

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN**  
**“TRASHUMANCIAS PEDAGÓGICAS POR ALGUNOS FLUJOS EDUCATIVOS DE LA RED” ...**  
**DESTINO: TUDISCOVERYKIDS.COM**

**AUTOR:**  
**CARLOS HERNÁN LÓPEZ RUÍZ**

**TUTOR:**  
**CARLOS JILMAR DÍAZ SOLER**

*"Los niños deben ser educados no para el presente,  
sino para una condición futura.  
Posiblemente mejorada, de manera que se  
adapte a la idea de humanidad y al destino de hombre."*

*Kant*

## **AGRADECIMIENTOS:**

*A Doña Leonor, por su sobreprotección, por aguantar tanto humo y por su incondicionalidad,  
a Don Gonzalo por su afición a los libros, sus pesebres y su manera de ver el mundo,  
a Luis Eduardo, por mostrarme el camino de constancia,  
a Luz Nidia, por cumplir la promesa de cuidarme.  
A Milvia por ser mi inspiración...*

*Al maestro Carlos Jilmar por su paciencia como tutor de este trabajo,  
a Valentina por haberme metido al mundo de Discovery.  
A mis amigos David Baldión y Andrés Moreno, por su ayuda en este documento.  
Al maestro Javier Gacharná por sus invaluable aportes.*

*A los personajes que andan en mi cabeza y en mi corazón...  
Un Bárbaro, un Druida y un Nigromante... compañeros de viaje...*

*Gracias...*

Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Tutor

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

## **DERECHOS DE AUTOR**

“Para todos los efectos, declaro que el presente trabajo es original y de mi total autoría; en aquellos casos en los cuales he requerido del trabajo de otros autores o investigadores, he dado los respectivos créditos”. (Artículo 42, parágrafo 2, del Acuerdo 031 del 4 de diciembre de 2007 del Consejo Superior de la Universidad Pedagógica Nacional)

Este trabajo puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

## Resumen Analítico Educativo RAE

**TIPO DE DOCUMENTO:** Tesis de Grado para optar al título de Magister en Educación.

**ACCESO AL DOCUMENTO:** Universidad Pedagógica Nacional (Maestría en Educación).

**TITULO DEL DOCUMENTO:** Trashumancias pedagógicas por algunos flujos educativos de la red... destino: tudiscoverykids.com..

**AUTOR:** Carlos Hernán López Ruíz.

**PUBLICACIÓN:** Bogotá D.C.,2012.

**UNIDAD PATROCINANTE:** Universidad Pedagógica Nacional (Maestría en Educación).

**PALABRAS CLAVE:** Comunicación – Educación, Medios – Escuela, Internet – Educación, tudiscoverykids.com.

### DESCRIPCIÓN

Esta investigación parte de un recorrido analítico por una página web especializada en audiencias infantiles -www.tudiscoverykids.com-, a la luz de un aparataje operativo-conceptual construido para tal fin: www.deliriodearacne.jimdo.com, en el que se hacen vínculos direccionados a la página objeto de estudio.

Dada la manifiesta dificultad que implica el traspaso de la experiencia en línea al lenguaje escrito tradicional, en cuanto al aspecto operativo, se presenta lo que podría definirse como una *matriz binaria*, propuesta para facilitar al lector una vivencia de primera mano de la experiencia en la red, mediante la articulación simbiótica del documento impreso con un espacio virtual que completa y da sentido a la estructura discursiva planteada.

### CONTENIDO

Por lo que corresponde al aspecto teórico y de análisis, la discusión se genera a partir de duplas conceptuales, que se denominan anillos:

I. COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN: Aborda la relación Comunicación/Educación como campo de saber.

II. ESCUELA Y MEDIOS: Eje articulador de la cultura escolar y la mediática

III. INTERNET Y EDUCACIÓN: Reflexiona acerca de la posible incidencia de la “propuesta educativa” de la página web de Discovery Kids en determinados procesos de aprendizaje.

### **FUENTES PRINCIPALES**

Se registran 11 fuentes consultadas y 93 referenciadas, relacionadas con el campo de conocimiento: comunicación, educación, escuela, medios internet, juegos en línea, lenguaje, currículo, alfabetización digital, entre otros.

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Publicado en EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7 Nov 1997. España.

Babolín, S. (2005). Producción de sentido. Bogotá- Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Barbero, J. (1987), De los medios a las mediaciones, México: G Gili

Barbero, J. (2003). La educación desde la comunicación, Enciclopedia Latinoamericana de sociocultura y comunicación Bogotá: Norma

Bourdieu, P & Passeron, J,P (2003). Los herederos: los estudiantes y la cultura; traducción Marcos Mayer. Edición de Ricardo Sidicaro. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Castells, M. (1996). La sociedad red. Volumen 1: La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza Editorial.

Del Brutto López, B, A (2000). Sociedad y Red. El impacto y desarrollo de las tecnologías de información y comunicación en Argentina. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=18>.

Huergo, J (1999). Cultura escolar, cultura mediática. Santa Fe de Bogotá : Universidad Pedagógica Nacional-Colegio Académico de Comunicación y Educación CACE

Levis, D (2001) Medios de Comunicación: Velocidad y violencia en la construcción de la realidad. Artículo

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós Ibérica.

Valderrama H... et al. (2000). Comunicación- Educación: coordenadas, abordajes y travesías. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Fundación Universidad Central, Departamento de Investigaciones, DIUC

## **METODOLOGÍA**

Retoma el paradigma de “los modelos de investigación en ciencias sociales de la educación”, el cual analiza e interpreta los fenómenos, de forma que relaciona las categorías de la investigación con los supuestos teóricos. El diseño de la propuesta es cualitativo y se fundamenta desde los lineamientos que menciona Sampieri et al (2004) que permite desde la observación directa de la realidad a investigar, análisis de fuentes, reflexiones sobre la problemática responder a la investigación e indagación de cifras que complementan la observación, formulando así una hipótesis progresiva que por sus características de flexibilidad responde con mayor eficacia a los requerimientos dinámicos del objeto de estudio.

## **CONCLUSIONES**

- La escuela ya no es el lugar hegemónico en la que transitan, se reproducen o habitan los saberes puesto que se desmenuza su lugar de enunciación como ente modernizador, como lugar privilegiado y como aliada de los estados nacionales.
- No hay un nuevo lenguaje en Discovery Kids, pero se presenta una recontextualización al ritmo de los avances en el manejo de la imagen y acorde con las herramientas propias de la dinámica de la red.
- Si bien se presenta la exposición de algunos contenidos de la escuela relacionados con el manejo de operaciones matemáticas básicas y la apropiación de las primeras letras, existe una distancia en la ruptura de la presencialidad; en la presencialidad y en los mecanismos de evaluación.
- La escuela como aseguradora de realidades futuras se ha quedado por senderos de lo tradicional, sendas hechas desde el siglo XIV, si bien, ha estado en el seno de las sociedades y es por ella que el saber social y las referencias al conocimiento científico han sido transmitidos, en muchas ocasiones, parece olvidar que mucha gente común, no tiene pretensiones epistemológicas.
- El sujeto adquiere saberes a partir de sus propias prácticas recurrentes y puede o no dar cuenta de ellas dependiendo de sus niveles de conciencia; sin embargo, dichas acciones y saberes tienen fuertes implicaciones en la estructura o las instituciones. En este sentido, se han propuesto las implicaciones de los medios masivos de comunicación como instituciones o estructuras de significación en su relación con los sujetos o las audiencias.

# TABLA DE CONTENIDO

## 1. PRESENTACIÓN

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. DISTINCIONES INICIALES.

- 2.1.1. Multimedia e hipermedia
- 2.1.2. Lo tecnológico
- 2.1.3. Los medios como instituciones sociales
- 2.1.4. La cultura a partir de las instituciones
- 2.1.5. La inmediatez de lo actual

### 2.2. REFERENTES DE PARTIDA.

- 2.2.1. “Estar” en la página web.
- 2.2.2. Aproximación a la propuesta estética de los medios
- 2.2.3. Consideraciones sobre el lenguaje
  - 2.2.3.1. Lenguaje en la red
- 2.2.4. La mediación en la página web

## 3. METODOLOGÍA

### 3.1. La construcción de los anillos y la lógica de conexión entre ellos

- 3.1.1. Comunicación/ Educación.
- 3.1.2. Medios/ Escuela
- 3.1.3. Educación / Internet

### 3.2. EXPERIENCIA EN LÍNEA.

- 3.2.1. Características generales página web [deliriodearacne.jimdo.com](http://deliriodearacne.jimdo.com)

### 3.3. APROPIACIÓN METODOLÓGICA

- 3.3.1. Modelo investigativo

### 3.4. OBJETIVOS.

- 3.4.1. General
- 3.4.2. Específicos

### 3.5. ENGRANAJE

#### 3.5.1. PRIMER ANILLO: COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN

- 3.5.1.1. Descripción Investigativa
- 3.5.1.2. Hipótesis Progresiva
- 3.5.1.3. Relación página web [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com)
- 3.5.1.4. Contexto de categorías aplicado en [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com)

#### 3.5.2. SEGUNDO ANILLO: MEDIOS / ESCUELA



- 3.5.2.1. Descripción Investigativa
- 3.5.2.2. Hipótesis Progresiva
- 3.5.2.3. Relación página web tudiscoverykids.com
- 3.5.2.4. Contexto de categorías aplicado en tudiscoverykids.com

### 3.5.3. TERCER ANILLO: EDUCACIÓN / INTERNET

- 3.5.3.1. Descripción Investigativa
- 3.5.3.2. Hipótesis Progresiva
- 3.5.3.3. Relación página web tudiscoverykids.com
- 3.5.3.4. Contexto de categorías aplicado en tudiscoverykids.com

## 3.6. DESARROLLO METODOLÓGICO

## 4. HORIZONTE TEÓRICO

## 5. DISCUSIÓN REFLEXIVA

### 5.1. PRIMER ANILLO: *COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN*

- 5.1.1. Transformaciones sociales
- 5.1.2. Consecuencias en la educación
- 5.1.3. Respuesta de la educación
- 5.1.4. Una entrada a la comunicación
- 5.1.5. Relaciones de la dupla c/e
- 5.1.6. Abordajes y Perspectivas de la C/E

### 5.2. SEGUNDO ANILLO: *ESCUELA / MEDIOS*

- 5.2.1. La comunicación mediática en la escuela
- 5.2.2. Relación entre conocimiento y la escuela
  - 5.2.2.1. De lo oral y lo escrito a lo mediático.
  - 5.2.2.2. La alfabetización
  - 5.2.2.3. La construcción de voluntad
- 5.2.3. Infancia escolarizada
- 5.2.4. Abordajes de la comunicación
  - 5.2.4.1. Tecnología y cultura
  - 5.2.4.2. Tecnología y educación
- 5.2.5. La escuela ante los nuevos sujetos: el reto de los medios
  - 5.2.5.1. La escuela activa
- 5.2.6. La página web como medio
  - 5.2.6.1. Los medios: entre la mezcla de educación y entretenimiento
  - 5.2.6.2. La cultura del entretenimiento: los videojuegos
  - 5.2.6.3. Entrada a los videojuegos
  - 5.2.6.4. videojuegos y cultura mediática
- 5.2.7. La tecnología al servicio del conocimiento
- 5.2.8. La escuela y la función de los medios
  - 5.2.8.1. Los aportes de los medios en la escuela
  - 5.2.8.2. De los medios al currículo
- 5.2.9. Tecnología y currículo
  - 5.2.9.1. Los currículos, la tecnología y la cultura
- 5.2.10. Miradas sobre los medios de comunicación
  - 5.2.10.1. Los medios y sus pretensiones
  - 5.2.10.2. De los medios a la cibercultura
- 5.2.11. Cibercultura

### 5.3. TERCER ANILLO: *EDUCACIÓN / INTERNET*

- 5.3.1. Lo virtual
- 5.3.2. Algunos cambios en la experiencia de la red
- 5.3.3. ¿Nuevo escenario?
  - 5.3.3.1. El rol docente en la red
- 5.3.4. La extimidad
- 5.3.5. La amalgama de lo tecnológico y lo cultural
  - 5.3.5.1. Educación para los medios
- 5.3.6. Internet en los ámbitos sociales
- 5.3.7. Educación y espacios virtuales
  - 5.3.7.1. Nuevas lógicas de la enseñanza en los medios virtuales
- 5.3.8. Entrada al ciberespacio
  - 5.3.8.1. La memoria en las nuevas dinámicas de la red
- 5.3.9. La internet como elemento dinamizador de relaciones

## **6. EXTRAPOLACIÓN A LA PÁGINA WEB DISCOVERY KIDS**

Qué es una página web

- 6.1. Conglomerado Mediático Discovery
- 6.2. El paso a la red
- 6.3. Descripción de la página web: tudiscoverykids.com
  - 6.3.1. Descripción por franjas
- 6.4. El manejo de imagen
- 6.5. Personajes
- 6.6. Temas
- 6.7. Valoración
  - 6.7.1. “Advertencia legal” de la página
  - 6.7.2. Cambio de imagen
  - 6.7.3. Presentación de forma
  - 6.7.4. Actualización de la página
  - 6.7.5. La interactividad como base funcional
  - 6.7.6. El posicionamiento
- 6.8. La página como producto

## **7. CONCLUSIONES**

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

- 8.1. CONSULTADA
- 8.2. REFERENCIADA

## **9. ENLACES DE INTERNET**

## **10. VERTIENTE NARRATIVA**

**ADVERTENCIA, SUGERENCIA, REQUERIMIENTO:**

PARA LA COMPLETA COMPRENSIÓN DE LA PRESENTE PROPUESTA, SE SUGIERE QUE EL DOCUMENTO SEA LEÍDO A LA PAR CON LA PROPUESTA QUE SE DESARROLLA EN LÍNEA, EN LA PÁGINA WEB:  
[deliriodearacne.jimdo.com](http://deliriodearacne.jimdo.com)

Para ingresar digite directamente en el navegador (no en buscadores):  
<http://deliriodearacne.jimdo.com>

# **1. INTRODUCCIÓN**

Parece un comentario de pasillo, como un murmullo permanente que se oye cada vez con más frecuencia: “Los niños de hoy son diferentes”, “es que son tan despiertos”, “eso aprenden todo así (chasqueando los dedos)”.

*“(…) la incorporación del computador al mundo escolar ha renovado viejos cuestionamientos sobre prácticas, visiones de mundo y producciones de lo instituido, éstas últimas relacionadas con dinámicas de control, conservadurismo, coacción e inequidad de género. Pero al mismo tiempo, el computador ha provocado grandes expectativas en cuanto a que su sola llegada garantizaría, por fin, una revolucionaria transformación en los modos de enseñar y de aprender. Rocío Rueda Ortiz y Antonio Quintana Ramírez citados por (A, Melo 2005)”.*

Pero el problema, advierten Rueda y Quintana citados por Melo (2005), no sólo consiste en que ese proceso de incorporación carezca de reflexión –si no filosófica, al menos desde la pedagogía–, sino también en que en nuestro afán modernizador; las presiones sociales de que es objeto la institución escolar y la visión “excesivamente instrumental” de las políticas de incorporación de las tecnologías informáticas, ha impedido ver un poco más allá y asumirlas como una posibilidad de reorientar las prácticas escolares; que los docentes y los estudiantes reconozcan y comprendan sus maneras de construir saberes, de expresarse y de relacionarse con los otros, tanto con los que vienen con el chip incorporado<sup>1</sup>, como con aquellos que apenas comienzan a familiarizarse con estas expresiones de la tecnología.

---

<sup>1</sup> <http://www.mastermagazine.info/articulo/bienvenidos-nueva.php>. También conocidos como nativos digitales, que generalmente se refieren a las nuevas generaciones que nacieron rodeados de tecnología digital. Sobre esta caracterización hay puntos de vista disímiles, unos optimistas que los vinculan a la sociedad del conocimiento (<http://www.comminit.com/global/spaces-frontpage>) y otros pesimistas que los vinculan al consumo y a la deshumanización mediante las maquinas.

Aquello que se transforma puede ser la manera como ellos se relacionan con la realidad, o cómo hay una incidencia mediática en ellos, que afecta su sistema simbólico. (H, Pross 1923)<sup>2</sup>

En la presente propuesta los medios de comunicación serán entendidos como instituciones sociales, dada la influencia que tienen en algunas prácticas culturales, -entendidas éstas como las actividades específicas que realizan las personas dentro de un campo cultural determinado, orientadas a la formación y / o a la recreación (Contreras Soto R, 2008)- que repercuten en la educación, particularmente en su acepción de ente socializador.

Partiendo de algunas de las principales discusiones teóricas surgidas desde el campo de la Comunicación / Educación, pretendo vislumbrar lo que ocurre en el marco de dicha relación, y lo restrinjo a un espacio virtual: la página web de Discovery Kids ([www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com)). Así, haré un recorrido por diferentes perspectivas teóricas e intentaré construir un piso que sustente lo expuesto. No se trata de mencionar autores y sus posturas, se trata de entender lo que ellos proponen y ponerlo al servicio de lo que pretendo observar.

---

<sup>2</sup> Harry Pross, científico alemán de la comunicación, califica el signo como una relación de tres miembros: el medio, el objeto designado y la conciencia interpretante. Afirma que el signo no es un objeto con propiedades, sino solamente una relación: "La relación del signo (sujeto, medio, objeto) vincula la experiencia de aquello que se da todavía fuera del individuo. Los signos están ligados entre sí, y esta red de signos es el vehículo a través del cual experimentamos la realidad". Según Pross, el reconocimiento de esta red de signos se da a través de una conciencia crítica que adquiere el individuo como resultado de un proceso llamado socialización (...) La relación del hombre con su entorno es el producto de una serie de valores aprendidos mediante este, el objeto mismo y su realidad concreta. "Lo que significa para el hombre "realidad" es captado por él a través de los medios artificiales de los signos de forma que para él no hay más realidad que la experimentada y objetivada por signos. El hombre ya no tiene, como el animal una relación inmediata con la realidad; no puede por así por decirlo, mirarla cara a cara. La realidad virgen parece escabullirse a medida que se hace más maduro el pensar y el actuar simbólico del hombre."

## 3.1 Distinciones Iniciales.

### 1.1.1. Multimedia e Hipermedia

Es pertinente, debido a la complejidad del ejercicio (dar cuenta desde la escritura tradicional, de la realidad hipermedial), plantear algunas distinciones iniciales. La primera debe ser, la distancia que existe entre los conceptos de multimedia e hipermedia, pues es uno de los puntos clave, para el recorrido que hemos de empezar: **Multimedia** es la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente. El término multimedia sigue siendo ambiguo pues todavía no ha sido bien definido y sus límites resultan difusos. A finales de la década de los años 70, multimedia era la integración de voz, texto, datos y gráficos; en los 90, a estos elementos se suman los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias de audio y vídeo, las imágenes en tres dimensiones, la composición de documentos digitales y la realidad virtual. En principio, la cualidad multimedial no estaba restringida a la informática: un libro acompañado de un cd (sólo de audio) es una obra multimedial, sin embargo, poco a poco, el término multimedia se ha ido generalizando para referirse a la informática y al mundo digital<sup>3</sup>.

El término **hipermedia** toma su nombre de la suma de hipertexto y multimedia, es una red hipertextual, en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio, vídeo, etc. (multimedia). El hipertexto se entiende como la organización de una base de información en bloques discretos de contenido, llamados nodos (en su mínimo nivel), conectados a través de enlaces cuya selección genera distintas formas de revisar la información de la base; la multimedia consiste en la tecnología que utiliza la información almacenada en diferentes formatos y medios, controlados por un usuario (interactividad). Así pues, la hipermedia conjuga tanto la tecnología hipertextual, como la multimedial. Si la

---

<sup>3</sup> En un mundo digital el medio no es el mensaje, sino una encarnación de éste. Un mensaje puede tener varias encarnaciones que derivan de una manera automática de la misma información Negroponte (1995) la afirmación de Negroponte es simple y radical: el mundo ha cambiado. Ya no es una textura de átomos, sino de bits. Este es el punto de partida de una revolución cuyo alcance tan sólo estamos empezando a atisbar. No empeñamos en seguir comprendiendo el mundo en términos de materia (átomos) cuando éste se está conformando por bits.

multimedia proporciona una gran riqueza en los tipos de datos, el hipertexto aporta una estructura que permite que éstos puedan presentarse y explorarse siguiendo distintas secuencias, de acuerdo a las necesidades y preferencias del usuario. Esta propuesta en escrito, no responde a lo hipermedial, por ello, también, se justifica la construcción de una página web para explicar la página web de Discovery Kids.

