

Departamento de Ciencias de la Educación  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación - Universidad Nacional de La Plata  
VIII Encuentro de Cátedras de Pedagogía de Universidades Nacionales Argentinas  
Teoría, formación e intervención en Pedagogía

## **Los usos de las nuevas tecnologías por los jóvenes y las posibles respuestas desde la pedagogía**

**Guevel, Daniel**

guevel@gmail.com

Facultad de Humanidades y Artes  
Universidad Nacional de Rosario

En los últimos años se han publicado varios estudios realizados con métodos etnográficos y sociológicos (Turkle, Urresti) que han caracterizando los usos de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes, tanto en la facilidad con que las adoptan como en su calidad de nativos digitales. A pesar de compartir generacionalmente la socialización en los nuevos medios, los jóvenes se diferencian en las posibilidades de producción debido al contexto particular en el cual participan. Estos novedosos usos se dan especialmente en ámbitos no escolares, quedando muchas veces por fuera de la acción y la conceptualización de la Pedagogía. Algunas de las características de estos nuevos lenguajes contrastan con las propuestas clásicas de la Pedagogía escolar y se desplazan hacia modelos que tienen en cuenta la complejidad, la autoorganización, la distribución del conocimiento y la conexión de los participantes en redes y grupos. Teniendo en cuenta estos estudios sobre los nuevos lenguajes tecnológicos de los jóvenes trataremos de identificar los desafíos y respuestas posibles que puede dar la Pedagogía. Se plantearán algunos interrogantes significativos: ¿Es posible transmitir la cultura sin el soporte en el cual esta se codificó? ¿Hay un nuevo mito construido sobre las tecnologías de la información y comunicación (Fischer)? ¿La inclusión de los nuevos medios garantiza un acceso sin segmentación? Es difícil predecir cómo las nuevas tecnologías nos pueden afectar en el futuro, lo que sí sabemos es que lo harán, así como ya lo hicieron la creación del libro y la pedagogía que lo acompañó. Para algunos autores los efectos de las tecnologías ponen en dificultades a la subjetividad puesto que tienen un carácter orgánico y demandante (Kelly, Turkle). Otros sin embargo despejan estos fantasmas. Consideraremos algunas propuestas de inmersión en los nuevos medios como la del conectivismo (Downes), que corren el eje de la adquisición hacia la organización del propio conocimiento.

**Palabras claves:** nuevos lenguajes, tecnología, jóvenes, transmisión, conocimiento

## Los usos de las nuevas tecnologías por los jóvenes

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs) son adoptadas con gran facilidad por los jóvenes. Según Urresti, las TICs les ofrecen algo nuevo, un "entorno de relaciones comunicativas". Este nuevo entorno para la comunicación constituye un "ámbito de actividad y relacionamiento" que podríamos llamar "cibercultura". La característica de este entorno, creado por jóvenes investigadores y desarrolladores se caracteriza por su flexibilidad para permitir el carácter lúdico y romper las barreras de espacio, esto hace que los jóvenes adopten este nuevo mediador de sus relaciones. Los nuevos sitios y servicios de Internet son "plataformas de comunicación, circulación de información y articulación de redes sociales masivamente utilizadas por públicos de las geografías y las edades más diversas, todos pensados y originados por personas muy jóvenes, luego sostenidos y desarrollados en primera instancia por esa misma franja de la población y finalmente adoptados masivamente por grupos de mayor edad" (Urresti, 2008, pág. 17).

La "cultura joven" dice Urresti, es propia de gente con mucho tiempo libre y pocos compromisos formales, recordando a Erikson en su concepto de "moratoria social y vital". Esa moratoria no es nueva en la sociedad moderna ni en la Pedagogía, más bien está en la constitución de la misma, salvo que el contexto en la cual transcurre ha sufrido intensas transformaciones poniendo en cuestión a las mismas instituciones que se hicieron cargo de ella, principalmente la escolar.