### **1.1.2. Lo tecnológico**

Otra distinción inicial, se refiere al concepto de lo tecnológico, para ello retomaré a Michael Menser y Stanley Aronowitz (1996), que distinguen tres nociones metodológicas para la localización y el cuestionamiento de lo tecnológico:

1. Ontológica: ligada a lo que en esencia es la tecnología. Los autores proponen una teoría de la complejidad en la que la tecnología, la ciencia y la cultura se mezclen en un continuo, de modo que todos los objetos son, en grados variables, el resultado de las tres. (Anillo 1)
2. Fenomenológica: cómo afectan las tecnologías a nuestra experiencia en aspectos que no se limiten a las cuestiones de la función, sino a las de la situación. (Anillo 2)
3. Pragmática: lo que hace la tecnología como servomecanismos<sup>4</sup> (Anillo 3)

Estas tres condiciones tienen una presencia más evidente en los anillos correspondientes, pero son transversales a toda la discusión planteada.

Esta perspectiva no toma lo humano y surge otra perspectiva que su preocupación es el estudio entre cultura, lo tecnológico y lo humano, es la de David Bell (2000) y propone tres dimensiones (hardware- maquinas, software-programas y wetware-humanos) que dan respuesta a lo tecnológico, las que precisan que es necesario considerar también el lugar de la imaginación y la representación, uso y valor cultural en las interacciones humanas. Las tres dimensiones son y se conectan.

---

<sup>4</sup> Servomecanismo: Sistema electromecánico que se regula por sí mismo al detectar el error o la diferencia entre su propia actuación real y la deseada.  
([http://buscon.rae.es/drael/SrvItConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=servomecanismo](http://buscon.rae.es/drael/SrvItConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=servomecanismo))

Por otro lado Vargas Guillén (2006) propone lo tecnológico como una técnica exclusiva del hombre que en cierta medida se convierte en una forma de ver el mundo. Esta técnica, no debe reducirse aun conjunto de acciones y procedimientos en relación a unos artefactos, sino en una manera de ver la cultura, de repensarse y de entender las posibilidades de interrelación de subjetividades.

### **1.1.3.Los medios como Instituciones sociales**

La siguiente distinción, es la comprensión del proceso de consolidación de los medios como instituciones sociales: Según lo expuesto por M, Collado y otros autores (2001) en su trabajo “Las instituciones Sociales” hecho para la Universidad Tecnológica de Santiago, la institución es definida como un sistema de pautas sociales, relativamente permanente y organizado, que formula ciertas conductas sancionadas y unificadas con el propósito de satisfacer y responder a las necesidades básicas de una sociedad.

Las instituciones entendidas como productoras y vigías de los esquemas de comportamiento, aportan maneras de ver el mundo, que son tamices que se manifiestan en los sujetos y se muestran a través de los castigos, los ejemplos, los premios, las aprobaciones y todos aquellos elementos en los que un individuo aprende el funcionamiento del colectivo al que pertenece. A partir de la relación con las instituciones (familia, escuela, religión, política...), el individuo asimila, incorpora y proyecta sus comportamientos. Las instituciones demandan de los individuos fidelidad y obediencia, y generan la necesidad en ellos, de cumplir con lo establecido, de preservar la noción de orden que ellas mismas han implantado. En este sentido los medios se ajustan a la definición de institución, en la medida en que generan necesidades y proponen esquemas de ordenamiento (comportamiento, roles sociales, metas, modelos de ser y estar en el mundo). En el conjunto institucional, que se llama sociedad, se presenta un acuerdo (o puntos en común) entre las instituciones sobre lo que debe ser el individuo, de hecho, existen apuntalamientos recíprocos hacia objetivos comunes, que se convierten en modelos de individuo, esquemas para ser alguien, puntos de llegada para alcanzar la existencia, en otras palabras, rutas de realización social.



Según Babolín (2005) las instituciones responden a la necesidad social del Hombre; es así como la socialidad va de la esfera individual a la colectiva, siguiendo una progresiva apertura hacia el sujeto (en cuanto se asume influenciado por las instituciones), el cual es capaz de actuar en medio de una realidad plural, y para ello es preciso replantear la idea de identidad como centro, lo que no quiere decir que el sujeto se disuelva, simplemente se transforma. Pero habrá que añadir que este sujeto no es camaleónico ni mimético, sino capaz de asumir procesos de distanciamiento, elección y modificación, aspectos que no desaparecen nunca. Entonces partimos del individuo que descubre y sustenta teniendo como centro la apertura hacia al otro, del nacimiento del grupo (subjetividad de la sociedad) pasando por la apertura hacia otros individuos o grupos, hasta formarse la sociedad como grupo de grupos (asociaciones, naciones, comunidad de naciones).

En este ejercicio institucional, los medios entonces, difunden y promulgan pautas de comportamiento cultural y sus propuestas son aceptadas (en mayor o menor grado) socialmente. En su momento, la llegada de cada medio masivo generó discusiones sobre su posible impacto nocivo que tendría en las comunidades. Basta ver la crítica a la televisión y sus contenidos como generadores de violencia o afirmaciones como: “La prensa aporta al ciudadano moderno el embrutecimiento matutino, la radio su embrutecimiento meridiano y la televisión su embrutecimiento vespertino”, en el libro “Nuevos Escolios a un texto implícito” de Nicolás Gómez Dávila (1986).

Si hablamos de las formas utilizadas por los medios para cautivar, seducir, enrolar y de tal forma administrar las conductas, podríamos afirmar, que lo hacen mediante una violencia dulce, llamada también violencia simbólica o violencia espiritual. La violencia simbólica o espiritual, es un concepto creado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu en la década de los 70, que en ciencias sociales se utiliza para describir las formas de violencia no ejercidas directamente mediante la fuerza física, sino a través de la imposición por parte de los sujetos dominantes a los sujetos dominados de una visión del mundo, de los roles sociales, de las categorías cognitivas y de las estructuras mentales.

Constituye por tanto una violencia dulce, invisible, que viene ejercida con el consenso y el desconocimiento de quien la padece, y que esconde las relaciones de fuerza que están debajo de la relación en la que se configura. Este concepto, posteriormente clave en su obra teórica, viene formulado por Bourdieu en sus estudios sobre la sociedad Cabilia (en: "La dominación masculina, (2000)") y el sistema educativo francés (en: "Los herederos: los estudiantes y la cultura, (2003)"). Estas dos investigaciones proporcionan los dos ejemplos clásicos de violencia simbólica que el sociólogo propone: La imposición arbitraria de un arbitrio cultural y la reproducción del dominio masculino sobre las mujeres mediante la naturalización de las diferencias entre géneros.<sup>5</sup>

Las marcas mediáticas que quedan en los sujetos actúan como símbolos culturales<sup>6</sup>, son muestras de identificación que sirven para advertir la presencia evidente de una institución; vemos entonces cómo los medios influyen en los códigos de comportamiento aportando reglas formales de conducta y reconfigurando las tradiciones; son generadores de roles prediseñados. Cada medio trae consigo un discurso particular, pero todos tienen en común la consecuencia de generar códigos de lectura para la vida. Así, esa condición prefabricada, se convierte en un sistema de ideas interdependientes, un tejido capaz de justificar eufemísticamente<sup>7</sup> su propio interés social, estético, moral, económico y político, ratificándose al explicar el universo en sus términos característicos, sospechosamente aceptables. Si bien, la intención primaria de los

---

<sup>5</sup> Recuperado de:

[http://davidhuerta.typepad.com/blog/2012/02/la-violencia-simbolica.html?asset\\_id=6a01347ff0d110970c0168e822c8dc970c](http://davidhuerta.typepad.com/blog/2012/02/la-violencia-simbolica.html?asset_id=6a01347ff0d110970c0168e822c8dc970c)

<sup>6</sup> SÍMBOLOS CULTURALES: Como símbolos, son signos concretos, arbitrariamente seleccionados por un grupo social con el fin de transmitir determinadas ideas. Por ejemplo, el concepto de "patria" se expresa indefectiblemente por medio de una bandera. ¿Cuál es, entonces, la función de los símbolos culturales? Vehicular ideas o significados. Mediante los símbolos, nuestras creencias e ideas se hacen tangibles y se expresan de manera concreta con lo que adquieren una cierta resistencia y resultan más fáciles de comunicar. Los símbolos son fuentes de información externa (extrapersonal) que los individuos emplean para organizar su experiencia y sus relaciones sociales. Como afirma Umberto Eco: "La simbolización es la esencia del pensamiento humano". En suma, mediante los símbolos culturales expresamos nuestros más íntimos pensamientos e ideales, y de ellos nos servimos para integrar nuestras acciones y emociones. Al mismo tiempo, son medios de los que nos servimos para almacenar y transmitir nuestros valores de generación en generación. (ROGER MATUS LAZO <http://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/92959>)

<sup>7</sup> Los medios aparte de aportar contenidos de entretenimiento e información, también propone términos educativos justificados desde el contenido del programa, sin preguntarse por la didáctica o por el efecto que produce el aprendizaje. Esto ahora ha llevado a que en la escuela se hace una articulación de los medios y su llegada directa al aula de clase. Huergo (2007)

medios es informar, ya veremos discursos en los que se encargan de divertir y se endilgan la responsabilidad de educar. Entonces, vienen al caso las discusiones de los medios como generadores - promotores de cultura, siguiendo el artículo de Elaine Tavares, titulado: “Televisión: Fábrica de plusvalía ideológica”<sup>8</sup> o el de Gustavo Carlos Mangisch, titulado “Impacto mediático, cultura y educación”<sup>9</sup>, esta tendencia de los medios en tanto promotores culturales, se inscribe también desde la lógica funcional de las instituciones.<sup>10</sup>

Si es verdad que los patrones institucionales viven a través de las personalidades individuales, con la masificación mediática se aumenta el ritmo de réplica conductual, por lo cual la cultura entendida desde un paradigma semiótico se convierte en texto para ser leído e interpretado, así la cultura, se transmite por la interacción en un ambiente institucional.

#### **1.1.4. La Cultura a partir de las Instituciones**

Otra distinción implica tener en cuenta la cultura como elemento de la influencia institucional. En palabras de R, Ávila (2007) la cultura puede ser asumida como una red de significaciones (entramado de significación) metáfora de la telaraña de Weber. La cultura es la cara semiótica de las relaciones sociales, no sólo representa sino que también cumple una función, pero ésta es pensada, no en relación con las necesidades del individuo, sino en relación con la reproducción o transformación de la estructura de relaciones sociales.

García Canclini (1996), Redefine el sentido de pertenencia e identidad, organizado cada vez menos por lealtades locales o nacionales y más por la participación en comunidades transnacionales (...) de consumidores. Sin duda, esta acepción de consumidores tiene relación directa con la influencia de los medios. La relación que

---

<sup>8</sup> <http://alainet.org/active/52226>

<sup>9</sup> <http://www.enduc.org.ar/enduc4/trabajos/t133-c46.pdf>

<sup>10</sup> Para complementar esta idea puede visitar el sitio del Instituto de estudios de comunicación y cultura de la Universidad Nacional: <http://www.unal.edu.co/ieco/index.php/accordion-a/articulos>

quiero mostrar, es la oferta de la página web Discovery Kids en tanto estructura, algunos contenidos y conexiones con las ideas expuestas en la presente propuesta.

Permítaseme aquí, una primera idea sobre la condición del individuo en la red: Detrás de un computador nos convertimos en usuarios. Igual, somos usuarios de la Escuela, de la Familia o de la Religión, todas ellas, se han consolidado como instituciones a lo largo de la historia humana, he aquí una diferencia, la emergencia y rápida consolidación de los medios como instituciones sociales, quizá por la multiplicidad de su presencia, o por la ligereza con la que fueron asumidos: sólo como herramientas de difusión. La interacción con las maquinas modifica los escenarios y actividades del hombre; más bien, el hombre que se servía de la las maquinas empieza a verse cada vez más condicionado por ellas: la presencia de la maquina transforma los procesos humanos en lugar de adaptarse a ellos. El instrumento se vuelve autónomo... es como si un martillo le ordenara a la mano qué puntillas clavar.

### **1.1.5. La inmediatez de lo actual**

Una última distinción implica tener claro que los filtros para llegar hasta el objeto de estudio (la página web de Discovery Kids) tienen la dificultad de la inmediatez; es decir, los cambios se suceden a un ritmo tan vertiginoso que no acabamos de asumir uno cuando nos enviste el siguiente. Lo cambiante, lo desechable, lo obsoleto, el tempo en el que se marca la existencia se refiere a los avances vertiginosos de las tecnologías. Por ello, requerimos afinar la mirada para hablar de los cambios que se suceden en la red.

Diego Levis (2001) nos dice que esta cultura de la velocidad tiene consecuencias importantes en la educación. La inmediatez, los chicos, y los no tan chicos, tienden a resistirse a aceptar los tiempos que requieren los procesos de aprendizaje. Con el acceso y acumulación a grandes volúmenes de datos.

La página web<sup>11</sup> Discovery Kids, se actualiza constantemente, no sólo en sus contenidos publicitarios que cambian cada 30 segundos o menos, o en la información sobre la programación del canal de televisión Discovery Kids que varía cada 30 minutos, sino en la oferta de sus contenidos, relacionados con temas como - Letras y Cuentos, - Números y Desafíos, - Creatividad y Diseño, - Naturaleza y - Cuerpo y Destreza. Estos temas, que son los ejes con las que se clasifica la página, desde juegos, actividades, consejos para padres y concursos, tienen contenidos en su interior. Todo esto puede cambiar hasta 3 veces en una semana.

En esta experiencia investigativa, entre el 2009 y hoy el esquema general de orden estructural de la página ha cambiado 3 veces. Para ver la velocidad de cambio, es necesario contrastar este espacio con la cotidianidad de la familia o la escuela, y los cambios (superficiales que allí se dan), pero quiero hacer énfasis, en los cambios estructurales y el tiempo que lleva en modificar un contenido en la escuela, o lo que implica, por ejemplo un cambio de religión. La velocidad de cambio es entonces, un factor crucial para tener en cuenta en esta propuesta. Aquí debo recordar a un maestro que decía que el pensar es un acto que requiere un espíritu en reposo; pero en estos tiempos nerviosos en los que se confunden realidad y fantasía, en los que “*el afán va afanadísimo*”, el concepto de instante (*ego hic et nunc*) debe ser fotografiado a más alta velocidad.

Tenemos entonces las distinciones iniciales: lo hipertextual y lo hipermedial, lo tecnológico, los medios como instituciones sociales y su impacto en la cultura y la inmediatez. Se hace necesario mencionar un debate útil para esta propuesta: ¿Se puede educar a través de Internet?<sup>12</sup>, este interrogante, aparejado con otros más que aparecerán a lo largo del recorrido, constituirán el norte de mi exploración, a partir de procesos de observación e investigación y mi propia experiencia vital. He querido discutir ese interrogante en el último anillo: Educación e Internet, para tener suficientes argumentos y puntos de vista al abordarlo.

---

<sup>11</sup> Una página web es un conjunto de archivos electrónicos integrados, adaptados para su acceso y consulta en la Red Mundial de Información (World Wide Web) a través de un programa de navegación, también llamado explorador, bien sea mediante un computador u otro dispositivo móvil con conectividad. Sobre este particular profundizaré más adelante.

<sup>12</sup> Sugiero ver el siguiente artículo: <http://portal.educar.org/sjgutierrezp/educaratrav%C3%A9sdeinternet>

En un primer momento, mis pasos se dirigirán hacia la comunicación/educación como campo de análisis en el que se recoge mi interés por observar el fenómeno mediático; es la arena de combate de esta discusión, porque es el escenario en donde acontece – para muchos – el mundo de la vida... porque hoy la vida pasa por los medios antes que por el ámbito físico-vital inmediato.

Parto de datos simples: Cuando hoy un joven termina una relación sentimental, lo primero que hace es cambiar su “estado” en las redes sociales, las conversaciones en los transportes públicos frecuentemente giran en torno a lo acontecido en la novela de moda, la catequesis informativa de las emisoras<sup>13</sup> en los medios de transporte, la conexión individual desde los dispositivos de reproducción de audio o basta ver los roles asumidos por los niños en la escuela, provenientes de personajes mediáticos, con notorio énfasis en su forma de hablar, expresiones o dichos de los personajes, que se incorporan en el cotidiano acontecer de los sujetos... justo ahí, en el mundo de la vida.

### **3.2 Referentes de Partida.**

El concepto de “el mundo de la vida” fue creado por Edmund Husserl y publicado en la Enciclopedia Británica, bajo el título “Fenomenología”, en el año de 1925 y se refiere a los actos culturales, sociales e individuales a los cuales nuestra “vida” no puede sobrepasar. Jürgen Habermas emplea este concepto en su libro “Teoría de la Acción Comunicativa” (1982) y lo une al concepto de “sistema”; de tal forma, realiza un análisis sobre la acción comunicativa y su fundamento racional, así como de la capacidad comunicativa del lenguaje. Siendo consecuente con el desarrollo de la discusión que se plantea en este trabajo, usaré la acepción habermasiana de dicho concepto.

---

<sup>13</sup> Las emisoras radiales también se constituyen en nichos sociales, en símbolos de clase social, ejemplo: “Familia Candela” (referida a la emisora Candela estéreo), “la gente W” (referido a la emisora W radio). Estas distinciones aparecen en calcomanías, sombrillas, wallepapers, ring tones, todos ellos elementos de consolidación identitaria, refuerzo institucional y evidente manifestación mediática de los individuos.

Los estudios cuyas pretensiones giran al rededor del análisis de prácticas cotidianas o representaciones sociales, cuentan en la actualidad con un arsenal de conceptos y teorías para comprender sus objetos de investigación. El desarrollo contemporáneo de las ciencias sociales ha enfatizado y revitalizado una perspectiva de investigación: la de los actores, sus modos de vida cotidiana y sus formas de interpretar y valorar la realidad. Frente al predominio de teorías sociológicas estructurales de hace algunas décadas, la tendencia actual de la teoría social es comprender la sociedad tanto desde la perspectiva de los sistemas como de la de los actores, desde la articulación de lo objetivo (sistemas, estructuras, instituciones) con lo intersubjetivo (representaciones, identidades, vida cotidiana). La subjetividad ha aparecido en la escena de las nuevas teorizaciones y se ha convertido en un personaje protagónico. (Tania Rodríguez Salazar, 1996).

La idea del mundo de la vida permite comprender la dimensión social en la que se construyen marcos de sentido que sirven para interpretar y actuar en la realidad; remite a procesos y estructuras que posibilitan la comprensión de las formas en que se sustentan, se reproducen y se transforman los estilos de vida y de pensamiento en la vida cotidiana. El mundo de la vida es un mundo intersubjetivo y social.

La experiencia del *otro*, se estructura según esté referida a un mundo de asociados o congéneres (personas de las cuales tengo una experiencia inmediata y con las que establezco relaciones cara a cara), un mundo de contemporáneos (personas de las cuales sé que existen en el mismo tiempo que vivo, pero de las cuales no tengo una experiencia inmediata), un mundo de antecesores y un mundo de sucesores. Las acciones referidas a los asociados se guían por una orientación “tú” o por una relación “nosotros”, mientras que las acciones referidas a los contemporáneos, antecesores y sucesores se guían por una orientación “ellos” y una relación “ellos” (Schutz y Luckmann, 1973).

En el intento de justificar aquello que ocurre en los medios se convierte parte sustancial del “mundo de la vida”, propongo pensar los medios de comunicación transversales a la Cultura, la Sociedad y la Personalidad. De tal forma, la estructura de este concepto (mundo de la vida) se propone desde tres elementos: el de la

*cultura*, el de la *sociedad* y el de la *personalidad*, cada uno de estos elementos hace referencia a pautas interpretativas o suposiciones básicas sobre la cultura y su influencia sobre la acción, a pautas apropiadas de relaciones sociales (la sociedad) y al modo de ser de las personas (la personalidad) y de comportarse. Comprometerse en la acción comunicativa y lograr la comprensión en cada uno de estos elementos conduce a la reproducción del mundo de la vida mediante el refuerzo de la cultura, la integración de la sociedad y la formación de la personalidad. Si bien estos componentes están inextricablemente ligados en las sociedades, la racionalización del mundo de la vida implica la "creciente diferenciación entre la cultura, la sociedad y la personalidad". (Habermas, 2005)

<b><i>Reproducción de las estructuras simbólicas del mundo de la vida</i></b>		
<i>Aspecto funcional del entendimiento</i>	<i>Aspecto de Coordinación de la Acción</i>	<i>Aspecto de socialización</i>
Continuación del saber válido, la tradición y la renovación del saber cultural	Estabilización de la solidaridad de los grupos	Formación de actores capaces de responder de sus acciones
<b><i>Cultura</i></b>	<b><i>Sociedad</i></b>	<b><i>Personalidad</i></b>

TOMADO DE: <http://www.lapaginadelprofe.cl/sociologia/habermas/haber2.htm>

He afirmado antes que lo “cotidiano” pasa por los medios. No sólo por el tiempo que hoy se dedica a “estar” conectado vía celular, internet, publicidad, juegos, redes o programas, sino porque desde esa “permanencia”, se configuran discursos estéticos, de identificación y comunidades de interés. Y lo más notorio, cómo los sujetos asumen actitudes de personajes mediáticos.