La cibercultura es un hipermundo según Fischer (Fischer, 2004, pág. 18). Es una nueva cosmogonía numérica, que como todas, cumple la función de ser una imagen, una explicación del mundo y un sistema coherente de relaciones del hombre con el mundo. El hipermundo está constituido más por informaciones que por objetos materiales pero parece más real que el mundo natural. La corporalidad de ese hipermundo es multimedia, excita nuestros cinco sentidos y llama a la interactividad de una manera muy ntensa.

¿En qué medida es válido asociar juventud y TICs? ¿Se trata de un uso difundido? A pesar de haber entrado primero a los sectores de mayor ingreso de las grandes ciudades, las nuevas tecnologías siguieron un camino de incorporación similar al del texto escrito. En un trabajo anterior (Guevel, 2009) y basándonos en consideraciones de Olson (Olson, 1995) decíamos que las nuevas tecnologías modificaban la cultura y la subjetividad (nociones de tiempo, espacio, interioridad, etc.) más allá del soporte material, del disponer del artefacto, como había ocurrido anteriormente con el texto escrito, el libro, que implicó un cambio cultural muy profundo aún cuando no todos disponían de él, pero habitaban ya en la cultura escrita. Coincidentemente, Urresti considera que "el acceso a la red es en términos formales mucho más amplio que la mera posesión de una máquina" aunque este privilegio cree diferencias. Podríamos decir que tal como el libro consolidó el paso de la oralidad a la lectura y escritura (como podemos ver en los trabajos de Olson y Manguel), las TICs también están destinadas a

un impacto similar. Y es que el medio es importante como señala Manguel (Manguel, 2005, pág. 81) "los métodos con los que aprendemos a leer no sólo encarnan las convenciones de nuestra sociedad particular en lo que respecta a la lectura y la escritura -la canalización de información, las jerarquías de conocimiento y de poder-, sino que también determinan y limitan las maneras en que utilizamos esa capacidad de leer".

Este nuevo mediador encarnado en dispositivos electrónicos, en la "maquina", se caracteriza por hacerse presente en múltiples aspectos de la vida cotidiana al avanzar el desarrollo de tecnologías móviles y embebidas. Las máquinas inteligentes y conectadas en red no son sólo las computadoras de escritorio, sino pequeños aparatos con capacidad para comunicares con voz y texto y comunicarse a Internet y redes sociales.

El uso de estos dispositivos por los jóvenes según Urresti está principalmente dedicado a la recreación y a la comunicación y secundariamente a lo que tiene que ver con lo educativo o escolar. Es que el uso de los mismos se produce en una forma más "ambiental" que atenta, contrastando con los requerimientos tradicionales de la tarea escolar. Estos usos concretos definen también el lugar del usuario. El acceso a la tecnología no alcanza para tener un efecto democratizador, sino que "cada navegante o productor de contenidos se relacionará con la red de acuerdo con sus capacidades adquiridas y su lugar objetivo en la distribución de capitales culturales, cognitivos y en la relevancia de su posición social" (Urresti, 2008), lo que podría llevar a mantener o profundizar las brechas que ya existían en el mundo real.

Aquí Urresti abre el espacio de la subjetividad, entendida como la interacción entre los grandes procesos sociales y las pequeñas escenas de interacción cotidiana. La apropiación de estas tecnologías no es uniforme. Los sujetos participan según su socialización y herencia en diversos procesos de reproducción