Es esta la aplicación del concepto del mundo de la vida en la presente propuesta; en el caso particular de la página web de Discovery Kids, se puede encontrar una clara distinción de públicos (niños y padres), también una selección temática (por categorías de interés), y a través de actividades (juegos y concursos) se presenta un reforzamiento y validación de esquemas de comportamiento (cuidado al medio ambiente, obediencia a los padres, cuidado personal...).



Cabe anotar que, esas pautas de comportamiento, también provienen del canal de televisión Discovery Kids, que funciona como parte del sistema total de Discovery Kids, que a su vez, hace parte del conglomerado mediático Discovery. Sobre este aspecto profundizaré, en la descripción de la página, en el apartado correspondiente.

Entonces, retomando, los conceptos de Personalidad, Sociedad y Cultura, se pueden relacionar con la propuesta de la página, pero no sólo desde los contenidos, sino a partir del ejercicio de “estar” allí.

### **3.2.1. “Estar” en la página web**

La página web se visualiza a través de un computador con conexión a la red. Este sitio se convierte en producto, en mercancía, en artículo de consumo, que tiene un lugar distinto al de una relación cara a cara pues, en esa condición, de producto, de oferta, se vale de estímulos, que si bien han sido utilizados por la escuela, la religión o la misma familia (música, imágenes, juegos), no son tan fáciles de ser integrados en una sola propuesta. Partiré así desde una postura estética<sup>14</sup>, para desentrañar la oferta de la página web.

Estar en los medios hoy tiene la connotación de habitar en ellos, no sólo para consumir las ofertas sino como escenarios en los que se configuran maneras de estar, allí, también hay estéticas y protocolos, regulaciones, y elementos propios de colectivos sociales. Hacer presencia, visibilizarse, estar conectado, hacer parte de la red, pertenecer a comunidades, son sólo algunos de los elementos que encierran “estar en los medios”. Es sabido que las dinámicas sociales, económicas, nacionales, políticas, entre otras se dinamizan desde lo mediático.

La publicidad, las novelas, los discursos se promulgan desde los medios, son entonces un centro no sólo de entretenimiento sino de elaboración, de sentido, de lógicas colectivas, de polarizaciones y de consumo.

---

<sup>14</sup> Me refiero a la “Estética” desde la aceptación, comprensión e interpretación de las formas en tanto expresión, - tradicionalmente- vinculadas al Arte.

Un ejemplo de esta postura sobre los medios como productores de sentido, lo ha trabajado desde el Observatorio de Jóvenes, Comunicación y Medios de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata que ha emprendido la tarea de recuperar y analizar las configuraciones mediáticas sobre juventudes, entendiendo que los medios, en tanto actores sociales, producen discursos que construyen realidad, y que además potencian, intensifican y organizan la circulación de esos discursos.

“Los medios ya no aparecen como meros transmisores de información sino que articulan uno de los escenarios de representación de los sentidos que intervienen en los procesos de construcción de subjetividad, y disputan la hegemonía con otros actores sociales. Desde esta perspectiva, entendemos que los medios de comunicación producen sentido en relación a las juventudes, sus prácticas (políticas, laborales, familiares, educativas), y sus consumos culturales (estéticos, colectivos, ligados a las tecnologías de la información y comunicación). Además los definen, como objetos de violencia (víctimas de delincuencia, de violencia de género o policial), o sujetos de riesgo (jóvenes victimarios, violentos, delincuentes, protagonistas de conductas de riesgo, de uso y abuso de drogas y alcohol, víctimas de enfermedades de transmisión sexual, casos de embarazo adolescente). Y en tal recorrido de producción de configuraciones discursivas en relación a lo juvenil, los medios recuperan también discursos producidos por otros actores sociales.”

Fuente: <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/?q=node/136>

Las narrativas mediáticas, entonces, ocupan un lugar destacado en el conjunto de significaciones imaginarias sociales que, encarnadas en las instituciones que les dan vida, aportan a la permanente construcción colectiva que llamamos “realidad”.

### **3.2.2. Aproximación a la propuesta estética de los medios.**

Una manera, no la única, de percibir el “mundo de la vida”, con tintes estéticos y de relación, se encuentra en el arte, en tanto reflejo de la comprensión de la cultura en un momento histórico concreto y como reinterpretación del saber precedente, legitimado socialmente como verdadero -eterno, en palabras de Baudelaire- y la tradición, que adquiere una alta carga significativa en la construcción de los grupos y los sujetos. Afirmo que el arte, en cualquiera de sus formas, incluidas sus versiones menos ilustradas, es recuento de lo que fuimos, reflejo de lo que somos y proyección de aquello que podemos ser; en lo que los existencialistas alemanes entendieron como “el modo de ser propio del hombre”.

Al pensar en mi configuración como Ser, en mis influencias, en este momento de mi vida, debo hacer un ejercicio de reconocimiento; la pesquisa comienza por aquello que he leído, mis sueños, mis frustraciones, mis miedos y mis esperanzas, aspectos todos con o sin justificación, pero de alguna manera, hoy emergen, e intentan ganar espacio en los renglones e hipervínculos de esta propuesta.

Vuelven a mi conciencia los libros de piratas como “Sandokán (1900)” o el “Capitán Tormenta (1905-1910)”, escritos por Emilio Salgari; en ellos, toda gran búsqueda está justificada por un tesoro, un amor o un destino. En este caso, mi océano será la red mundial de información, y la página web de Discovery Kids será la isla donde cavaré para encontrar el tesoro; sin embargo, esta búsqueda, al contrario de sus equivalentes literarios, no cuenta con un mapa en estricto sentido; más bien es el viaje mismo el que irá dibujándolo. Cartografiar desde la misma experiencia... Invocaré a Machado: “Se hace camino al andar”.

De tal modo, asumo la literatura como expresión artística, como parte de un sistema de significación alterno a los “lenguajes convencionales”, que pasa la realidad a través de un lente de aumento, amplificándola, distorsionándola o transformándola según el caso –tema que desarrollaré más adelante-, es un proceso determinado por el punto de vista del artista, quien se convierte en una suerte de prisma que reinterpreta el entorno desde la mirada individual y la proyecta en el espacio de lo colectivo. Dicho proceso es el que me propongo a lo largo de esta propuesta; es el intento por forzar los límites del lenguaje escrito, tradicional, en cuanto a que dificulta el dar cuenta de una experiencia vivida en el universo de lo digital. Después de planteada esta dificultad (contar aquí y de este modo, lo que pasa allá en la red), es necesario sugerir algunas consideraciones sobre el lenguaje. Porque es a través de él, que puedo manifestar mis hallazgos, contar lo que voy descubriendo y plasmar lo que soy.

### 3.2.3. Consideraciones sobre Lenguaje

En primera instancia, es necesario asumirlo como una herramienta mediadora por excelencia; entendiéndolo como elemento facilitador que proporciona la ejecución de una acción, de hecho, Lev Semiónovich Vigotsky, (1896-1934) en su libro "Pensamiento y Lenguaje" (escrito en 1933) hace una analogía con las herramientas físicas y los sistemas de signos y les otorga el valor de "herramientas" que amplían nuestras habilidades, y transforman la manera misma en que pensamos. Por ende, el lenguaje cumple dos funciones diferentes: una comunicativa (de lo intrínseco a lo extrínseco) y la otra referida a la regulación del comportamiento (de lo extrínseco a lo intrínseco), sirviendo como catapulta para producir efectos sobre el entorno social. Es en la "teoría simultánea, 1933" donde se define que, tanto el lenguaje como el pensamiento están ligados entre sí.

Esta teoría fue dada a conocer por Vigotsky desde el enfoque socio-cultural, y explicaba que el pensamiento y el lenguaje se desarrollaban en una interrelación dialéctica, aunque consideraba que las estructuras del habla se convierten en estructuras básicas del pensamiento, así como la conciencia del individuo es primordialmente lingüística, debido al significado que tiene el lenguaje en la realización de las funciones psíquicas superiores (que son los que desarrollan con la cultura diferenciándonos de los animales) del hombre. Entonces según Vygotsky, el lenguaje está particularmente ligado al pensamiento. Sin embargo, entre ellos no hay una relación de paralelismo, el pensamiento es lingüístico por su naturaleza, y el lenguaje es el instrumento del pensamiento.

Desde otra perspectiva, el lingüista, filósofo y activista estadounidense Noam Chomsky (1928- ), restringe la teoría lingüística al análisis gramatical, entendiéndolo como el conocimiento tácito de las reglas gramaticales, que se distingue de la actuación, o el uso de la lengua en cada situación concreta. Así, acuña el término "Gramática Generativa" como compendio de sus apreciaciones. Este modelo intenta explicar la organización cognitiva subyacente a los seres humanos, la misma que los capacita para construirse desde una competencia gramatical adecuada sobre la

base de un conjunto limitado de datos; formulando así, un sistema de principios lingüísticos innatos. Afirma que los elementos del lenguaje no son usos, ocurrencias espacio-temporales concretas; sino frases, construcciones abstractas subyacentes a los usos, dando un concepto mentalista del lenguaje. La gramática es, desde esta perspectiva, un sistema de reglas generativas capaces de producir un lenguaje. Dice el autor que la comunicación es una de las funciones del lenguaje pero no es la esencial.

Entonces, según Chomsky, el lenguaje se desarrolla como órgano mental sobre la base de un programa cognitivo, definido de manera innata, en el que los factores esenciales que determinan su adquisición residen en la propia adquisición. (Chomsky, 1979)

Otra perspectiva la aporta el filósofo y semiólogo italiano Paolo Virno (1952-), que desde la semiología, afirma que el lenguaje es toda enunciación, es una prestación virtuosa desde la interpretación de los autores (la actividad del maestro, la actividad del futbolista, la actividad del bailarín...). Y es tal porque, obviamente, está conectada directa o indirectamente a la presencia de los otros. El lenguaje presupone e instituye siempre el «espacio con estructura pública», se entiende no el contenido de un enunciado, el «qué se dice», sino el habla como tal, el hecho mismo de hablar. De este modo se constata que los aspectos diferenciales de la praxis respecto de la poiesis (prácticas desde lo productivo e improductivo) coinciden con los aspectos diferenciales del lenguaje verbal respecto de la gestualidad o la comunicación no-verbal.

A diferencia de Chomsky, Virno considera que el papel del lenguaje es el de abrir las posibilidades de la ambivalencia. Toma en consideración los trabajos del neurobiólogo italiano Gallese con las neuronas espejo. Dichas neuronas, hipotéticamente, constituyen la base fisiológica del reconocimiento entre semejantes. Virno sugiere que la capacidad de negación permite tanto ocluir el reconocimiento natural entre semejantes como restituirlo. Nuestros aspectos invariantes se verían, en este esquema, transformados de arriba a abajo por la capacidad verbal. (Geller, F. 2006)

Una consideración más sobre el lenguaje es la del historiador de las ideas y teórico social Michel Foucault (1926-1984), que presenta al lenguaje como acción, como acto peligroso, es el discurso como experiencia límite del otro, lenguaje que se expresa y del que no se es dueño, lenguaje que se desdobra y se desliza sobre sí mismo bajo sus propios trazos. Foucault se encuentra en el campo de la interpretación sobre el signo: el signo es ya una interpretación, es un tejido de interpretaciones, toda verdad encubre una interpretación, una determinada voluntad... el Ser es sentido, es siempre interpretación, texto de un pretexto. (Cruz J, I. 2006).

En resumen tenemos:

<b>Exponente</b>	<b>Papel que desempeña el lenguaje</b>	<b>Lenguaje e internet</b>
Vigotsky	Cumple la función de mediar la cultura y es la forma en que se moldea la conducta del sujeto	La cultura está presente en la web, y dentro de ella hay unos parámetros que nos posibilitan la comunicación.
Chomsky	El lenguaje es innato y su desarrollo lo transforma en una competencia que se caracterizan en las estructuras que el sujeto posee.	Los lenguajes se elaboran de acuerdo a ciertos acuerdos, las competencias que se generan son de acuerdo a formas convenciones de utilizar los símbolos
Virno	Dado como un factor potencial que establece la naturaleza del sujeto y su lugar de enunciación.	La forma de utilizar el lenguaje en la web es propio de la web, el caso concreto de las redes sociales y sus propias dinámicas.
Foucault	Lenguaje como posibilidad de discurso y está propenso a establecerse como forma de comunicar lo científico dejando de ser un asunto netamente lingüístico	El lenguaje en la web es una forma de transmitir información, pero se proponen unos parámetros para los usuarios accedan.

### **3.2.3.1. Lenguaje en la Red**

En la red se presenta una modificación en el uso del lenguaje. Inmediatez, en cuanto a disponibilidad de información; acceso simultaneo no lineal a diversas fuentes de información, en cuanto convergencia de formatos: video, texto audio; esquemas de tiempo y espacio flexibles, coexistencia de mensajes no necesariamente vinculados por un único hilo conductor temático.

El lenguaje entonces que se utiliza en la página web Discovery Kids, es la combinación entre texto, imagen en movimiento y sonido, que refuerza, a través de personajes - que se presentan primero en los programas del canal- temáticas tendientes a la construcción de lugares comunes, y que en ocasiones, trasladan los contenidos de la escuela, y los exponen con gráficas, animaciones, música, voces de los personajes, para que el usuario se acerque a lo expresado. El ejemplo, más claro, es el mensaje sobre el cuidado del medio ambiente, manifestado en programas del canal, luego en actividades concretas, tales como karaoke, rompecabezas, cuestionarios, para que este consiga alguna copa o trofeo, todos los temas de las actividades anteriores, son relacionados con el medio ambiente. Igual, pasa con temas, como lenguaje, matemática o cuidado del cuerpo. Sobre este apartado, más adelante veremos, que algunos de esos temas, son (o eran) exclusividad de la escuela.

### **3.2.4. La mediación de la página web.**

Si la página web de Discovery Kids es un filtro dinámico entre los contenidos y los usuarios, nos hemos de preguntar, por su naturaleza como elemento mediador. El acto de mediación, es tomado desde la escuela Soviética por Vigotsky como una interacción necesaria con un par mayor o un contexto que logre efectuar en los sujetos una transmisión cultural que le permitan su desenvolvimiento en una sociedad.

En el plano educativo es su discípulo Aleksandr Románovich Luria en su libro “Conciencia y Lenguaje” (edición,1995) quién desplaza el acto de mediación a los niveles de simbolización, abstracción y resolución de problemas de personas mediatizadas con prensa, sujetos que simplemente leen la prensa y sujetos que no tienen acceso a ella.

Posteriormente Jesús Martín Barbero (1987) retoma la discusión de mediación, pero esta vez en la era de los medios; el significado ya no en términos de desenvolvimiento cognitivo social y emocional del sujeto como lo planteó la escuela soviética sino como una forma de experiencia cotidiana de la persona. El lenguaje que es el elemento de mediación y se transforma en la capacidad de nombrar el mundo y de relacionarse en la cultura, Martín Barbero (1987) nos habla que aunque de la mediación se logre establecer un enriquecimiento del pensamiento y del acto comunicativo, la mediación tiene como finalidad mostrar la realidad de la cultura.

En la página web Discovery Kids, el lenguaje cumple un papel de moldeador de cultura, en tanto que los usuarios tematizan su cotidianidad a partir de los enunciados aportados por el canal y desarrollados en la página, lo más importante, es que los personajes se “presenta” y “hablan” desde diferentes espacios más allá del mismo medio, los encontramos en útiles escolares, en piñatas, en los juegos, los hallamos presentes en las actitudes de los niños, es decir, los temas, ya personalizados y personificados, son asimilados y reforzados en otros escenarios, más íntimos para los usuarios. Un elemento más para mencionar, es la misma condición de la información que se postula como formación; ya hemos dicho antes, que si bien, la página web se anuncia como un espacio para divertirse, plantea entre sus actividades experimentos, que están en el tema de “ciencia”, o retos, que están en el tema de “lenguaje”, de manera circular, los temas de los programas, dejan mensajes sobre los mismos temas, preguntas, cuestionamientos, que en los usuarios se cristalizan en su aparato gnoseológico, y van construyendo formas de significar; lo crucial, es cómo, gracias a la multipresencia (impresos, música, imágenes, juguetes...) estos mensajes, estos enunciados, estos temas, estos personajes, van ganando el lugar de símbolos culturales.



Pretendo entonces, analizar las posibles tensiones en la página web tudiscoverykids.com a partir de las siguientes discusiones: la relación *Comunicación/Educación* como campo de saber, después, *Escuela y Medios* como eje articulador de la cultura escolar y la mediática y, por último, *Educación y Internet como punto de llegada y paso a la puesta en escena de la página web*.

Hasta el momento hemos recorrido, las distinciones iniciales, los puntos de partida, las aproximaciones a la propuesta estética de los medios, algunas posturas sobre el lenguaje y su relación con la red y la mediación de la página. Pasaré a exponer, la manera como enlazaré esta propuesta.

## **2. METODOLOGÍA**

La finalidad de esta propuesta es el análisis de la página web de Discovery Kids [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com). Abordar dicho objeto de estudio requirió un proceso reflexivo mediante la construcción de unas categorías, denominadas anillos, en los que hago referencia a aspectos personales, a situaciones particulares, a recuerdos, y a referencias académicas, para enriquecer la propuesta. Llegando así a la página web con argumentos suficientes para poder extrapolar lo que expuesto a un espacio que no se ajusta a los parámetros de la escritura en papel, por tal razón, la exposición se puede ver (también y además) en una página web, que he construido como soporte académico, en la que es posible la conexión con la página web Discovery Kids. De otro modo no podría mostrarle al lector lo que implica la interacción y la experiencia en ese espacio virtual.

Retomo el paradigma de “los modelos de investigación en ciencias sociales de la educación”, el cual analiza e interpreta los fenómenos, de forma que relaciona las categorías de la investigación con los supuestos teóricos. El diseño de la propuesta es cualitativo y se fundamenta desde los lineamientos que menciona Sampieri et al (2004) que permite desde la observación directa de la realidad a investigar, análisis de fuentes, reflexiones sobre la problemática responder a la investigación e indagación de cifras que complementan la observación. La contextualización sobre el modelo utilizado, se explicará más adelante en el apartado: Modelo Investigativo.

### **2.1. Construcción de los anillos y la lógica de conexión entre ellos**

Esta propuesta se estructura a partir de tres anillos, en los que se da cuenta de las relaciones entre Comunicación y Educación, Escuela y Medios y Educación y Internet; cuya finalidad es abordar la página web Discovery Kids, en tanto objeto de análisis, a partir de una base conceptual, que oriente de manera progresiva la discusión global en torno a las posibles implicaciones pedagógicas<sup>15</sup> de los espacios electrónicos denominados “educativos”.

---

<sup>15</sup> Entenderé “Implicaciones pedagógicas” desde las reflexiones a partir de la enseñanza y el aprendizaje, en tanto propuesta de la página web Discovery Kids

### **2.1.1. Comunicación / Educación.**

El primer anillo se refiere a la comunicación-educación como campo de saber, cuyos desarrollos particulares se dirigen particularmente a fortalecer el componente comunicativo de la educación; en otras palabras, abordar la labor educativa como un ejercicio que en esencia es comunicativo. Nos encontramos frente a la existencia de múltiples polos educativos (que no tienen como función específica educar), y por tanto, de múltiples interpelaciones a los sujetos. Junto con el polo escolar, conviven hoy como polos educativos e interpeladores al menos: el polo comunal, el mediático, el callejero, el del mercado. Polos que a su vez, avalan distintas formas de “lectura y escritura”, de la experiencia de la vida y del mundo Huergo (2007)

### **2.1.2. Medios / Escuela**

Dado que la educación tradicionalmente se lleva a cabo en espacios delimitados, cuya denominación más general es la de escuela, la reflexión generada a partir de la relación comunicación-educación, conduce necesariamente hacia la estructura misma donde se desarrolla la actividad de formación. Por ello, en el segundo anillo, escuela y medios, se presenta un recorrido por la escuela como espacio hegemónico de reproducción del saber y los medios como espacio “alternativo” para esa reproducción. Se conecta esto con el desarrollo de los Medios Masivos y la influencia que estos han tenido en la escuela.

Así, se plantea a la escuela como una construcción elaborada en términos de tiempo y espacio, cuya finalidad es adecuar a los sujetos de cara a las exigencias particulares del contexto: normalizar, disciplinar, ordenar... y cómo, este objetivo, - la manera de abordarlo -, se modifica por la entrada de los medios masivos en el espacio escolar.

### **2.1.3. Educación / Internet.**

Si bien estos Medios Masivos, radio, prensa y televisión, hicieron su entrada en la escuela con relativa facilidad, más como instrumentos para la adquisición de conceptos que como herramienta pedagógica, es la internet la que, aún integrada como instrumento, parece mover a la escuela como el lugar tradicionalmente privilegiado para la formación y como ente socializador por excelencia.

Quiero mostrar cómo son las características de este aparente movimiento. Dicho de otro modo, de lo que se trata este anillo es de la exploración de las relaciones entre la internet y el ejercicio educativo, para delimitar los elementos a partir de los cuales se llevará a cabo el análisis de la página web Discovery Kids

## **2.2. Experiencia en línea**

### **La página web de Discovery Kids**

Previo a las conclusiones de esta propuesta se presenta la página web como análisis de caso, esperando articular los elementos reunidos a lo largo de los tres anillos en el proceso de observación.

#### **Presentación:**

Para contar la experiencia y permitir que el lector transite por la red construí una página web que como he dicho no debe entenderse como un anexo, sino como parte integral de esta propuesta.

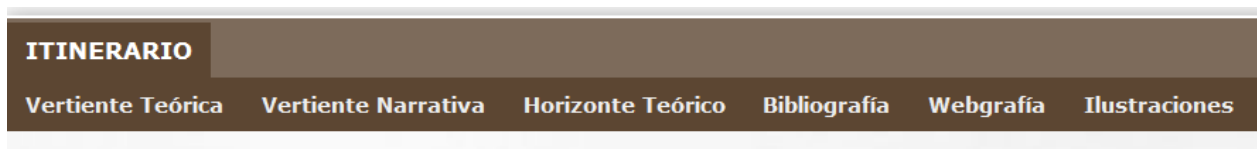
#### **2.2.1. Características generales página web <http://deliriodearacne.jimdo.com>**

#### **Aplicación**

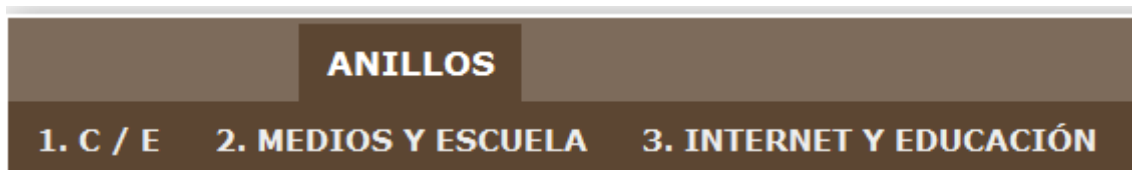
La PÁGINA WEB [deliriodearacne.jimdo.com](http://deliriodearacne.jimdo.com) funge como aplicativo del análisis expuesto en el documento escrito. En ese espacio digital usted encontrará los siguientes elementos:



- Itinerario: muestra la ruta de guía, contiene Vertiente Teórica, Vertiente Narrativa, Horizonte Teórico, Bibliografía, Webgrafía e Ilustraciones



- Vertiente Teórica: se aborda algunos de elementos que el documento teóricos que se consideran necesarios para la observación y análisis de la página.
- Vertiente Narrativa: Está dispuesta a partir de elementos descriptivos de la creación literaria, plantea un recorrido metafórico por los círculos del infierno de la "Divina Comedia" de Dante Alighieri, adaptados a la realidad de un mundo mediático.
- Horizonte Teórico: lo componen las grandes discusiones que son la estructura que orienta la discusión del documento.
- Bibliografía: Relación o catálogo de libros o escritos referentes a la propuesta.
- Webgrafía: Relación de videos referentes a la propuesta
- Ilustraciones: se encuentran dibujos relacionados con la vertiente narrativa



- Anillos: Se retoman separadamente los contenidos de cada uno de los tres acápite del documento, con énfasis en tres aspectos fundamentales:

## ANILLOS

### 1. C / E

Conceptos Clave	Relación Página DK	Referencias
-----------------	--------------------	-------------

- Conceptos clave: Retoma de manera específica los conceptos fuerza contenidos en cada anillo.
- Relación página Discovery Kids: Muestra de qué manera aquellos conceptos fuerza se evidencian en la página web [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com).
- Referencias: Amplía puntualmente la información disponible sobre obras literarias, cinematográficas y de otros tipos, como videojuegos, que se hayan referenciado a lo largo del documento escrito.

## ANILLOS

### 2. MEDIOS Y ESCUELA

Conceptos Clave	Relación Página DK	Referencias	Referencias Videojuegos	Referencias Audiovisuales
-----------------	--------------------	-------------	-------------------------	---------------------------

- Discovery Kids: Se ocupa del análisis de los elementos que componen la página web [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com)
- Descripción: Explica de la composición estética y espacial de la página.
- Visión general: Muestra la página completa, como un todo articulado.
- Aparataje Analítico: Se refiere a la capacidad de “leer” los elementos que componen la página web, desde una perspectiva de análisis elaborada con base en los conceptos abordados en el componente teórico; a partir de una triada compuesta por el objeto, su construcción y los posibles puntos de contacto con la observación de los conceptos fuerza desarrollados a lo largo de los tres anillos.

## ANILLOS

### 3. INTERNET Y EDUCACIÓN

Conceptos Clave	Relación Página DK	Referencias
-----------------	--------------------	-------------

- Referencias videos: Se muestran videos relacionados con el mundo Discovery Kids.

## DISCOVERY KIDS

Descripción	Vista General	Aparataje Analítico	Referencias Vídeos	Textos Legales	Exploración página
-------------	---------------	---------------------	--------------------	----------------	--------------------

Necesidades de Medios- DK	Función como Medio	Currículo dentro de Dk
---------------------------	--------------------	------------------------

- Textos Legales: presenta la advertencia legal de la web de Discovery Kids y un análisis de esa advertencia legal relacionado con la educación.
- Exploración Página: muestra un contexto de la web Discovery Kids, describiendo el contexto y las relaciones con la internet.

- Necesidades de Medios- DK: Se reflexiona sobre las necesidades expuestas por Valbuena de La Fuente y se expone las dimensiones del hombre y se ponen en el contexto de Discovery Kids
- Función como Medio: análisis de Discovery Kids desde lo mediático relacionándolo a temas de la educación en especial al currículo.
- Currículo dentro de DK: Muestra como las diferentes concepciones de currículo son tomadas por Discovery Kids.

## DELIRIOS

*Delirios Videográficos*

*Delirios Específicos*

*Delirios de Videojuegos*

*Delirios Artísticos*

- Delirios: Constituye una extensión temática que, si bien se vincula con los ejes de la investigación, incluye miradas diferentes a la propuesta en el documento escrito; un mecanismo para proporcionarle rutas alternativas de análisis, con las siguientes categorías.

# VISTA GENERAL

deliriodearacne.jimdo.com

ITINERARIO ANILLOS DISCOVERY KIDS DELIRIOS

Vertiente Teórica Vertiente Narrativa Horizonte Teórico Bibliografía Webgrafía Ilustraciones

## TRASHUMANCIAS PEDAGÓGICAS POR LOS FLUJOS DE LA RED... "DESTINO: WWW.TUDISCOVERYKIDS.COM"





Pages to the People

**Ahora tu página web con tienda online**

Crea con Jimdo tu propia página web e [integra una tienda online](#) en pocos clics. Elige el diseño de tu página web, añade los productos, establece los precios y selecciona las formas de pago. ¡Pruébalo gratis ahora en [www.jimdo.com](http://www.jimdo.com)!

### UNA GUÍA DE RUTA

El documento "Trashumancias pedagógicas por algunos flujos educativos de la red... destino: tudiscoverykids.com" está dividido en tres acápites, denominados allí como "ANILLOS":

1. [COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN.](#)  
Aborda la relación *Comunicación/Educación* como campo de saber.
2. [ESCUELA Y MEDIOS.](#)  
Eje articulador de la cultura escolar y la mediática
3. [INTERNET Y EDUCACIÓN](#)  
Reflexiona acerca de la posible incidencia de la "propuesta educativa" de la página web de Discovery Kids en determinados procesos de aprendizaje.

El desarrollo de estos ejes se da a partir del entramado dos líneas:

1. [Teórica](#)
2. [Narrativa](#)

También encontrará enlaces titulados: [Bibliografía](#), [Webgrafía](#), e [Ilustraciones](#)

Comentarios: 0 [Escribir comentario](#)

Página web: #1

Nombre: \*

Entrada: \*



Por favor inserta el código:

\* Espacios requeridos

[Aviso legal](#) | [Imprimir](#) | [Mapa web](#) [Iniciar sesión](#)



## **2.3. Apropiación Metodológica**

### **2.3.1. Modelo Investigativo**

La propuesta aquí expuesta es realizada desde la perspectiva del enfoque hermenéutico interpretativo de Wittrock (1997) quien plantea la necesidad de relacionar el Conocimiento Previo (Supuestos del Investigador) con el contenido propio de los elementos de recolección (teoría y técnicas de almacenamiento de información pre y post el ejercicio educativo-investigativo). A partir de este postulado se genera un hipótesis inicial o hipótesis de progresión García Díaz (2004), la cual evoluciona según los hallazgos que el investigador encuentra, permitiéndole recapitular sobre elementos antes desechados o cambiar sus supuestos en la medida que configura y ordena las categorías de la investigación. Con esto reúno una serie de elementos que se profundizan dentro del documento y que se presentan según el desarrollo de los anillos, que aterriza en la propuesta de la página web de Discovery Kids y se potencian en un espacio creado con las mismas características del objeto de estudio, es decir la página web, [deliriodearacne.jimdo.com](http://deliriodearacne.jimdo.com)

Dada la naturaleza del objeto de estudio, página web, la presente propuesta escrita se extiende, se fortalece y se aplica en una página web diseñada para esta investigación con el fin de que el lector pueda experimentar lo que investigador presenta aquí. El enfoque planteado por García Díaz de hipótesis de progresión permite dentro de esta investigación responder a tres perspectivas de carácter epistémico que son: la perspectiva compleja (observar la realidad); constructivista (construcción del conocimiento); y crítica (posición frente al conocimiento). Con ello se da cuenta de un fenómeno respondiendo desde el enfoque propio de las ciencias sociales.

Este documento tiene influencias del paradigma de “Usos y Gratificaciones”, los cuales manifiestan una forma directa de indagar sobre los medios, que ve directamente al investigador interpretando, determinado y reflexionando las

categorías que emergen en el proceso investigativo. Para responder a ello, se toma desde aspectos comunicativos, las necesidades que los medios tienen de esta, Valbuena de La Fuente (2009) y se establece las siguientes necesidades: - Identidad personal: relacionada con la construcción propia del sujeto - Relaciones personales: interacciones - Diversión: entretenimiento - Escapismo: desahogo

En la página web Discovery Kids encontramos cada una de las necesidades expuestas por Valbuena de la Fuente.

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/necesidades-de-medios-dk/>

- Identidad Personal: temario canciones, ejemplo, Todos somos necesarios; la cual relaciona a los sujetos en una construcción a partir de sus diferencias.
- Relaciones personales: celebraciones dentro de la página; promulgando interacciones de acuerdo a una temática propia de las diferentes fechas.
- Entretenimiento: la categoría de juegos, que se distribuyen de acuerdo a los diferentes personajes.

## **2.4. OBJETIVOS**

### **2.4.1. GENERAL**

- Analizar las tensiones que surgen en la página web tudiscoverykids.com a la luz de las relaciones: Comunicación/Educación, Medios/Escuela y Educación / Internet.

### **2.4.2. ESPECÍFICOS**

- Identificar la existencia de algunos contenidos de la educación tradicional tras pasados a los medios masivos.
- Indagar si la escuela conserva el papel hegemónico como espacio de reproducción de saberes.
- Reconocer si la página web tudiscoverykids.com presenta una sofisticación en la presentación de los contenidos tradicionales de la escuela o si es un escenario de innovación escolar

## **2.5. ENGRANAJE:**

### **2.5.1. PRIMER ANILLO: COMUNICACIÓN- EDUCACIÓN**

#### **4.5.1.1. DESCRIPCIÓN INVESTIGATIVA:**

- Este capítulo establece relaciones teóricas sobre la relación Comunicación-Educación, llegando a trasladar las discusiones a la página web tudiscoverykids.com.
- Presentación de algunos planteamientos ontológicos sobre las tecnologías, y sus influencias en el marco de la Comunicación-Educación.
- Ejercicio hermenéutico de extrapolar elementos de la Educación antes de la llegada de la discusión sobre Comunicación-Educación.
- Descripción de algunas problemáticas a través de elementos referenciales dados ya sea en el cine, en la literatura o en otras manifestaciones artísticas

#### **4.5.1.2. HIPÓTESIS PROGRESIVA:**

INICIAL (Presupuesto del Investigador): Rastrear la posible existencia de algunos posibles contenidos de la educación tradicional tras pasados a los medios masivos

FINAL: (De acuerdo a las indagaciones): Se encontraron contenidos propios de la escuela pero mimetizados en juegos e imágenes, que no obedecen al rigor escolar.

#### **4.5.1.3. RELACIÓN CON LA PÁGINA WEB tudiscoverykids.com.**

##### **Elementos de observación**

- LA ESCUELA COMO APARATO DE COHESIÓN: La escuela ha sido un aparato moderno de cohesión, encargada de la transmisión de conocimientos, manteniendo elementos esenciales de orden cultural.
- LA IDENTIFICACIÓN: Identificación (Maffesoli, 1990) como un constructo elaborado en relación a los límites o fronteras entre los grupos en contacto, y que no deja de ser una manifestación relacional de interacciones.
- EL MAESTRO EN EL CONTEXTO DE LA PÁGINA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: Papel del maestro y su intencionalidad comunicativa como sujeto pedagógico, que supera la relación tradicional entre profesor y alumno.

#### **4.5.1.4. APLICACIÓN A tudiscoverykids.com**

Consultar:

<http://deliriodearacne.jimdo.com/anillos/1-c-e/relación-página-dk/>

## **4.5.2.SEGUNDO ANILLO: ESCUELA Y MEDIOS**

### **4.5.2.1. DESCRIPCIÓN INVESTIGATIVA.**

- Este capítulo describe algunos procesos históricos por los que ha pasado la escuela y los distintos matices que ha tenido.
- Planteamiento de algunas reflexiones sobre las relaciones entre saber cómo elemento de la escuela, los medios de transmisión (oral, escrito, audiovisual y ahora digital) y los procesos culturales.
- Se esbozan planteamientos que entrelazan la escuela y los cambios que ha tenido a partir de la llegada de las nuevas tecnologías.
- Se muestran gráficas que relacionan los países y usos de la Internet. Datos que son base para la discusión de la relación Escuela y Medios

### **4.5.2.2. HIPÓTESIS PROGRESIVA**

INICIAL (Presupuesto del Investigador): La escuela ya no es el único poseedor ni reproductor de los saberes.

FINAL: (De acuerdo a las indagaciones): Si bien la escuela no es el referente más importante, sigue teniendo peso en la reproducción oficial del saber, se trata más de un asunto de forma, en tanto presentación de contenidos, acceso y velocidad.

### **4.5.2.3. RELACIÓN CON LA PÁGINA WEB [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com).**

#### **Elementos de observación**

- INTERNET: La Internet, ya no como expresión de la tecnología militar, se presenta como red de redes, abierta a todo usuario con posibilidades mínimas de acceso. Este aspecto cambiaría las maneras de relacionarnos.
- CULTURA: La cultura como el conjunto de esquemas comportamentales que se reproducen de una generación a otra en el marco de un grupo social específico
- CURRÍCULO: Currículo: abarca “desde la restrictiva alusión al término currículum como un programa estructurado de contenidos disciplinares, hasta su laxa consideración como el conjunto de toda la experiencia que tiene el niño bajo la tutela de la escuela.

### **4.5.2.4. APLICACIÓN A [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com)**

Consultar:

<http://deliriodearacne.jimdo.com/anillos/2-medios-y-escuela/relación-página-dk/>

### **4.5.3. TERCER ANILLO: INTERNET- EDUCACIÓN**

#### **4.5.3.1. DESCRIPCIÓN INVESTIGATIVA**

- Se exponen elementos de la experiencia en la virtualidad y, se discuten las relaciones con la educación.
- Se enmarcan las cuestiones que trae la llegada de Internet a los procesos de educación, ya sea de orden comportamental o de orden epistémico.

#### **4.5.3.2. HIPÓTESIS PROGRESIVA**

INICIAL (Presupuesto del Investigador): La página web Discovery Kids presenta una sofisticación en la presentación de los contenidos tradicionales de la escuela.

FINAL (De acuerdo a las indagaciones): La red es un espacio de socialización, la página web Discovery Kids se convierte en un lugar de encuentro, que maneja segmentación de públicos, restricción de contenidos, encuestas de satisfacción, en una lógica permanente de servicio al cliente.

#### **4.5.3.3. RELACIÓN CON LA PÁGINA WEB [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com).**

##### **Elementos de observación**

- VIRTUALIDAD: Se contrapone con el de presencialidad, y en extrapolaciones semánticas con el de realidad, con todo aquello que tradicionalmente consideramos como tangible (Lo virtual permite actuar sobre la realidad. Simétricamente, lo real posee una cierta virtualidad, a la que Aristóteles llamaba "potencia". Hay virtualidad en lo real y realidad en lo virtual.)
- EXTIMIDAD: Concepto que se está introduciendo para referirse a la difusión de la propia intimidad. (U, Eco1992).
- APRENDIZAJE COOPERATIVO: Los estudiantes desarrollan sus propias estrategias de aprendizaje, señalan sus objetivos y metas, al mismo tiempo que se responsabilizan de qué y cómo aprender.

#### **4.5.3.4. APLICACIÓN [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com):**

Consultar:

<http://deliriodearacne.jimdo.com/anillos/3-internet-y-educación/relación-página-dk/>

## 4.6. DESARROLLO METODOLÓGICO.

Se retoman las reflexiones de los tres anillos partiendo del horizonte teórico, que encaminan el proceso de estructuración de las hipótesis desarrolladas. Cada hipótesis se establece de acuerdo a los autores y también de acuerdo a lo establecido en la extrapolación a la página web de Discovery Kids.

La recolección de elementos según Wittrock (1997) en el análisis de elementos de video e imagen se elaboró en una página web deliriodearacne.jimdo.com, con el fin de poder presentar los elementos del contexto (Discovery Kids) tal como el investigador los recolecta, para que de igual forma se mantuviera relación en la descripción y en el análisis de la misma.

De esta manera la propuesta se desarrolla conceptualmente así:

- **HORIZONTE TEÓRICO:** Grandes discusiones que han surgido que dan camino para comprender las diferentes relaciones que surgen en los anillos.
- **ANILLOS:** son las discusiones propias del investigador, basadas tanto en sus presupuestos como investigador como del Horizonte teórico, y responden al objetivo general.
- **RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE ELEMENTOS DE LA WEB:** se hablan a lo largo del documento y también en la página construida por el autor.

En la metodología de esta propuesta hemos visto: La presentación de la metodología y sus características, la construcción de los anillos y la lógica de conexión entre ellos, la experiencia en línea como aporte para la comprensión de la vivencia virtual; la apropiación metodológica, como justificación de los elementos investigativos; los objetivos, el engranaje metodológico como articulación global y el desarrollo metodológico, como el camino trazado.

Este entramado, produce una significación en los elementos particulares para el análisis. De tal forma esta propuesta utiliza elementos de anclaje conceptual, elaborando una construcción que orienta a desarrollar los anillos, con ello el

contenido responde a una continuidad que parte de la visión de escuela como lugar hegemónico en la reproducción de ordenamientos del saber y cómo las nuevas dinámicas con los medios alteran ese orden establecido; de este modo la experiencia en la red, entra a manera de diálogo y se presenta como experiencia, para finalmente observar este fenómeno en la página de Discovery Kids.