### **Las formas de la transmisión**

Podríamos pensar cómo la transmisión cultural queda afectada por la temporalidad histórica en un proceso acelerado de cambios que separan a las generaciones. Es que en el caso de las generaciones jóvenes el proceso de subjetivación está abierto a la recepción de la época, sin la experiencia previa del adulto (Urresti, 2008). Cambia la herencia y cambia el espacio social. Las formas de socialización no son compartidas con las generaciones anteriores. Los jóvenes ya no socializan en los clubes o la calle sino en espacios virtuales que impregnan la subjetividad con su lógica de fácil y libre acceso a la información, instantaneidad, inmediatez. Es difícil pensar cómo pueden coexistir generaciones en el ámbito educativo cuando las culturas de origen son tan dispares e incluso la de los jóvenes pone en cuestión la necesidad del adulto experto o las jerarquías (la difusión en la red no es tan vertical sino en múltiples direcciones) porque en el medio cotidiano donde socializan viven como ideal su disolución. Es así como Urresti advierte que los medios educativos anteriores, más directivos, pierden su interés. Además los adultos pierden referencia puesto que los jóvenes se conectan con

otras fuentes, incluso lejanas para ellos espacialmente aunque tal vez no tanto culturalmente si consideramos ciertos aspectos universales o globalizados de la cultura juvenil. "Los medios audiovisuales y el sistema de información abierta que es Internet, se manejan con una economía comunicativa asentada en el imperativo del placer, un placer que pasa ciertamente por la maximización del efecto de entretenimiento en detrimento de las exigencias, del trabajo o de las competencias requeridas para llegar hasta él" (Urresti, 2008).

Sherry Turkle (Turkle, 2011) es otra autora que ha estudiado y caracterizado el uso de las nuevas tecnologías por los jóvenes y cómo estas modelan la experiencia y la idea que tenemos sobre nosotros mismos. De formación psicoanalítica, en sus primeros trabajos Turkle llamó la atención sobre cómo las TICs constituían un nuevo lenguaje para pensar sobre el Yo usando metáforas computacionales. Encontró también que somos configurados por nuestras herramientas. Las máquinas inteligentes nos hacen pensar si nuestra mente es una máquina o si las computadoras están vivas. Ahora bien, cuando estas máquinas se conectaron entre sí apareció un nuevo fenómeno. Mientras que en los 80s, dice, la relación de la gente con las computadoras era casi siempre de uno a uno (una persona con una máquina), en los 90s esto cambió. La conectividad de las computadoras en red las había convertido en un portal que permitía a la gente llevar vidas paralelas en mundos virtuales. Se podía jugar con la identidad y se rompía la constricción de la localización. Como ya dijimos se ampliaron los contactos por el uso del nuevo intermediario.

Como veníamos diciendo, se borran límites de referencias, pero como muestra Turkle, también entre lo real y lo virtual. Cambia nuestra visión del Yo, que se hace menos unitario. La identidad es algo a explorar y crear en las pantallas conectadas en red. Al mundo real se le agregan posibles mundos virtuales en los cuales se juegan diversos aspectos personales y se entra y sale de ellos como abriendo y cerrando ventanas en la computadora. Lo cual preocupa a la autora, que la vida real sea sólo una ventana más. Así como Urresti destaca que los encuentros virtuales se pueden llevar al mundo real y establecer en proyectos compartidos, Turkle teme que la tecnología nos separe de los otros y de nosotros mismos. Nota dos procesos, uno por el cual la red está siempre con y en nosotros, todo el tiempo podemos estar con los otros y otro por el cual la evolución en robótica llevaría a que algunos vean las máquinas como posibles "amigos".

Esta visión temerosa o pesimista de Turkle tal vez sea exagerada y podemos considerar algunas críticas como las del psicólogo Tom Stafford (Stafford, 2011). Según este autor el supuesto de Turkle es que la tecnología es una cosa separada de nosotros y que se interpone en el medio de relaciones auténticas. Para Stafford, recurriendo a autores como Andy Clark en su libro *Natural Born Cyborgs*, la tecnología es parte de las relaciones porque es parte de nuestra mente. Esta no puede ponerse en el camino de ningún acceso natural de la realidad porque nunca tenemos acceso directo a ella. La realidad está siempre mediada por la cultura, la historia, la lengua, nuestras expectativas y la estructura que tienen nuestras mentes para entender del mundo. Critica así la idea de "realidad virtual" afirmando que la realidad siempre ha sido virtual. Al temor de que los vínculos que se producen por Internet no sean reales Stafford contesta considerando