La metodología para analizar la página web Discovery kids está asociada con el proceso pedagógico visto desde la enseñanza-aprendizaje, relacionado con la incorporación de mensajes, que se convierten en valores y la transición en la apropiación de contenidos y sus influencias en los usuarios. Se parte entonces de las hipótesis que son mis propios puntos iniciales de observación. Pasemos ahora a los autores que guiaron las discusiones académicas.

## **5. HORIZONTE TEÓRICO**

En este apartado se encontrarán los autores que decidí abordar, son los que posibilitan y sustentan, los anillos y la comprensión de su aplicación en la página de Discovery Kids.

### **RUMBOS DE LA COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN (Artículo extraído de Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías, 2000).**

Autor Base: Jorge A Huergo

Palabras clave: Conocimiento, Medios, Educación, Tecnología

La Comunicación / Educación históricamente se ha desenvuelto en tres tendencias: Comunicación para la recepción, la cual constituye la primera forma que se ocupa de elementos sensoriales traspasados luego a actos comportamentales; la segunda, que es comunicación y educación, plantea la discusión sobre los principales elementos comunicativos, no sólo en la escuela, sino en los procesos que asume la educación, como la enseñanza, los contenidos e incluso la didáctica; y una última, dirigida a la educación y las nuevas tecnologías, que intenta establecer las relaciones que se forman a partir de los cambios vertiginosos, generados por la incursión de las nuevas tecnologías.

Estas tres tendencias de análisis y reflexión responden a una comprensión sociocultural, que enfatiza la pregunta por la descentración y la generación de alfabetizaciones contemporáneas, nuevas formas de transmitir conocimientos, prácticas y representaciones. Los tres abordajes conviven con la bifocalidad de los medios y de la escuela, con la salvedad de que la escuela fue por mucho tiempo gran aliada de la imprenta y, que, las formas de expresión mediática, aportan una manera particular de transmitir saberes de forma masiva; los abordajes mencionados proponen una posible degradación del rol de la escuela como institución hegemónica, encargada de la transición de contenidos socialmente significativos.



**ENGRANAJE TEÓRICO:** De acuerdo a lo propuesto por Huergo, al analizar la página web Discovery Kids podemos notar las tres tensiones

- La comunicación para recepción: determinada por la estructura de la misma página, dada con un proceso de mediación directo, simplificada a lo que se encuentra de forma inmediata: formas, colores y elementos, que permiten el acercamiento a un canal de televisión, el de Discovery Kids y en un marco más general, se conecta con el conglomerado mediático Discovery.
- La segunda es Comunicación - Educación, la encontramos cercana a los discursos con contenidos “de enseñanza tradicional”, dados en juegos o en narración de cuentos. Responde a temas abordados por la escuela pero, trasladados al lenguaje utilizado en la red.
- La última responde a la educación y las nuevas tecnologías, dentro de tudiscoverykids.com, dadas en la relación que se establece desde el canal y se proyecta a los contenidos que la página posee, asumiendo un esquema de red. De hecho la página se conecta a noticias, canal de salud, canal de viajes, todos del mismo conglomerado mediático de Discovery

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/itinerario/horizonte-teórico/>

**COMUNICACIÓN EDUCACIÓN COMO CAMPO RELACIONADO CON EL CONOCIMIENTO (Artículo extraído de Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías, 2000).**

Autor Base: Ismar de Oliveira Soares

Palabras clave: Información, Comunicación, Educación

Como campo de conocimiento, la Comunicación/Educación responde a un sentido comunicativo, presente en el acto mismo, que tiene como clave la información, pues ésta pasa a ser el factor determinante de los procesos productivos de bienes y servicios; al respecto, propone un discurso que genera posturas enfrentadas: por una parte, la educación como abanderada de la democracia y el progreso de los pueblos como lugares independientes y, por otra, la presencia creciente de los medios en la escuela, cuya prioridad de análisis es la inminente exposición de los sujetos a la información y las repercusiones de dicha situación

Básicamente, surge una preocupación sobre el papel de la educación, en específico sobre qué discurso debe adoptar y cómo legitimarse frente al contexto global que plantea lo mediático. Lo anterior, produce una perspectiva relacional en la cual la educación y la comunicación se integran para responder al reto planteado por las nuevas tecnologías, desembocando en la pregunta por la función de la educación como la instancia responsable de la difusión cultural que, paradójicamente, se parece cada vez más a un producto de la publicidad.

**ENGRANAJE TEÓRICO:** Lo planteado por Oliviera Soares encausa una relación directa con el segundo anillo. Se establece la relación de la siguiente forma:

- La educación aunque ha sido propia de la escuela, con la llegada de los medios pierde en cierta medida su papel hegemónico, teniendo que establecer un diálogo constante con los medios, para no perder su papel dentro de la cultura; esto obliga a la escuela a redefinirse constantemente de acuerdo a su dialogo con los medios.
- Aunque la escuela cede, estructuralmente no es flexible y salta constantemente de acuerdo a la legitimación que los medios hacen de la configuración social (especialmente en la forma de establecer relaciones entre los sujetos); dicha afirmación pasada al plano de tudiscoverykids.com, es evidente cuando: es el medio quien propone contenidos, que luego son abordados por la escuela (véase el ejemplo del proyecto “Discovery en la escuela” <http://www.discoveryenlaescuela.com/extras/proyecto.php>)

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/itinerario/horizonte-teórico/>

## **TERRITORIOS DE LA COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN (Artículo extraído de Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías, 2000).**

Autor Base: William Fernando Torres

Palabras clave: Escuela, Tecnología, Medios

Desde los nuevos abordajes, frente al campo de la Comunicación/Educación, se aclara que el término tecnología no sólo se refiere a máquinas, dispositivos y procesos innovadores, puesto que ya no se limita a la generación de procesos de educación y comunicación a distancia. Su abordaje está en la reproducción de información especializada, en las nuevas transformaciones de sociabilidad ubicadas en un contexto global, que se amarran a los referentes locales e interactúan con los medios masivos. Presenta una preocupación marcada por el carácter ético de los saberes dados en la educación, que son progresivamente relegados a la condición de producto.

La propuesta general se resume en la necesidad imperiosa de reconocer la escuela como espacio público de memoria e invención de futuro, en donde se entablen diálogos constructivos entre las diferentes generaciones, para ser consecuente con su función primordial de reconfiguración de los sujetos.

**ENGRANAJE TEÓRICO:** Torres propone que la Comunicación/Educación es una relación que traspasa lo instrumentalista; hace énfasis en aquellos mensajes que quedan y que “marcan” a los sujetos. Ya en la página se puede evidenciar lo anterior así:

- La página web [tudiscoverykids.com](http://tudiscoverykids.com) enfatiza algunos elementos de la escuela, aunque se mueve en el marco de grades campañas, temáticas como por ejemplo lo ambiental, el liderazgo o los derechos de los niños, de tal manera a través de lo “lúdico” en los sistemas gnoseológicos de los sujetos.
- La escuela propone una serie de valores que ha intentado defender por mucho tiempo, pero se establece una crítica a los medios, por su falta de “rigurosidad” en el abordaje de los contenidos, mientras que los medios, caso

tudiscoverykids, propone miradas funcionales y “prácticas” para entender a los usuarios (por ejemplo: la sección de consejos para los padres contrastado con la escuela dónde hay un psicólogo, un trabajador social, un educador especial o un especialista que se encarga de mirar los procesos de los niños).

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/itinerario/horizonte-teórico/>.

### **EDUCACIÓN MEDIÁTICA (Artículo extraído de Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías, 2000).**

Autor Base: Jesús Martín Barbero

Palabras Clave: Enseñanza, Educación Mediática.

La propuesta mediática retoma unos elementos de la educación tradicional, relacionados con la enseñanza, y regenera la forma de contar los contenidos, haciendo la primera modificación, que consiste en que el maestro y el estudiante ya no son los únicos agentes que interfieren en el proceso, a ellos, ahora se les debe añadir la llegada de los medios. Según este autor es fundamental que los medios enseñen a partir de estímulos contextuales; la tecnología en el contexto de la educación, asume componentes y responde al aula, desde lugares comunes que generan una interpretación del contexto, promulgando así, la ampliación de la red.

También propone que la tecnología educativa se convierte en una estructura que ingresa a un contexto (escuela-casa) y recompone algunos estándares propios de la escuela tradicional; su llegada destruye la hegemonía que la escuela había impuesto en cuanto a transmisión de conocimientos, aunque direccionada a fines de consumo y entretenimiento. Los contenidos de la escuela se han transformado en productos para el mercado.

**ENGRANAJE TEÓRICO:** Martín Barbero aporta una crítica a la relación que se da entre medios y educación.

- Como se plantea en la hipótesis progresiva del anillo dos los medios toman algunos elementos de la escuela y no generan nuevas formas de enseñar sino sofisticaciones de los mismos contenidos.
- Dentro de la web tudiscoveykids.com el maestro puede utilizar los elementos que se presentan, pero siguiendo el planteamiento de Barbero, ya no son sólo dos los agentes que intervienen en la escuela, a maestro y estudiante, los medios se convierten en un agente que se propone a sí mismo en el acto de la mediación cultural.

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/itinerario/horizonte-teórico/>

Estos son las discusiones que guiarán las discusiones, que se desarrollarán en los anillos siguientes, todos los consultados, proponen que la cultura, tanto escolar como mediática, debe ser analizada y entendida con nuevas lógicas. A continuación, presentaré mis propias construcciones basadas en ellos, otras, con aportes propios y en definitiva inspiradas en la experiencia de la red.

La Comunicación / Educación es una dupla conceptual, que requiere óptica palíndroma, que aborda de manera relacional los modos por los cuales se pretende institucionalizar a los sujetos. Sus dos máximos (no únicos) representantes son la escuela y los medios. Estos dos, por su ejercicio de promotores de comportamientos se han convertido en las bases del acuerdo social, y conforman parámetros de comportamiento y formas de asumir la realidad.

La llegada de Internet, como medio masivo altera, profundamente la forma de comunicación, en tanto inmediatez, acceso y permanencia. Por lo tanto, los sujetos, inmersos en estas dinámicas, estructuran, asumen y vivencian su realidad desde ópticas distintas, que son notorias, por ejemplo es su forma de divertirse o en sus discursos estéticos. La escuela, entonces, como, la responsable de la formación académica, entra en pugna con el papel de los medios como promotores de saber, que ella, tradicionalmente ha tenido.

## **6. DISCUSIÓN REFLEXIVA**

### **6.1. PRIMER ANILLO: COMUNICACIÓN / EDUCACIÓN**

#### **6.1.2. Transformaciones Sociales por la Influencia Tecnológica**

La última década del siglo XX trajo consigo una Revolución Tecnológica (Jorge Eduardo Navarrate, 2007), que se ha constituido en un instrumento indispensable para el crecimiento industrial, para el avance de la ciencia, la agricultura, las comunicaciones, y la educación, se trata de un gran reordenamiento de la cultura de occidente, el cual cubre prácticamente todos los terrenos imaginables de las sociedades. Desde la cultura política, pasando por los órdenes económico y social, hasta los universos simbólicos como marcos de interpretación, comprensión y legitimación del mundo, el cambio es más que significativo (Muñoz G. 2006).

El arte en sus variadas manifestaciones ya venía anunciando algunas de estas transformaciones, por ejemplo en la literatura, en obras como “1984” de George Orwell (publicada en 1949); “2001: Odisea del espacio”, escrita por Arthur C. Clark (publicada en 1951), en las que se abre un espacio de interpretación en el que se hacía evidente el recelo a la llegada de la tecnología, así como la expectativa ante las posibilidades infinitas que ofrece para el desarrollo del ser humano y su conocimiento del universo. Otro ejemplo es “Fahrenheit 451”, escrita por Ray Bradbury, (1953) que presenta una sociedad en la que los bomberos tienen la misión de quemar libros pues, según el gobierno, leer impide la felicidad porque causa angustia, al leer, los hombres empiezan a ser diferentes, cuando deben ser iguales; también la obra de Robert Silverberg (1971), “El mundo interior” que muestra la misma temática en cuanto a sociedades controladas y el libro de Aldous Huxley, “Un mundo feliz”, (publicado en 1932), que deja ver la misma tendencia pesimista sobre la sociedad.

Por su parte, el cine aporta otros ejemplos sobre este mismo particular, que expresa el miedo por el dominio de la tecnología o que ella, termine controlando la vida de las personas: películas como “Terminator” (1984), dirigida por James Cameron;

intercalando matices pesimistas y optimistas, como “El Hombre Bicentenario” (1999) estelarizada por Robin Williams, bajo la dirección de Chris Columbus, “Equilibrium” (2002) del director Kurt Wimmer y “Wall-E” (2008) de Andrew Stanton. A esta marcada tendencia se le ha llamado distopía.<sup>16</sup>

La tecnología facilita el flujo de los significados y los bienes culturales. La proximidad y el acceso que hoy tienen algunos productos simbólicos permiten que actualmente nos encontremos ante fenómenos culturales híbridos en donde se entrelazan distintos campos de conocimiento como la ciencia, el arte y la vida cotidiana. Existen algunas expresiones artísticas, como el cine y la música, que pueden hacer que converjan la vanguardia política, la cultura popular, las tecnologías y la industria del entretenimiento (Campos García, J, L, 2003).

Tal paradoja, entre el temor y la ansiedad por una expansión, o contracción, de la conciencia mediante la tecnología, se materializa igualmente, dentro del campo de las ciencias sociales, por ejemplo, en la teoría planteada por Marshall McLuhan (1972)<sup>17</sup> en la que el determinismo tecnológico nos impone nuevas dinámicas sociales. A partir de esta mirada particular y teniendo en cuenta la complejidad del fenómeno generado por el auge de la tecnología, en específico la llegada de la Internet, la labor educativa y pedagógica, debe entenderse más allá del paradigma tradicional de la escuela.

Sobre el tema en específico habla García González (2003), afirmando que la labor educativa tiene limitaciones frente a la cultura tecnológica, representadas en la estructura mental de los sujetos y evidenciadas en la capacidad de relacionar y poner en funcionamiento algunos dispositivos, para pasar a operaciones de alto nivel, (que son según Luria: resolución de problemas, abstracciones, realización de hipótesis deductivas e inductivas), que se dan ya dentro de la cultura; esta capacidad se resquebraja en la actividad cotidiana de los sujetos y está fuera de los límites o de los dominios de la estructura educativa. Lo anterior ha conducido a una

---

<sup>16</sup> Distopía, llamada también antiutopía, es una utopía perversa en la que la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal. El término fue acuñado como antónimo de «utopía» y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia, frecuentemente emplazada en un futuro cercano, donde las consecuencias de la manipulación y el adoctrinamiento masivo -generalmente a cargo de un estado autoritario o totalitario- llevan al control absoluto, condicionamiento o exterminio de sus miembros bajo una fachada de benevolencia.

<sup>17</sup> La teoría de McLuhan sostiene que la tecnología y en especial los medios forman a los individuos; propone que la radio como los teléfonos y otros medios han reemplazado a los libros como tecnología dominante de la comunicación.

ruptura en las fronteras del saber interpretativo. Esta perspectiva apela por un abordaje transdisciplinario que busca asideros posibles en un lugar y en otro para explicar, o al menos tratar de comprender, los fenómenos del acontecer del humano contemporáneo y, siguiendo a Edgar Morin (2003), dar cuenta de las conexiones complejas entre la especie (exclusivamente dotada de la habilidad del lenguaje), la sociedad y el individuo. Según Morin, la complejidad puede ser vista como un tejido de componentes diversos, que se encuentran asociados de forma tal que es imposible comprenderlos y explicarlos separadamente; son uno y son muchos. Esos componentes, son símiles y a la vez contrarios, incompletos que se complementan, capaces de acordar y de antagonizar, tienen un orden rígido que los conduce inexorablemente al desorden, a la ambigüedad y a la incertidumbre a través de un principio dialógico que mantiene la dualidad dentro de la unidad.

*La transdisciplinariedad sólo puede llegar a ser realidad en el contexto del pensamiento complejo del clima posmoderno. Más, se debe advertir, que la profundidad de la reflexión epistemológica es fundamental para no caer en la ilusión de un discurso transdisciplinar cuando no se ha llegado a superar lo multi ni lo interdisciplinario. No es una moda ni un paradigma. Es una actitud que se asume para establecer conexiones complejas que, según (Lanz 1999) “Es más bien un mapa cognitivo de inclusividades donde lo transdisciplinario aparece precedido y acompañado del estallido de la complejidad y ambos, simultáneamente, navegando en el tránsito posmoderno que toca todo fenómeno del sentido de esta época”. (Díaz Barriga, 1994).*

### **6.1.2. Consecuencias en la Educación.**

La educación como la encargada de asegurar los valores que la sociedad determina tiene su máximo representante en la escuela<sup>18</sup>, y ésta, como aparato moderno, ha tenido la tarea cohesionante de conformar identidades, relacionadas con proyectos de Estados Nacionales (Álvarez, 1995); pero en el contexto que intento mostrar, el concepto tradicional de “identidad”, huye despavorido porque no puede responder a las exigencias de sentido que hoy se le otorgan. Entonces, hablamos de

---

<sup>18</sup> La educación formal presenta los niveles: preescolar, primaria, secundaria, universitaria y postgradual; me refiero a la escuela en su amplio sentido de establecimiento público donde se da cualquier género de instrucción. “Escuela” es el nombre genérico de cualquier centro docente, centro de enseñanza, centro educativo, colegio o institución educativa; es decir, de toda institución que imparta educación o enseñanza, aunque suele designar más específicamente a los de la enseñanza primaria. El objeto de estudio de esta propuesta es una página web para niños, pero el universo de análisis vincula también a los jóvenes y a los adultos.



Identificación desde Maffesoli (1990) como un constructo elaborado en relación con los límites o fronteras entre los grupos en contacto, y que no deja de ser una manifestación relacional de interacciones. Retomamos el concepto de hibridaciones de García Canclini (1990) entendidas como tensiones entre culturas locales y culturas nacionales, que en el marco de la globalización se extienden hasta la transculturación, en un intento por elaborar una posible cultura global. La escuela ha sido permeada por estos discursos y ha seguido con su papel de promotora y reproductora de los saberes “socialmente aceptados” pero, con la incorporación de los medios, sus muros han tenido que dejar entrar elementos externos<sup>19</sup>, y allí en esa nueva situación la escuela también procura mantener su statu quo.

En esa lógica relacional tensa se inscriben las mediaciones, que son la comprensión de los medios y su impacto en la disposición decisoria y política de los sujetos-masa moldeados (Sloterdijk, 2006), convertidos en prosumidores –término que entenderemos, desde la perspectiva de McLuhan y Barringtonc Nevitt, quienes en el libro *TakeToday* (1972) afirmaron que la tecnología electrónica permitiría a las personas asumir simultáneamente los roles de productores y consumidores de contenidos.

En palabras de Eduardo Vizer (2004) “Todas las proposiciones sobre la Sociedad de la Información, o la Sociedad del Conocimiento, llevan implícitas una visión marcada por los paradigmas de la información, y la racionalidad funcional o instrumental que guiaría el funcionamiento eficiente de las instituciones y las estructuras sociales, en un mundo que nos permitiría ocuparnos de la belleza creativa del conocimiento sin preocupaciones por “los errores y la subjetividad en las decisiones de los hombres” (las máquinas inteligentes nos librarían de la arbitrariedad humana en la toma de decisiones, ya que las alternativas que surgieran podrían plantearse a través de algoritmos matemáticos o aleatorios como los que propone la teoría de los juegos)”

---

<sup>19</sup> Si bien la escuela no produce conocimiento por sí misma, sino referencia lo que pasa afuera de ella, lo que se ve violentado, es el manejo de la información. Por ejemplo, un niño antes de entrar a la escuela ya tiene rudimentos básicos sobre las letras, a esto me refiero con el statu quo de la escuela, quien tenía la tarea de mostrarle al niño, enseñarle por “primera vez”, esas letras.

De tal manera, la influencia de las redes tecnológicas promueve cambios ontológicos (las interpretaciones de las dimensiones que compartimos como seres humanos), especialmente en las formas en que se manifiestan las relaciones intersubjetivas y, quizá lo más importante, la percepción general del mundo; es así como hablamos de la Internet como una nueva propuesta de socialización, en la que la sociedad, como concepto y unidad, se modifica, cargándose con nuevas adjetivaciones como: sociedad-red, (Herzog 2000), sociedad de la información (Unesco 2000), sociedad-global, sociedad del conocimiento (concepto acuñado por Drucker en 1959); Tecno-sociedad (Novoa Torres, 2008), sólo por nombrar algunas, cada una vinculada con diferentes vertientes teóricas, que anuncian cambios paradigmáticos comunicacionales y educativos. Todas estas miradas, se acercan o se distancian, según sus filiaciones particulares, de aquello que se ha llamado “Mundo de la vida” (Habermas 2005).

### **6.1.3. Respuesta de la Educación.**

La educación como uno de los actores fundamentales de la sociedad, también ha tomado posturas frente al tema del cambio social, en consecuencia, ha comenzado a moverse por las vías tecnológicas-mediáticas. Cabe anotar la preocupación del Estado por dotar de computadores a las escuelas, por ejemplo el programa de Computadores para Educar<sup>20</sup>. Dichas elecciones temáticas se han consolidado desde campos (entendidos desde Bourdieu) tradicionales del conocimiento como la antropología, la sociología o la psicología, y desde campos emergentes con una marcada tendencia al pensamiento relacional como la Semiótica Cultural o la Comunicación/Educación.

---

<sup>20</sup> Computadores para Educar, el Programa Multi-Impacto del Gobierno Nacional, viene impulsando, desde el año 2000, el desarrollo de las comunidades colombianas, reduciendo la brecha digital y de conocimiento a través del acceso, uso y aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las comunidades educativas. El impacto de Computadores para Educar alcanza diferentes sectores de la población y la economía colombiana, por cuanto fomenta la responsabilidad social empresarial, aumenta las habilidades de más de 100 técnicos, promueve el aprendizaje y valida los conocimientos de los jóvenes de últimos semestres de ingeniería encargados del acompañamiento educativo, impulsa procesos pedagógicos alternativos, previene impactos ambientales, fomenta la innovación y, lo más importante, se constituye como una primera aproximación a la tecnología para más de 5 millones de niños y niñas del país que descubren nuevas formas de aprender.

Recuperado:

[http://www.computadoresparaeducar.gov.co/website/es/index.php?option=com\\_content&task=view&id=44&Itemid=139](http://www.computadoresparaeducar.gov.co/website/es/index.php?option=com_content&task=view&id=44&Itemid=139)

#### **6.1.4. Una entrada a la Comunicación Educación**

García Canclini (2004) hace una comparación entre el centro comercial, en el que se puede ver la multiplicidad de ofertas, mezcladas y complementadas entre sí, y la universidad, en la que se siguen fragmentando los discursos y separando las comprensiones. Por ello el autor propone, pensar en los intersticios, en las relaciones, para no reafirmar los puntos distantes y las diferencias e invita a volvernos “especialistas de las intersecciones”.

De tal forma las explicaciones que circulan en lo cotidiano no alcanzan a dar cuenta de los fenómenos de la realidad, es así como surgen conexiones entre las ciencias, los saberes y las prácticas, y hoy, encontramos ejemplos en los que las disciplinas compartimentadas se mezclan para dar cuenta de sus objetos de estudio. Por ejemplo, el caso de un estudiante con déficit de atención e hiperactividad en un aula de clase, donde el discurso del psicólogo, del maestro y del trabajador social se une para responder a la necesidad del sujeto en el contexto del aula de clase.

Imantar campos como la comunicación y la educación, obliga a reconfigurar la lógica de tal unión y a pensar las tensiones y distensiones que se generan al hablar desde un espacio conceptualmente dinámico y esencialmente cultural.

Si entendemos que la educación se circunscribe en la cultura, como una intención de conformación de subjetividades, que responden a parámetros sociales, educar es entonces un acto comunicativo, que tiene como razón de ser la posibilidad de permear a los sujetos mediante su aplicación; influyendo así en las representaciones de su realidad y provocando apropiaciones de los discursos que la sociedad particular valide. La educación se encarga de asegurar que aquello que la sociedad aprueba, sea puesto en las generaciones venideras.

Aquí encontramos un aspecto ineludible, necesario para la comprensión de esta relación: se trata de una “mirada palíndroma”, que además de leer en las dos vías (comunicación-educación, educación-comunicación) le dé sentido a las direcciones

de su mirada, es decir, que no caiga en subalternizaciones y que apueste por enriquecerse con los aportes reflejados. Que no le tema a la ambigüedad como posibilidad de exploración.

Para la particularidad de esta propuesta, el papel del maestro<sup>21</sup>, es crucial; retomo lo planteado por Humberto Cubídes (2004), Investigador de la Universidad Central, quien afirma: “Aun cuando el análisis del hecho educativo no puede desconocer la figura del maestro y su propia intencionalidad comunicativa -sujeto pedagógico- tiene que reconocer la existencia de otras formas de mediación al margen del estricto contacto profesor-alumno. Estas tienen que ver, en primer lugar, con sistemas de producción del discurso -u órdenes de creación de significados- en donde se ejercen principios de control, elección y exclusión que conllevan a una total recontextualización de "lo dicho" (discurso pedagógico); y, en segundo lugar y de manera más amplia, con procesos complejos de control del sujeto, de la experiencia o prácticas y del mismo discurso (dispositivo pedagógico)”.

En este sentido, la transformación que se ejerce con la enseñanza no se da simplemente en las formas o contenidos pedagógicos sino que tiene que ver con formas de producción y reproducción del poder, produciendo una definición básica de los contextos histórico-culturales en los cuales la pedagogía opera, formulando reglas básicas, que son los límites de la estructuración de las relaciones sociales y sus significados. (Díaz, M. 1988).

Por lo tanto, y siguiendo al anterior autor, las reglas que regulan las prácticas pedagógicas constituyen la lógica de la interacción (sobre lo que se dice o cómo se dice) y controlan también los diferentes órdenes socializantes, produciendo límites específicos dentro del contexto escolar y el no escolar.

---

<sup>21</sup> Las acepciones sobre aquel que enseña varían según la época, los intereses y el contexto, tenemos entonces, al enseñante, al guía, al propedéutico, al docente, catedrático, educador, pedagogo, instructor, mentor, preceptor, tutor, ilustrador. He querido utilizar la acepción de “maestro” como aquel que enseña para la vida, aquel que siempre está presente y es capaz de trascender mediante sus enseñanzas.

### 6.1.5. Relaciones de la dupla C /E.

Jorge Huergo, desde sus reflexiones sobre la comunicación contenidas en el texto “*Medios y Escuela*” (Huergo,2007), así como en “*Memoria de la Comunicación*” (Schmucler 1997) ha mencionado la complejidad de la relación entre la C/E; aquí el peligro inmediato es volver educativa toda la comunicación o pretender que todo es “correctamente” comunicable desde la educación. Por ello se justifica la necesidad de una mirada capicúa y lo suficientemente versátil, dirigida más a la búsqueda de sentido que de significado.

"(...) los estudiantes cada vez parecen tener menos interés por aprender". Esto respondería a dos factores. En primer lugar, un predominio de la imagen y la tecnología en la vida del niño que lo acostumbra a tener una actitud pasiva, lo cual desalienta el razonamiento y la curiosidad intelectual. En segundo lugar, la falta de utilidad de la educación para lograr un puesto de trabajo ya sea porque los alumnos tienen contactos (y deja de ser necesaria la educación) o porque contar con una buena educación es, hoy en día, perfectamente compatible con el desempleo. (Del Mastro, F. 2007).

Jorge Huergo (1999), también advierte sobre las reducciones a las que se han sometido algunas apreciaciones sobre el tema en particular de la C/E. En muchas ocasiones sólo se vincula la comunicación con los medios masivos, o la llamada, “tecnología educativa”, relacionándola con una instrumentalización o actualización de los materiales didácticos-mediáticos, tendientes a una constante innovación, también advierte Huergo, que no se puede caer en un simple interpretacionismo, olvidando el papel de la comunicación y de la educación como prácticas sociales. Además define: “C/E significan un territorio común, tejido por un estar en ese lugar con otros, configurados por memorias, por luchas y por proyectos (...) un encuentro y reconstrucción permanente de sentidos, de núcleos arquetípicos, de utopías, transidos<sup>22</sup> por un magma que llamamos cultura”

---

<sup>22</sup> Adjetivo usado en su acepción de “Fatigado”, acongojado o consumido de alguna penalidad, angustia o necesidad.

Según lo anterior, se asume que la C/E es un campo relacional. Es pertinente retomar una comprensión articulada entre la cultura escolar y las nuevas formas culturales. Esto es, reconocer un puerto de llegada en las tecnologías y otro, en una mirada por el poder, que ya no configura la mirada sino la forma de mirar. “Lo que estamos viendo no es simplemente otro trazado del mapa cultural, sino una alteración de los principios mismos del mapeo”. (Clifford Geertz 1994).

La manifestación más palpable de convergencia y de cambio en las maneras de expresar subjetividades es la red, allí las relaciones se inscriben desde múltiples puntos y es por eso que los medios, en específico Internet, han generado nuevas preguntas sobre la forma de comunicarnos, de socializar y por ende de conformar sujetos; para rastrear lo acontecido, lo que pasa, lo que se propone, es prudente apartarse de las lógicas en las que hemos visto el acontecer de los sujetos (antes de la llegada de Internet), en efecto, hay intereses cruzados en que los medios y la educación lleguen a acuerdos sobre lo que rodea a los sujetos, en tanto ambos se han configurado como agentes de socialización.

Pero, la red de redes, es un no lugar, es un escenario *sui generis* en el que convergen intenciones y cambia la lógica de la presencia por la de la conexión, surgen conceptos de ambientes virtuales, objetos virtuales de aprendizaje, se presenta como “la nube”, como sistema de almacenamiento de información que está en red... desde ese nuevo escenario, hoy se configuran “orillas” de identidad, puntos de amarre de convenciones estéticas y engranajes de asuntos ontológicos.

Jesús Martín Barbero (2003), en su trabajo “La educación desde la comunicación”, donde predomina una mirada histórica de la relación C/E, complementa las afirmaciones anteriores cuando dice que: “Acostumbrados, como estamos, a confundir la educación con los medios y la educación con sus métodos y técnicas, los estudiosos de estos campos padecemos con frecuencia no sólo de una fuerte esquizofrenia, sino también de una flagrante desmemoria”.

Vemos que la escuela ha utilizado a los medios como herramientas dinamizadoras de las prácticas escolares y los medios, han utilizado contenidos para informar; esa información ha ganado relevancia, para instalarse en la cultura, reafirmando ideologías, intereses y prácticas, que se deben ver desde la óptica relacionan que aquí se plantea.

En resumen, se tiende a pensar la comunicación sólo como la acción de los Medios Masivos, o vincular la educación exclusivamente a los procesos escolares (desde preescolar hasta post-doctorado) lo cual tiene que ver con la creencia de que el campo de la C/E se reduce a la aplicación de proyectos en ámbitos educativos y comunicacionales; esto es, hacer programas educativos o “meter” los medios al aula.

Afirmo que la comunicación hace parte de la esencia de los sujetos y que la educación se sale de la escuela. Han cambiado los lugares hegemónicos de producción de significados, es entonces cuando la pedagogía como ejercicio reflexivo centra su atención en otras dinámicas y opta por otras construcciones de sentido que tienen que ver con procesos de construcción cultural (valores, creencias, modos de comportamiento), diferentes circulaciones en los procesos de aprendizaje y maneras en las aprehensiones y representaciones de la realidad.

La C/E es, por tanto, un campo de saber poliédrico, relativamente emergente (según la bibliografía consultada, el tema se ha venido trabajando desde 1980) que implica un viraje en la lógica, superando el esquema disciplinar fragmentado para apostar por los abordajes relacionales. Es una postura desde la comprensión de la cultura y los nodos sociales, también es un campo de orden político en tanto se vislumbran las pugnas por las configuraciones de los sujetos, a partir de una narración, intencionalmente sutil -casi subliminal- de los proyectos de resistencia y asimilación, para reconocer su relevancia y su repercusión.

## 6.6. Abordajes y Perspectivas de la C/E

Uno de los enfoques que ha tenido más influencia en el desarrollo de este campo, ha sido el que se desprende del modelo informacionista de los análisis de la comunicación. Partiendo de la división tripartita emisor-mensaje-receptor, los análisis de la comunicación en la educación han asimilado mecánicamente al maestro como emisor, al conocimiento como el mensaje y al alumno como el receptor o destinatario.

Con ello han surgido dos sesgos importantes: el primero que la comunicación tiende a reducirse a los aspectos cuantitativos y formales de la transmisión de conocimientos en la escuela, es decir, a la forma, a la cantidad, a los canales, a las unidades de información; el segundo, que se considera al alumno como un actor pasivo del proceso comunicativo pedagógico, lo cual implica así mismo suponer no sólo una comunicación de carácter lineal y vertical sino el desconocimiento de los saberes que el estudiante posee gracias a los procesos de socialización extraescolares.

A pesar de que el esquema original fue paulatinamente ampliado y la linealidad de la transmisión del mensaje se complejizó con explicaciones del funcionamiento semántico, introduciendo el concepto de código, pasando así de la idea de transferencia de información a transformación de un sistema en otro, la idea básica se mantiene y es posible que, como dice Rodríguez Illera (2005), “la teoría de la comunicación y la semiótica han sido, en general, utilizadas más que pensadas”.

En una segunda perspectiva, fuertemente influenciada por el modelo estructural-funcionalista y especialmente por la teoría de los “usos y gratificaciones”, se han elaborado no pocos estudios en C/E y ejecutado trabajos<sup>23</sup> dentro del campo de la “educación para los medios”. Algunos planteamientos tienen como base el considerar que la principal función de los medios es la de satisfacer las necesidades de los individuos, en este caso de los estudiantes, y que una comunicación para

---

<sup>23</sup> Ejemplo de esto son el trabajo de Juan Braun (1976) Comunicación, educación no formal y desarrollo nacional : las radio-escuelas colombianas y el trabajo de Aurora Alonso del Corral (2004) : Los medios en la comunicación educativa : Una perspectiva sociológica



que sea educativa debe poseer requisitos como ser motivadora, persuasiva, estructurante, adaptativa, consistente, generalizadora y facilitadora de inteligibilidad (Muñoz, G. 2006).

De tal modo, emerge la incidencia de los discursos, los movimientos pendulares entre la expresión y la hechura de los sujetos, las nuevas formas de socialización y el auge de la cultura mediática.

Cuando la comunicación des-cubre las fronteras entre el mundo objetivamente visible y el de los procesos simbólicos, los de la formación de sentido y la propia subjetividad, la comunicación se torna en un discernimiento más incierto, volátil y alejado de los parámetros tradicionales del quehacer científico. Pero es precisamente en ese territorio de procesos de “frontera” entre el mundo objetivo y el de su resonancia simbólica e imaginaria donde la naturaleza del objeto ontológico de la comunicación reconoce su identidad y su presencia. *Eduardo Vizer (2004)*

En el contexto actual en el que las redes sociales son un factor relevante, para muchos jóvenes no estar conectados a la red, implica estar socialmente muertos. Cuan complejo se hace comprender este fenómeno, en el que la existencia ya no basta por sí misma; aún más, en el campo de la C/E, en el que convergen tanto reflexiones acerca de la configuración de los sujetos, la cultura, las instituciones sociales y los flujos del saber asociados a tales instancias, como la pregunta por la relevancia de la comunicación en dichos aspectos, dinámicos por demás, de la composición individual y el entramado colectivo.

Según lo anterior, los medios masivos aparecen como ejercicios de poder que transforman nuestra comprensión del mundo con formas comunicativas cargadas de discursos sintéticos y atractivos que, por cuanto inciden sobre nuestras maneras de aprehender la realidad, engendran sujetos mediáticos -¿mediatizados?- cuya relación con los espacios escolares tradicionales se asimila cada vez más a una paradoja que circula por los límites externos de lo semántico y parece desembocar progresivamente en el terreno de lo semiótico.

Durante el desarrollo de la presente propuesta, he querido plantear un aterrizaje que habla desde lo que soy como sujeto, y me he puesto en primera fila, como narrador y exponiendo mi experiencia vital. Así, esta relación C/E, a la que he nombrado como arena de combate, me ha catapultado a observar mi práctica docente, y más que hacer una referencia autobiográfica, pretendo poner en contexto mi lugar de enunciación, para posibilitar amarres con ello que expuesto hasta el momento.

En la actualidad soy docente de la Universidad Pedagógica Nacional y coordino un núcleo común<sup>24</sup> denominado Mediaciones Comunicativas, cuyo objetivo es acercar los discursos de la comunicación y de la educación, desde aterrizajes institucionales como familia, escuela, religión y medios, y relacionarlos con la formación docente, con la pretensión de establecer diálogos con sujetos en formación y la premisa de que la maneras como aprendimos se han transformado, y debemos repensar las maneras como vamos a enseñar, debido a los contextos cambiantes.

Desde ahí he encontrado elementos que expreso en esta propuesta. Pero me encuentro con compañeros maestros que en el mismo espacio académico, enseñan aplicaciones para hacer bases de datos, aquí la disyuntiva entre la instrumentalización y la mediación es evidente. A pesar de haber hecho acuerdos temáticos y algunos puntos de llegada, estas dos perspectivas, en la práctica, son irreconciliables.

En esta vía (la de la experiencia personal) también he participado en dos investigaciones, una con el Ministerio de Educación Nacional, midiendo el impacto del proyecto Discovery en la Escuela<sup>25</sup> y otra relacionada con las mediaciones al

---

<sup>24</sup> En la Facultad de Educación, se proponen dentro del esquema curricular “Núcleos Comunes” que son espacios académicos a los cuales asisten estudiantes de las cuatro licenciaturas: Psicopedagogía, Educación Infantil, Educación Especial y Educación Comunitaria.

<sup>25</sup> Para mayor información: <http://www.discoveryenlaescuela.com/extras/aboutus.php>. Discovery en la Escuela es una franja educativa de programación que entra directamente a las escuelas a través de la señal de televisión por suscripción, ya sea por cable o por antena satelital. La franja educativa forma parte integral de la programación de Discovery Channel. En el siguiente link encontrará algunas reacciones de la comunidad colombiana al respecto de este programa <http://comunidad.tudiscovery.com/eve/forums/a/tpc/f/271103714/m/485106954>

interior de la Facultad de Educación de la Universidad Pedagógica Nacional; la primera, Evaluación del pilotaje del Programa “Escuela Plus (Discovery Kids y Microsoft)” realizada entre noviembre y diciembre de 2008 por la Universidad Central, me permitió acercarme a la realidad desde el Departamento del Chocó, y ver en municipios como Tadó y Apartadó, la influencia y el uso de Discovery en la escuela, la segunda, una investigación, que pretendía un rastreo de los usos desde los artefactos tecnológicos de los estudiantes y su apropiación de los discursos mediáticos. Como docente, me encuentro con experiencias disímiles en cuanto a formación en el manejo de las tecnologías, pero me cuestiona que mis estudiantes no se pregunten por la influencia de los medios en sus prácticas.

Hasta el momento en este primer anillo, hemos visto las transformaciones sociales por la influencia de la tecnología, las consecuencias que ello ha traído en la educación y cómo la educación ha respondido a ello; de igual manera una entrada a la C/E, sus relaciones y algunos abordajes y perspectivas.

Lo anterior me lleva a entender, comprender y asimilar, que la C/E es un campo dinámico, político, de pugnas, nos enfrenta a la condición de desconfianza de las propuestas, que si bien, están legitimadas (por el mercado, por la publicidad, por los estados), se descubre que la Página web Discovery Kids, según le convenga, funge como formadora; en esa acepción, se desvincula de su responsabilidad, haciendo énfasis en que es sólo un espacio para la diversión de los niños, pero, a la vez, aporta elementos para que los padres “traten”, “críen”... “eduquen” a sus hijos. De tal modo, la propuesta ideológica, de Discovery Kids, con respecto a la formación de los niños, se vincula a la práctica cultural, que se inscribe, según vimos en el “Mundo de la vida”. Ese es el primer disfraz descubierto, el de institución, que no se asume como tal. Discovery Kids no educa, pero todo lo que hace, apunta a tratamientos didácticos de saberes básicos, a conformación de comportamientos, a pautas de crianza, y lo que es más relevante, a la construcción del aparataje simbólico en los usuarios; es decir, proponen maneras para ver el mundo, para entenderlo, mecanismos para asimilarlo. Paralelamente llegamos al

sitio en el que tradicionalmente se ha reproducido conocimiento: la escuela; llegamos con una mirada sobre los medios y su influencia en la sociedad. Sin embargo, antes de proseguir es necesario reconocer ese otro territorio, el de la escuela como lugar de normalización, vincular al final las implicaciones de la tensión que se presentó a lo largo de este anillo; por ello continuaremos explorando la relación entre la escuela y los medios como agentes promotores en la configuración de los sujetos.