los vínculos creados por otros medios tecnológicos como la escritura o una lengua en particular, nadie que se desarrolle en esos medios anteriores a las TICs consideraría que los vínculos que ellas le brindaron no son reales. El problema de los vínculos humanos no es nuevo, siempre hemos luchado para acercarnos dice Stafford, y las máquinas e Internet no cambian eso sino que les da nuevas dimensiones y problemas con los que deberemos tratar.

¿Pero cómo es la sociedad de las pantallas? Fischer (Fischer, 2004) contrasta el mundo del clasicismo con su estética de lo verdadero con el mundo actual donde se pierde el referente concreto en beneficio de la espectacularización. Parece más verdadero lo que está en las pantallas, donde el espectáculo se vuelve real y lo real se vuelve insulso. Según el autor, la tecnología industrial o numérica, capaz de simular lo real crea el fantasma de dominar numéricamente el mundo. Se desrealiza el mundo y trivializa la realidad. Se potencia nuestra mirada autogenerando el referente. Conocemos la realidad por imágenes que dependen de nuestra memoria y cultura y que toman forma icónica en nuestras pantallas induciendo nuestra percepción de la realidad en un hiperrealismo de imágenes sintéticas. El autor acude a Baudrillard para explicar que no deseamos lo real, sino su espectáculo: "sólo en el paraíso no habría más simulacro, ilusiones, y lo real sería idéntico a lo racional, a sí mismo, sin misterio, sin representación: el acabamiento del ser".

Al intentar hacer coincidir a lo real con sus modelos de simulación se produce según Fischer una obsesión de futuro, de novedad y especialmente para lo que nos importa en Pedagogía, una desvalorización constante del pasado. El modelo del mercado y el consumo degrada el pasado así como el nuevo artefacto degrada los precedentes.

Pero este culto de la creatividad humana no es nuevo. Según Fischer si podemos decir que el mito del poder autocreador del hombre ya estaba presente en el siglo XIX en las grandes utopías pero actualmente está en el centro de nuestras ideologías y lo llama el mito de Ciberprometeo.

¿Cómo se las ven los educadores con estas nuevas realidades y mistificaciones? ¿Culto a la innovación o intento de restauración de la tradición escolar? Más allá de la adopción acrítica de las Tics podemos encontrar algunas experiencias que nos hacen pensar en las direcciones que algunos están ensayando.

### **Propuestas de inmersión en los nuevos medios**

Surgen formas de conceptualizar las posibilidades que brindan las TICs. Una de ellas es el conectivismo (Downes, Siemens). Según Downes (Downes, 2010) la teoría conectivista de la enseñanza y el aprendizaje se basa en que así como el cerebro humano es una red que conecta un montón de entidades individuales, las neuronas y el conocimiento se desprende de esas conexiones nuestras comunidades, nuestra sociabilidad e interculturalidad también se crea a través de conexiones (esta conceptualización nos resulta reduccionista pero la comentamos como metáfora

explicativa). Las conexiones son lo que hacen posible la identidad cultural, el lenguaje, la ciencia y el razonamiento del mismo modo en que tenemos un conocimiento individual o personal. Los individuos formarían una red y lo que están tratando de hacer es recibir señales, procesarlas y reenviarlas y conectar con otras personas. Este tipo de metáforas nos recuerda el trabajo de Turkle en cuanto muestra cómo las nuevas tecnologías modelan nuestra percepción de nosotros mismos. La propuesta conectivista consiste en construir una gran red de comunicaciones.