## 6.2. SEGUNDO ANILLO: ESCUELA Y MEDIOS

### 6.2.1. La Comunicación Mediática en la Escuela.

A lo largo de este segundo anillo presentaré la escuela como el lugar por el que tradicionalmente han transitado algunos saberes predominantes de la cultura; entendiendo el saber como una decantación de lo conocido que se presenta bajo de la figura de una profundización, como una experiencia analizada, que determina su propia funcionalidad. Si bien, en la escuela el conocimiento está presente como el elemento medular de su estructura, porque de él se nutren los contenidos curriculares y a partir de sus avances se explican los fenómenos, desde su difusión se generan versiones plausibles del mundo, podemos decir que, en estricto sentido, en la escuela no se produce conocimiento<sup>26</sup>.

Desde este punto de vista el conocimiento, en su acepción más amplia, se restringe, para efectos de la experiencia escolar, a la reproducción del saber fundamentada en una búsqueda y referencia de la verdad, vinculada a los cánones sociales de lo aceptado y lo deseado, contruidos para sentar las bases del proyecto moderno.

Previo a la modernidad existían tres órdenes de verdad: la verdad teológica basada en la fe que ordenaba el cosmos y la sociedad; la verdad filosófica basada en la razón que daba cuenta del mundo; y la verdad de la tradición basada en la experiencia. A este esquema tripartito la modernidad le agrega la verdad de la ciencia basada en la evidencia, que instituye el contraste con la realidad. Esta es la mirada de la modernidad que define un modelo de cómo se piensa y que, inmersa en los sistemas escolares, permitió que éstos colaboraran con la necesidad de secularizar la sociedad, con la tarea de imponer el modelo de conocimiento de la modernidad. (Aguerrondo, I. 2009)

Entonces, la escuela asume una defensa a ultranza de la Modernidad, para ello, esquematiza, moldea, ordena, en función de las promesas y necesidades planteadas por y para el funcionamiento del aparato moderno.

---

<sup>26</sup> La acepción de conocimiento, a la que hago referencia, es la de conocimiento científico.

En otras palabras, el papel de la escuela como un núcleo organizacional de la comunidad, permitió a los niños la incorporación en la vida social (Rodrigo M.J. & Arnay J, 1997) en tanto que, los preparaba para asumir su vida adulta. Cuando hablo de escolarización entendida como proceso masivo, asumo que la escuela es una institución que tiene el objetivo de reproducir ordenamientos; por ello, salta a la vista el disciplinamiento de los cuerpos, las correctas maneras de entender el mundo, así como el interés exacerbado por fomentar una lógica escritural.

Allí, en la práctica dentro del espacio limitado de la normalización, empiezan a configurarse las identidades y el individuo confronta lo que ha visto en sus grupos particulares, para empezar el camino de la transformación como sujeto. El individuo se apropia de su vida y se vuelve protagonista, entonces es consciente de sus conformaciones; desde allí empieza a reconocerse como sujeto. La escuela estimula la vinculación a la experiencia de comunidad antes que el fortalecimiento de la experiencia particular. Por ello, oculta las diferencias, omite los conflictos, en su afán de moldear, coarta la individualidad y privilegia los comportamientos que se adaptan a lo establecido.

Quiero hacer notar que una de las propuestas fundamentales de la institución escolar, está puesta en la interacción coordinada, que funciona dentro de los parámetros rígidos que ella misma impone. Es decir, cumplimiento de horarios, obediencia, subordinación y jerarquización.

Este aspecto, -el de la interacción coordinada- constituye un elemento profundamente diferencial frente a la propuesta de la página Discovery Kids, pues allí, el énfasis, está puesto en los usuarios, sus propios tiempos, sus propios ritmos. Por supuesto, la escuela está en la “obligación” de educar, los medios no, por ello, salvan su responsabilidad.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Por ejemplo, en el aviso legal de la página de Discovery Kids dice que “este medio es para divertir y los contenidos aquí expresados deben ser revisados”... la escuela, no puede tener ese grado de laxitud. Ese apartado legal de la página, lo veremos más adelante.

Los medios masivos, usualmente tienden a distanciarse de aquellas miradas que los asumen como mecanismos de formación – académicos o no académicos– puesto que la “postura del simple emisor”, no tiene la rigurosidad institucional, ese movimiento ambiguo, entre ser o no ser institución, entre sólo divertir e informar hace que en muchas ocasiones no haya posturas realmente éticas<sup>28</sup>.

Para ilustrar mejor este punto, bastaría con recordar la discusión generada en la academia frente a los posibles usos de la televisión; en sus orígenes, se pensó que esta “caja mágica”, podía ser un mecanismo eficiente para reducir los índices de analfabetismo, pues a través de la señal transmitida era posible llevar contenidos de corte formacional a comunidades alejadas de los centros más poblados; de este modo, se pretendía generar procesos de aprendizaje básico a distancia. Sin embargo, la experiencia demostró que el medio por sí sólo no aseguraba el éxito de dichos procesos.<sup>29</sup>

### **6.2.2. Relación del conocimiento y la escuela**

Los sistemas escolares modernos, basaron sus contenidos en la nueva concepción epistemológica que surgía (la de la Modernidad). Este enfoque, llamado tradicionalmente conocimiento científico, define la ciencia como una actividad humana, que describe y explica los fenómenos (sociales y naturales) para reconocer las leyes del funcionamiento de la realidad, las cuales deben ser organizadas en teorías. El objetivo de este conocimiento es describir y entender la realidad y se manifiesta en la formulación de teorías. (Aguerrondo, I. 2009)

En el documento publicado en el 2009 por la Unesco, titulado “Conocimiento Complejo y Competencias Educativas” escrito por Aguerrondo, se afirma que “(...) la escuela hizo suya la división de la ciencia en lenguajes disciplinarios, y diseñó los planes de estudio en términos de “disciplinas” con límites bien fijados; instituyó

---

<sup>28</sup> Por ejemplo la escuela insiste en el buen comportamiento, los buenos modales, al menos como discurso, pero en programas como los Simpson la disfuncionalidad, la violencia, la irreverencia, son mensajes explícitos, que son “puntos de fuga” del discursos escolar. Si sólo se quedaran allí, serían asumidos de otra manera, pero, en muchas ocasiones, esos puntos de fuga se convierten en centros de prácticas y en discursos centrales de los usuarios.

<sup>29</sup> Ejemplo de ello nos lo pueden dar los trabajos de Carlos Jilmar Díaz Soler (2005) en su trabajo en El pueblo de sujeto dado a sujeto político por construir : el caso de la campaña de Cultura aldeana en Colombia (1934-1936) y el trabajo de Josefina Castillo (1997) en su libro Implementación del modelo de educación popular desde una perspectiva de género : estudio de caso de una radio cultural campesina

también la diferencia entre ciencia “dura” y ciencia “blanda”, estableciendo los modelos de unas como superiores a los de las otras; aceptó la escala de conocimientos en la que “lo científico” es lo máspreciado (matemáticas, física, historia) y lo no científico (música, arte y educación física) tiene un lugar secundario a pesar de que se declare en los objetivos de la educación la necesidad de la ‘formación integral de la persona’.

La escuela como proyecto moderno encuentra su raíz más fuerte en la razón, que confía en mecanismos que le proporcionan el espejismo de control y está ligada a la propuesta de progreso. La cuestión es que aspira a instaurar una visión del desarrollo desde la homogenización, no sólo de los saberes sino, también de los sujetos y sus prácticas, condicionando la expresión individual, en favor de discursos preestablecidos.

#### **6.2.2.1. De lo oral y lo escrito a lo mediático**

El resultado de la escuela – como proyecto ilustrado- es la naturalización del poder ejercido sobre los sujetos. Es así como, uno de los elementos fundamentales por los que se configura tal ejercicio de poder en la escuela es, la introducción de las lógicas escriturales, porque a partir de allí se promulga aquello que está escrito y se valora ese sistema de representación gráfica por medio de signos. Aprendemos a leer y a escribir y nos introducimos en el mundo que promueve la escuela.

Abordaré el paso de la oralidad a la escritura y, después, a los lenguajes mediáticos, en los que la fusión propuesta por las lógicas hipermediales incorpora lo oral, lo escrito, convirtiéndolos en imágenes y sonidos, subyugándolos a los ritmos de la inmediatez.

La escuela entonces hace énfasis en que aquello legítimo es lo que está escrito, con ello el saber tiene como gran principio fundante, el hecho de ser recordado y para que no se olvide, debe ser repetido. La memoria, tanto en sentido funcional



como filosófico, se constituye como el hábitat en el que reside el saber, allí se gesta la dicotomía entre la oralidad y lo escrito como medios de transmisión y de preservación de ideas, conceptos y relaciones.

La cultura difundida oralmente, está cargada de imágenes construidas a partir de la palabra hablada, imaginaciones que se proyectan en la memoria a través de la voz del narrador y se vinculan con la experiencia individual. Sin embargo, esta memoria –la de la cultura oral- es inasible, pues el relato es modificado de un narrador a otro. Contra esa variedad de interpretaciones lucha la escuela, y resalta los textos que han pasado incólumes el umbral del tiempo.

<b>Cultura Oral</b>	<b>Cultura Escrita</b>
1. Es la primera manifestación del lenguaje humano.	1. “sistema secundario de modelado”,
2. La adquieren y la desarrollan todos los hablantes por el sólo hecho de convivir con una determinada comunidad lingüística.	2. Se adquiere a partir de una instrucción especial. Para aprender a escribir, es necesario someterse a un largo proceso de formación, de entrenamiento y de práctica.  La cultura escrita está regida por unas reglas que han sido ideadas conscientemente y que son, por tanto, definibles
3. Se manifiesta por medio de sonidos articulados producidos por el aparato fonador.	3. Se manifiesta por medio de signos gráficos: grafemas y signos de puntuación.
4. El mensaje se codifica, por lo tanto, haciendo uso de las cualidades físicas del sonido: timbre, tono, intensidad y cantidad.	4. Por consiguiente, el mensaje se codifica mediante signos gráficos, grafemas y signos de puntuación que se trazan en el papel.
5. Es fugaz y, por consiguiente, posee poca duración en el tiempo.	5. Es duradera o estable porque se conserva a través del tiempo y del espacio. Ha permitido fijar la comunicación.
6. Tiene un número limitado de receptores.	6. Puede tener un número ilimitado de receptores.
7. Permite una modificación inmediata del mensaje y está sujeta a interrupciones.	7. Si el mensaje ya ha sido emitido, no permite una corrección inmediata.
8. El mensaje se refuerza con recursos adicionales como pausas, cambios de ritmo, de entonación, de tono. La información se complementa con gestos, ademanes, movimientos (códigos extralingüísticos).	8. Los elementos de los que se dispone para construir el mensaje son de carácter estrictamente lingüístico (grafemas) o paralingüístico (signos de puntuación, espacios, sangrías, negrilla, subrayado, etc.). La información que se trasmite no se puede complementar con el recurso de códigos extralingüísticos.

**Recuperado y modificado de** <http://www.monografias.com/trabajos-pdf/lengua-oral-escrita/lengua-oral-escrita.pdf>

De hecho, según afirma Henao (2002) las concepciones teóricas, pedagógicas y didácticas sobre la lectura están determinadas por la naturaleza física y visual del medio en el que se crean y exhiben los textos. Para nuestra cultura (occidental) el espacio natural del texto ha sido la página impresa. Allí la escritura es estable, compacta y controlada exclusivamente por el autor. A la luz de esta tradición cultural percibimos el libro como objeto inmodificable, como un monumento a su autor y a su época. Un esquema, cultural, social, con evidentes repercusiones mentales, en el que la palabra hablada se traslada a un segundo lugar

La escuela en su quehacer, desde el punto de vista de ente alfabetizador, obedece a intereses de los Estados, desde el entendido de la ilustración como camino al desarrollo; sabemos que uno de los puntos de medición del desarrollo de los países es su nivel de alfabetismo. Así, a la escuela, se le endilga la tarea de enseñar a leer y a escribir, después, tendrá la tarea de formar para una educación secundaria, para proyectarse en la educación universitaria. La incógnita es si la educación es un permanente objetivo transaccional de grados en ascenso, si acaso es el fin que nos permite humanizarnos, y si por ende la escuela, sigue siendo la responsable de la alfabetización. Antes de continuar hablando de alfabetización, cabe decir que hoy en los planes de gobierno, en las ofertas de formación o en algunos escenarios académicos, se puede escuchar hablar de alfabetización tecnológica (Ortega Sánchez, 2009), alfabetización computacional (Lizama, J, et al, 2003), o de nuevos analfabetismos, dichas referencias se hacen en cuanto a que se adquieran conocimientos básicos sobre algún tema, en este caso el manejo de computadores. Es así como la alfabetización se entiende como lo mínimo, lo básico, lo esencial.

Esto nos enfrenta a una nueva cuestión, retomando el tema de la alfabetización retomando el tema de la alfabetización en relación con la escuela y la escritura. Según afirma Henao (2002), el libro impreso, que durante siglos ha sido el soporte de las grandes producciones intelectuales, la morada del saber y la cultura, el medio más importante de difusión y transmisión del conocimiento, no es

actualmente el único objeto de lectura. La participación en la vida cultural, en la actividad académica o científica está mediada por otro conjunto de dispositivos audiovisuales y electrónicos, por otras maneras de leer y escribir. En la actualidad se puede adquirir un gran número de libros y enciclopedias tanto en versión digital como en papel, y cada vez será mayor la cantidad de títulos que dejarán de ser impresos para distribuirse en formato electrónico. Seguramente en pocos años habrá en circulación tantos títulos de libros electrónicos como los que existen hoy impresos en papel.

De tal modo, el libro que es la base del sistema educativo está cambiando su naturaleza y las formas de educar parecen resistirse a dicha transformación, pero la alfabetización sigue estando en la base de los sistemas escolares, arraigándose al formato honorífico y debilitado del libro impreso.

#### **6.2.2.2. La alfabetización**

Por su parte la alfabetización, relacionada con la escritura, produce una transformación radical en las culturas, desplazando el conocimiento hacia ámbitos diferentes. Cambian las prácticas sociales pues se amalgama la percepción con el concepto establecido, descentrando la conciencia de los sujetos de la palabra hablada; por lo tanto, la memoria disciplinada y esquemática, solidificada en el texto, se convierte en manifestación de modelos mentales fijos, cuya reproducción es más fácil y precisa. Desde este punto de vista, la escuela, como todas las instituciones, pretende la generación de esquemas para que los individuos asuman, decidan, entiendan, y consideren su existencia. Me pregunto si se podría hablar de una fábrica de voluntades.

### 6.2.2.3. La construcción de Voluntad

Respecto a la voluntad, en principio diremos que, condensando la perspectiva filosófica del concepto en apenas unas pocas líneas, la voluntad es la facultad de decidir y ordenar la propia conducta. Propiedad que se expresa de forma consciente en el ser humano para realizar algo con la clara intención de obtener un resultado concreto. Como facultad permite gobernar sus actos, decidir con libertad y optar por un tipo de conducta determinado. La voluntad es el poder de elección con ayuda de la conciencia.

Es justamente allí, en la conciencia -del latín *conscientia*, conocimiento compartido- en tanto elemento fundamental en la construcción de la voluntad, donde surge la pregunta por el papel de la escuela, por cuanto en la elaboración del conocimiento que se tiene de sí mismo y del entorno, bien desde una comprensión moral o desde la recepción de estímulos del exterior. Implica varios procesos cognitivos interrelacionados.

Este concepto de voluntad, me sirve para referenciar la construcción de los sujetos, para que ellos sean portadores de discursos institucionales, pues es en la voluntad, en donde residen los ordenamientos de las instituciones, que se volverán bases y puntos referenciales para decidir.

Dicho de otra manera, el término conciencia se refiere al saber de sí mismo, al conocimiento que se tiene de la propia existencia, estados o actos; por ende, se aplica a todo juicio “ético” de valor acerca de las acciones del sujeto. En este sentido, dado que la escuela educa, moldea a partir de la imposición de “patrones normales” de conducta, marcando en el proceso los límites de lo bueno y lo malo, lo aceptable y lo deleznable, lo admirado y lo castigado, podríamos afirmar que la escuela es un espacio donde se referencia la construcción de los sujetos de acuerdo a unas prácticas educativas y donde se forma –con la ayuda de otras instituciones y la participación “consciente” del sujeto– la voluntad.

De acuerdo con el filósofo alemán Arthur Schopenhauer, podemos saber que la voluntad parte de la conciencia de nuestra propia volición; la volición individual es una manifestación limitada de la misma voluntad, que se expresa en todo el mundo objetivo. Así, la voluntad está en lucha continua y todas sus múltiples manifestaciones en este mundo están eternamente compitiendo por alcanzar alguna satisfacción. (Schopenhauer 1884)... lo anterior, está expuesto, porque la escritura se convierte en la representación más cercana a lo que expresan los individuos, un diálogo en el que el escritor deja ver a través de letras lo que ocurre en su interior.

La escritura es voluntad expresa, impresa, manifiesta, allí se cuenta lo que está en el texto, por ello, la escritura se consolida como el eje de las prácticas disciplinarias de la escuela, afianzando la promesa de la memorización, la claridad y la precisión del saber adquirido; es la piedra angular de la escuela, y extiende sus acciones hacia la transmisión de mensajes, dirigidos a reafirmar los esquemas establecidos del poder a través de la cultura; es decir lo culto, manifestado en la figura reiterada, ególatra y pertinaz del libro impreso, el caso más evidente en la escuela, se materializa en los manuales escolares y toda la influencia estética, política y ética que a partir de ellos se generaba.

Martha Cecilia Herrera y Carlos Low (1994) dicen que el Manual de Convivencia y el Observador de los estudiantes, fueron mirados desde los desarrollos teóricos y metodológicos presentes en "Vigilar y Castigar". El texto de Foucault constituye un análisis genealógico o sea un análisis histórico de las formas de hacer castigo y como de esta manera se necesitaba la creación de elementos que fueran cohesionantes en los estudiantes.

### **6.2.3. Infancia escolarizada.**

Ya en el siglo XV Jan Amos Comenius, vacilaría sobre la concepción de la escuela como un lugar exclusivamente instruccional, proponiéndola como un escenario mucho más detallado en términos de tiempo, espacio, disciplina y orden.

En ese mismo contexto surge el concepto de infancia, y con él, la escuela se vuelve paréntesis, un lugar creado para la niñez, en el que se aleja al niño de la vida adulta. Rousseau, Pestalozzi y Fröbel, harían de la escuela un lugar indispensable para pensar al niño; hoy concebimos la escuela como una parte “natural” en el proceso de evolución del niño. El niño es una suerte de crisálida en la que “madura”, separado de lo social, hasta quedar “perfectamente moldeado”.

Frente a la configuración del espacio escolar como institución y el cambio en las expectativas vinculadas al rol propio de la etapa infantil, percibo el rastro de un elemento subyacente, que es una imposibilidad de asimilar las lógicas de las configuraciones actuales –viene a mi memoria el libro de Patrick Suskind (1985), “El perfume”, en el que Jean-Baptiste Grenouille, intentaba describirle a un desconcertado Baldini, el viejo perfumista, el olor del vidrio-. En la escuela, aparece esa misma imposibilidad para contar y esa falta de recursos narrativos, tercamente reducidos a manuales y a instrucciones, que pretenden solventar el vacío que significa la omisión de la comunicación como concepto y, más grave aún, como elemento operativo vital en los procesos escolares. De alguna manera, se asume que se puede comunicar sin pensar abiertamente en el hecho mismo de la transmisión como agente de transformación significativa.

No se trata de poner el énfasis en los mensajes o en las propuestas, sino, evidenciar, cómo la escuela se ha distanciado de las representaciones del mundo de la vida de los sujetos, en muchas ocasiones trivializando lo que ellos creen que es importante. En la escuela se aprende, no sólo lo académico, es justo la vivencia lo que marca los sujetos, nos referimos al fondo y a la forma, es justo esa distancia, la que han aprovechado los medios, en tanto que son la forma de comunicar, pero transforman el fondo mismo de lo que comunican.

#### **6.2.4. Abordajes de la comunicación**

En la escuela se aprende además de los contenidos preestablecidos una manera particular de socializar, es un espacio con roles que llevan al individuo a asumirse como un elemento dentro de un conjunto social y de esta forma, la comunicación -no sólo en su aspecto funcional de expresarse ante otros- adquiere suma importancia, en tanto sus protocolos determinan los matices de las emociones, las posturas frente a las condiciones del contexto, los posicionamientos de ideas y la configuración de ese sujeto que se entiende desde la relación con los otros.