El tipo de conocimiento ya no es el conocimiento tradicional que siempre se ha tratado de enseñar en el aula, estático y de principios fundamentales que no cambian. Downes llama a este tipo de conocimientos declarativo, es un conjunto de proposiciones, declaraciones de hechos y el aprendizaje es la acumulación de un conjunto de hechos. Este modelo se basaba en la autoridad. Los contenidos estaban en la mente de una persona y se pasaban a otras. Considera que la idea de enseñanza era hacer que todo el mundo sea lo mismo, pero destaca que esto no produce comunidad sino que las destruye porque hace que se estanquen en lugar de crecer y prosperar. Se interesa por el conocimiento en red. Este tiene tres propiedades importantes. En primer lugar, es dinámico, cambia. Lo que ayer era verdad puede no serlo mañana. Incluso los hechos cambian en su relevancia, incluso si hay partes del mundo que no cambian, nuestra relación con esas cosas cambia. Otra característica es que el conocimiento es también tácito o no declarativo (idea que toma de Michael Polanyi). Es inefable, no puede ser representado con palabras. Este conocimiento son conexiones y las conexiones no son oraciones. Es un conocimiento sobre el hacer. Finalmente da otra característica de cómo el conectivismo ve el conocimiento. El conocimiento en red es construido, resulta de las nuevas conexiones que se formaron. Así como el conocimiento se crea en la mente humana mediante conexiones. El conocimiento social se crea por conexiones entre individuos.

No estamos seguros si esta propuesta puede llegar a considerarse una Pedagogía pero sí pone en consideración los conceptos de homogeneización, individualización, audiencia, y el desplazamiento desde la transmisión hacia la conexión.

### **Complejidad y autoorganización**

En todas las sociedades que practican la escritura, dice Manguel (Manguel, 2005, pág. 85) "aprender a leer tiene algo de iniciación, de rito de paso que deja atrás un estado de dependencia y de comunicación rudimentaria". Aprender a leer era ganar acceso a la memoria comunitaria por medio de los libros y familiarizarse con un pasado común cuyo destino era ser renovado con cada lectura.

Lo que las nuevas tecnologías cambian también son las formas de la transmisión. Los jóvenes conectados se pueden enseñar entre ellos en ausencia de supervisión formal tal como parece mostrar la experiencia de Sugata Mitra (Mitra, 2011). Según el autor, los jóvenes tienen en común la pertenencia al universo hipertextual porque generacionalmente han sido socializados con el uso de esta tecnología, pero los usos que

producen se alejan definitivamente entre sí y dependen de las experiencias cotidianas propias del mundo particular de cada segmento de jóvenes. Esta propuesta educativa considera la creación de entornos de aprendizaje autoorganizados. Estos requieren recursos tecnológicos, un mobiliario especial para que los niños se puedan sentar en grupos ante grandes pantallas con conexiones rápidas a Internet. Mediante estos dispositivos se pueden conectar con mediadores que pueden ser de otra generación, por ejemplo abuelas que participan del proyecto. Esta visión considera a la educación como un sistema autoorganizado en el que el aprendizaje es un fenómeno emergente.

Hemos visto cómo las nuevas tecnologías provocan a la Pedagogía a pensar en las conexiones y las producciones. Para Urresti, más allá de las diferencias de clase, género o geográficas, los jóvenes se vuelcan en la red generando múltiples conexiones entre grupos y redes de amistad. Internet se ha constituido en un ámbito de encuentro que se suma a aquellos en los cuales se construyen habitualmente el universo relacional de los jóvenes. Se altera así la comunicación de masas, haciendo pesar la demanda, ya no se es un mero receptor, gracias a las nuevas herramientas de producción puede generar contenidos y nuevas ofertas comunicacionales para los demás usuarios. Según sus palabras: En la medida en que Internet facilita la publicación de contenidos se gestan transformaciones de la intimidad que va articulando un espacio inédito para las generaciones anteriores, el de una galaxia comunicativa en la que lo público, lo privado y lo íntimo se entremezclan en la red.

¿Cuáles son algunas de estas producciones? En los casos más simples pueden ser páginas web para difundir las producciones del grupo de pertenencia, utilizando un entorno de imágenes donde se ponen en juego las destrezas estéticas y de diseño para lograr una iconografía identitaria que contribuye a la sociabilidad (Bonacci, 2008, pág.158).

Salimos así de las formas tradicionales escolares de la lectura silenciosa y privada hacia la creación de nuevas audiencias y colectivos sociales. Cuánta distancia parece haber con el lector que describe San Agustín. Manguel (Manguel, pág. 53) cita sus Confesiones, vi, 3: "Cuando leía", dice Agustín de Ambrosio, "sus ojos recorrían las páginas y su corazón entendía su mensaje, pero su voz y su lengua quedaban quietas. A menudo me hacía yo presente donde él leía, pues el acceso a él no estaba vedado ni era costumbre avisarle la llegada de los visitantes, de modo que muchas veces, cuando lo visitaba, lo encontraba leyendo en silencio, nunca en voz alta". Esta imagen del lector absorto que parecía extraña a Agustín puesto que era una tardía adquisición en la historia de la lectura, puede que nos resulte tan extraña en algún momento entre los jóvenes que mediante los nuevos dispositivos vuelvan a algo similar a lo que fue la lectura en público como era norma en los comienzos de la palabra escrita.

## **Bibliografía:**

Bonacci, Juan Martín: *Tejiendo el Rock en la Red*. En Urresti, Marcelo: *Ciberculturas juveniles*, 2008.

Downes, Stephen: *Connectivism and Transculturality*. Transcripción de la conferencia realizada en la Fundación telefónica, Buenos Aires, mayo de 2010 <http://halfanhour.blogspot.com/2010/05/connectivism-and-transculturality.html> accedido mayo de 2011

Fischer, Hervé: *Ciberprometeo. Instinto de poder en la edad digital*. Buenos Aires, Eduntref, 2004. Ver también <http://www.hervefischer.net>

Guevel, Daniel: *La influencia de las nuevas tecnologías en educación más allá del soporte material*. Pedagogía desde América Latina: tensiones y debates contemporáneos. Actas del VI Encuentro de Cátedras de Pedagogía. Compilado por Silvia Grimberg y otros. Buenos Aires Libros Edición Argentina, 2009.

Manguel, Alberto: *Una historia de la lectura*. Emecé, Argentina, 2005.

Mitra S, Dangwal R, Chatterjee S, Jha S, Bisht RS, Kapur P.: *Acquisition of computer literacy on shared public computers: Children and the "Hole in the wall"*. Australasian Journal of Educational Technology 2005, 21(3), 407-426.

Mitra, Sugata: *Sugata Mitra y sus nuevos experimentos en autoaprendizaje*. En [http://www.ted.com/talks/lang/spa/sugata\\_mitra\\_the\\_child\\_driven\\_education.html](http://www.ted.com/talks/lang/spa/sugata_mitra_the_child_driven_education.html) accedido mayo de 2011.

Mitra, Sugata: Web del autor <http://www.ncl.ac.uk/ecls/staff/profile/sugata.mitra> accedido mayo de 2011.

Olson, David: *Cultura escrita y objetividad: el surgimiento de la ciencia moderna*. En Cultura escrita y oralidad. David Olson y Nancy Torrance (compiladores). Editorial Gedisa, Barcelona, 1995.

Siemens, George: *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. En <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> accedido mayo de 2011.

Stafford, Tom: *Why Sherry Turkle is so wrong*. En <http://idiolect.org.uk/notes/?p=1449> accedido mayo de 2011.

Turkle, Sherry: *Alone Together, Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books, New York, 2011.

Urresti, Marcelo: *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Compilado por Marcelo Urresti, Buenos Aires, 2008.



Urresti, Marcelo: *Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información*. Op. cit.