Así, la escuela se convierte en la primera plataforma externa (después de la familia) en la que el individuo se enfrenta a hechos sociales y en muchas ocasiones, la escuela reduce la comunicación a su aspecto tangencial de forma; es decir, enseña a los sujetos el “cómo” se deben comunicar, los instruye en el “para qué” de los contenidos, pero desdibuja el “desde dónde se comunica” y de tal manera disminuye la potencia de la comunicación como aspecto de la manifestación individual de la existencia. Cabe decir, que la escuela en sí misma es un aparato comunicador, por cuanto no se pensó como tal desde su origen, se restringió a su tarea difusionista del discurso moderno.

Si bien la comunicación siempre ha existido para el Hombre, es en el siglo XX cuando se consolidan discursos sobre su naturaleza, en palabras de Torrico (2004), un primer periodo, denominado “Difusionista”, surge hacia el final de la segunda década de ese siglo, sus abordajes principales se restringen a lo pragmático y a lo socio-técnico, sus enfoques pasan por la eficacia, las funciones, la cultura de masas y el determinismo tecnológico, éste primer periodo se extenderá hasta la década del año 60; la comunicación se presenta como un inductor del cambio social y del desarrollo. Los discursos fueron establecidos desde ámbitos psicológicos, psicosociales, semiológicos y tecnológicos.

Después de la Segunda Guerra Mundial (1945) surgirá otro periodo, conocido como “Crítico”, el abordaje cambia y se basa en la crítica y en asuntos político-culturales; sus enfoques tuvieron que ver con la ideología dominante, la hegemonía, los aparatos ideológicos, las industrias culturales, el nuevo orden, la economía política, entre otros. Entonces la comunicación se entendía como un claro factor y espacio de lucha ideológica. Se extiende hasta finales de la década del 80, privilegió la política, la economía, la cultura y la socio-semiótica.

La última década del siglo trajo consigo un periodo llamado “Culturalista”, en el que tienen auge los estudios culturales, la recepción crítica, las mediaciones, el consumo cultural y la mediología. La comunicación es un factor de construcción y reconstrucción de identidades y de articulación de la sociedad global tecnologizada. Se privilegian los discursos con tendencia Cultural, la política, las dimensiones tecnológica y económica. Con estos presupuestos entramos al siglo XXI.

En este punto, la aparición de la Internet, ya no como expresión de la tecnología militar, ni como base de procesos científicos sino como red de redes, abierta a todo usuario con posibilidades mínimas de acceso, nos cambiaría las maneras de relacionarnos. Dice Virilio (1996) que la velocidad absoluta de las telecomunicaciones nos libera del espacio real, del espacio de los cuerpos en beneficio del cuerpo real de la inmediatez.

En esta primera década del siglo actual, la Comunicación ha adquirido matices diversos, vinculados con el marketing, la comunicación organizacional, la comunicación digital y las variantes de la crítica sobre la sociedad global.

Sobre este apartado de “Sociedad Global”, ya hablamos antes, pero es válido apuntar lo que dice Lazaratto (2006), sobre ello “La sociedad, ejerce su poder gracias a las tecnologías de acción a distancia de la imagen, del sonido que funcionan como máquinas de modular, de cristalizar (radio, televisión) o de modular y cristalizar los paquetes de bits (los ordenadores y las redes digitales)”



### 6.2.4.1. Tecnología y Cultura

En esa sociedad global, el tema de las nuevas tecnologías abarca gran parte de las discusiones comunicativas contemporáneas, dada la amplia diversidad de fenómenos socioculturales vinculados a la influencia que dichas tecnologías ejercen sobre las dinámicas generales de interacción colectiva (trabajo, entretenimiento, actividades sociales y educación, entre otras) transformando tanto las conductas como las formas que asume la percepción asociada a ellas, en tanto lectura de la realidad próxima por parte de los sujetos.

En efecto, desde las posturas asumidas por los estudios comunicativos contemporáneos y, al abordar la cultura como el conjunto de esquemas comportamentales que se reproducen de una generación a otra en el marco de un grupo social específico, la tecnología (en su acepción más general) según *Strauss (2006)* refleja la evolución de los modelos racionales aplicados al campo de lo instrumental, lo cual corresponde hasta cierto punto con los planteamientos de *Pinch (1997)*, quien afirma que la tecnología es un elemento social en esencia.

El énfasis que quiero mostrar se vincula directamente con la cultura que se ha generado, con la inserción de los medios, para llegar a la red y en específico a la página de Discovery.

Es así como en las sociedades desarrolladas, la cultura, en el sentido más clásico y académico del término, convive en la vida cotidiana con la cultura digital.

Esto es algo que las escuelas harán bien en recordar, puesto que no pueden permanecer ajenas a las transformaciones culturales que acompañan la emergencia de la sociedad del conocimiento. Algunos pensarán que la escuela debe seguir siendo un lugar donde se venere el libro y nada más que el libro, pero cada vez más docentes parecen inclinados a aceptar la realidad de que el mundo donde también ellos mismos viven está plagado de componentes y experiencias culturales digitales, lo cual no sólo cambia la naturaleza del soporte sino, probablemente también, la de su contenido y lo que con él se puede hacer. Por esta razón, los centros escolares deberían ser capaces igualmente de ofrecer una visión de la cultura que permitiera a los alumnos no sólo hacerse acreedores del patrimonio de la cultura clásica, académica o tradicionalmente escolar, sino también interpretarla adecuadamente, así como participar activamente en los nuevos formatos y contenidos de la cultura digital. (Francesc P. 2010)

Dejando atrás el ideal de lo que deberían hacer los centros escolares, veamos otros aportes que vinculan la cultura y la tecnología: *White* (1957) sostiene que la tecnología actúa como un modificador social e ideológico, por cuya acción se transforman los ejes paradigmáticos del grupo; en tanto que *Hughes* (1983) le contradice al aseverar que la acción de la tecnología depende necesariamente de los mecanismos de relación que el grupo social establezca frente a ella, lo que implica necesariamente que los componentes tecnológicos (en su uso y función) sean modificables socialmente. Ahora bien, además de las diferentes tensiones de análisis que representa la inserción de la tecnología en el marco de la cultura y la actividad social, de las cuales apenas he mencionado algunas, se presenta un conflicto en particular en el tema de la pedagogía: *Tecnología y educación*.

#### **6.2.4.2. Tecnología y Educación**

Es bien sabido esta la relación se entabló tiempo atrás (las computadoras y otras tecnologías que hoy se consideran básicas se introdujeron con relativa facilidad en los espacios de formación hace ya algunas décadas) sin embargo, con el desarrollo acelerado de nuevas formas de transmisión de información y el auge de los espacios virtuales, generado por la expansión de la *Red Mundial de Información* o *Internet*, la escuela como lugar de educación con una presencia física delimitada y delimitable compite constantemente con los espacios abiertos que plantea la Red, en la que el sujeto (usuario) no sólo accede a la información según su libre albedrío (en términos de tiempo, lugar y secuencia) sino que, además puede “mutar” para acceder a múltiples configuraciones experienciales.

Esta facilidad de movimiento y autodeterminación no se presenta tradicionalmente en la escuela. Si bien, y dependiendo los niveles de educación: primaria, secundaria o universitaria, se pretende que exista movilidad, (en tanto, espacios de selección) sigue existiendo una fuerte tendencia a que el currículo establecido sea el que siga el estudiante.

En la escuela (más en el nivel de primaria), se evidencia la separación por temas, por cursos, por géneros, por sectores, y se intenta apartar los estadios de la vida, por ejemplo (de manera tradicional<sup>30</sup>) está la parte de preescolar, la de primaria y la de bachillerato y al pertenecer a uno de estos estadios el estudiante puede saltárselos o devolverse. De hecho cuando se presenta alguna “excepcionalidad” el estudiante es promovido de grado, o para efectos de un castigo, se amenaza con enviar a estudiantes de bachillerato a recibir clase con los niños de preescolar. En condiciones normales, el aparato escolar, está pensado gradual y ascendentemente, se evidencia la distancia jerárquica entre maestro y estudiante y se propende por la naturalización de los esquemas de dominación. (No se trata de una discusión sobre que el estudiante deba decidir qué es lo que quiere aprender, se trata de mostrar la verticalidad del aparato escolar).

La cuestión es que la flexibilidad de los medios electrónicos, que permite al usuario disponer de información en el tiempo que él desee, rompe con el esquema presencial del espacio académico tradicional y, en múltiples ocasiones, ofrece al individuo una interacción más ágil. Sin embargo, en la propuesta de los medios, persiste el problema de la evaluación, junto con el de la perdurabilidad del saber adquirido. Cambia también la sensación de control, en la escuela quien ejerce el control, quien ordena, quien dispone es el adulto, en los medios, quien interactúa, quien “decide” es el usuario. Yo puedo cerrar una página o cambiar de canal, pero en clase no puedo apagar a un maestro. Hablo de manera literal.

### **6.2.5. La escuela ante los nuevos sujetos: el reto de los medios**

Si se piensa en términos más integradores (no conciliadores) que de satanización, el reto planteado por los nuevos medios, de cara a la escuela, se encuentra en el evento de hacer uso de las posibilidades que ofrecen para reconfigurar las formas de enseñar y aprender: para ser maestros y estudiantes más allá de los límites del

---

<sup>30</sup> Hay excepciones como la educación multigrado, pero en general, la escuela compartimenta y separa los procesos de formación

espacio - tiempo convencional. Entramos a la socialización del conocimiento desde la escuela, como “lugar oficial” en el que legendariamente se difundía la información (validada por demás), que según ciertas características se debería volver conocimiento.

La escuela se aleja de su naturaleza al no permitir o invalidar las sofisticaciones en los lenguajes. (No me refiero a que los profesores envíen mensajes al facebook de sus estudiantes). Hay que admitir que hoy los sujetos tienen otras capacidades, y que es posible, en palabras de Vygotsky (1964) que los profesores estemos respondiendo preguntas que los estudiantes no han formulado.

Csatari (1996) considera que la habilidad principal desarrollada por las nuevas generaciones en su uso de tecnologías como Internet, los videojuegos o canales como MTV, se relaciona con una gran capacidad de concentración que les permite atender diferentes tareas de manera simultánea. Los niños y jóvenes de hoy procesan la información de manera distinta, y pueden ver dos o más programas de televisión, checar sus e-mails, hablar por teléfono y terminar la tarea, todo al mismo tiempo.

Esta capacidad multitasking, resultado de haber crecido rodeados de juegos interactivos, saltando a través de cientos de canales de televisión y navegando por la red, ha incrementado su habilidad para hacer inferencias no lineales, lo que les facilita encontrar significados en mensajes complejos y reconocer patrones en estructuras aparentemente sin sentido. (YartoW.C, 2010). Ya desde los discursos desde los estudiantes, se percibe una mayor inclinación hacia la imagen; predomina en ellos el uso del computador, la búsqueda en espacios digitales y, sobre todo, una evidente renuencia a la lectura en físico, así como a la escritura manual. De hecho, desde hace más de dos décadas, se abre paso la idea una “generación multitarea” - término acuñado a partir de la expresión inglesa *multitask*-. En palabras sencillas, se afirma que en niños, adolescentes y jóvenes, particularmente aquellos nacidos después de 1990, parecen evidenciar un mayor desempeño en la realización de múltiples tareas vinculadas a espacios audiovisuales.<sup>31</sup>.

---

<sup>31</sup> Entiéndase espacio audiovisual como la interface proporcionada por el computador (multimedia y espacios virtuales).

Desde el campo de la psicología Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003) se ha llegado a afirmar que tal desarrollo no es posible, en especial si alguna de las dos tareas exige la realización de algún tipo de acción, por ejemplo, un sujeto no puede sacar apuntes en una hoja en blanco de un archivo del computador mientras si lo puede hacer en mediante un procesador de texto, por cuanto está transfiriendo información del mismo espacio.

En el campo del aprendizaje Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003) han estudiado este fenómeno específico en el aprendizaje multimedial, concluyendo que estas actividades multitarea presentan dificultades, por cuanto, según sus estudios esta es imposible aprender nueva información dentro del marco de las actividades multitarea. Así, según afirman las investigaciones consultadas, al menos en principio, la transformación de la que hablamos inicialmente no está claramente demostrada. Sin embargo, Hallowell, E, M (2007) describe la multitarea como una “actividad mítica en la cual las personas creen que pueden realizar dos o más tareas simultáneamente, con la misma eficiencia si realizaran una sola”. Es decir, si bien, podríamos considerar al multitask como un simple mito o como un desarrollo no probado; si existe en los usuarios tecnológicos la convicción de que tienen tal capacidad.

Entonces, el punto no está en saber si niños y jóvenes pueden o no, realizar más de una tarea a la vez, sino en que esos mismos niños y jóvenes, están convencidos de poder hacerlo; lo cual, retomando Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003), generan problemas en el desempeño académico, particularmente cuando se refiere al uso de redes sociales.

Las habilidades para acceder al saber, instauran nuevas percepciones del mundo y de los sujetos. Basta ver los discursos estéticos de los jóvenes narrados en sus cuerpos, con pierciengs, tatuajes, peinados, o quizá podemos asomarnos a sus nuevos espacios de socialización en la red como Youtube, Facebook, Tweeter o Google Plus, para darnos cuenta que hay otras posibilidades de encuentro, más allá de las tradicionales.

Pude escuchar a mis profesores de bachillerato reclamando airadamente que los jóvenes no conocen los versos de Machado, -¿Qué pasó con Neruda?- y no se entiende cómo pueden hablar de sentimientos sin leer a Shakespeare. Esto como una permanente tensión a las nuevas formas de expresión de los jóvenes.

Hoy en día he escuchado a mis compañeros docentes que como defensores de la lengua de Cervantes, critican el vocabulario de los estudiantes: básico, primario, sin epítetos y carente de elegantes figuras retóricas... -¿Do ha quedado la estética?- Ni hablar de sus oídos de artilleros, torpedeados por el reggaetón, o sus bailes inescrupulosos, como “El Choque”, que se evalúa según los moretones obtenidos... -¿Do<sup>32</sup> ha quedado aquel rumor lejano de serenata con perfumes de ceiba, de naranjales y de ciruelos?

Hoy nuestros jóvenes conocen más de los Simpson que de sí mismos. ¡Esa falta de lectura! ¡Es que no leen! -y secamos nuestras frentes sudorosas ante la indignación de la doxa permanente y la episteme ausente- Entonces, los profesores proponemos lecturas breves, concebimos a lectores que no leen y los llenamos de imágenes, bajo la peligrosa falacia de que “una imagen vale más que mil palabras”. Nos armamos de explicaciones, disimulando la intranquilidad espiritual que nos invade, decimos que para decodificar imágenes no se necesita un gran acervo; olvidamos en una omisión temerosa al Homo videns que ha propuesto Sartori (1997).

---

<sup>32</sup> El diccionario de la Real Academia Española define el término arcaísmo como un elemento lingüístico cuya forma o significado, o ambos a la vez, resultan anticuados en relación con un momento determinado. La palabra “do”, utilizada aquí, se entiende como una contracción o apócope arcaico de la palabra dónde -para efectos de ejemplo externo a este documento, véase la tradicional novena de aguinaldos: “(...) ya María previene sus brazos “do” su niño vean, en tiempo cercano.” En el párrafo al que se refiere esta pie de página, se hace referencia directa a la postura anacrónica de algunos maestros frente a las formas comunicativas de sus estudiantes; por ello se recurre a la frase: ¿do ha quedado aquél rumor lejano de serenata con perfumes de ceiba, de naranjales y de ciruelos?, como un recurso irónico de contextualización. Esta aclaración, la hago por las reiteradas correcciones a este apartado específico; espero con ella poder zanjar esta dificultad recurrente.

Esta noticia puede ayudar a reforzar lo expuesto: “Camilo Jiménez renunció como profesor, porque sus alumnos no sabían escribir. Veinticinco muchachos a sus 20 años no pudieron, en cuatro meses, escribir el resumen de una obra en un párrafo atildado”, así inicia su texto de renuncia Camilo Jiménez, ex profesor de la Universidad Javeriana.<sup>33</sup>”

Lo importante para los jóvenes no pasa en la escuela, en rigor, pasa en otros lados, allí, en donde, el sentido más importante es el del disimulo –aceptémoslo, nos engañamos mutuamente– (Narciso o Medusa, él obnubilado por su reflejo y ella condenada a la ausencia de su imagen). Es un asunto de honor añejo, como si le dijéramos a los estudiantes: “sabemos que ustedes están aquí de paso, mientras se van a vivir cosas realmente importantes”. Esto pone en aprietos a los profesores que responden con indignación a la “desfachatez”, a las “estupideces”, a esas cosas “que realmente esperamos pasen de moda” en los jóvenes.

¿Cómo pretender comunicarnos y mucho menos pensar en enseñar o formar si no conocemos sus códigos, si no nos interesan sus intereses?

### **6.2.5.1. La Escuela Activa**

Es la propuesta de la “Escuela Activa” la que representa un avance en tanto favorece la humanización de la enseñanza y reivindica la dimensión socioafectiva como necesidad a ser abordada por la escuela (Wallon, 1987). Por primera vez el niño aparece en la escuela como un Ser con derechos, con capacidades e intereses propios. La escuela se torna en un espacio más agradable para el niño. El juego y la palabra sustituyen la disciplina de la vara y la sangre. El niño opina, pregunta y participa, derechos hasta entonces sólo reservados para el maestro.

---

<sup>33</sup> Texto recuperado de [www.rcnradio.com](http://www.rcnradio.com) - Conozca el original en <http://www.rcnradio.com/noticias/editor/camilo-jimenez-renuncio-como-p-124835#ixzz1IV49WCLs>

Pese a sus indudables aportes al reivindicar las motivaciones infantiles, rechazar el autoritarismo y luchar contra el mecanismo propio de la escuela tradicional, dada la visión autoestructurante de la Escuela Activa, sus transformaciones pedagógicas no lograron generar un impacto sensible en los contenidos y las enseñanzas a trabajar. Equivocadamente se creyó que cambios metodológicos, generarían cambios sensibles en el aprendizaje y la educación, tomando elementos únicamente del estudiante como agente en el proceso enseñanza-aprendizaje, olvidando procesos de estructuración-dialógica que ofrece el docente y de la importancia que ofrece el medio (social, cultural y tecnológico) (De Zubiría Samper J, 2006).

Esta presentación hostil de la escuela, hecha adrede, pone en evidencia las dinámicas “libres” “espontáneas” “amables” “juguetonas” de la página web estudiada, pero insisto que el problema no es de descripción de lo que pasa aquí o allá, el núcleo de discusión, es la experiencia misma.

#### **6.2.6. La Página web como medio**

En el contexto de la página web Discovery Kids, la presentación de los contenidos conjuga varias estrategias para hacer de ella un espacio divertido, atractivo, aprobado por padres y utilizado por muchos maestros. En primera instancia, la página surge como complemento de un canal exclusivo para niños, ya, el hecho de ser un producto televisivo, lo ubica en un rango de no obligatoriedad, de entrada tiene ventajas frente a la escuela y su carácter obligatorio; por ser un canal exclusivo para niños, Discovery Kids, ofrece personajes con sus universos propios, y dichos personajes, después son puestos en la página con juegos, actividades y concursos.

Esto no dista mucho de los libros de colorear en los que aprendí a multiplicar o el acetato con las tablas de multiplicar cantadas por la señorita Cleo, aquí, como lo he expresado hay un atisbo, de que lo que se presenta es una sofisticación en la presentación en los contenidos. Pero la duda me lleva a pensar que es en la posibilidad de jugar con los personajes, de tener acceso a ellos, de interactuar con



ellos<sup>34</sup>, lo que puede causar ese efecto de apego a estar en conexión. Quizá, lo atractivo sea, que todo esto no es en serio, es decir, meterme a la página hace parte de la utilización de mi tiempo para divertirme... ¿El juego se vuelve serio? ¿Utilizo el juego para enseñar? ¿Aprovecho que están distraídos -jugando- y les “meto” lo que puedo?... ¿hay detrás de esto un ejercicio de sentimiento de libertad? Divago... me solazo... juego... ¿“Edu - entretengo”?

### **6.2.6.1. Los Medios: Entre la mezcla de Educación y Entretenimiento**

El Edutenimiento ha sido un concepto muy popular en el mundo del software para niños y jóvenes desde principios de los años 90. De origen anglosajón, derivado de la combinación de los términos educación y entretenimiento, se utiliza para referir – de manera general- la doble intención de algunos formatos digitales: enseñar y divertir al mismo tiempo" (Gros, 2000). Por eso, en español, también se usa el término Eduversión (Bartolomé, 1996). El término, que sintetiza ambas experiencias supone que quienes juegan por jugar, simultáneamente también están aprendiendo aun cuando ese no sea su objetivo.

Hoy nos vemos sometidos a una sociedad en donde la obsesividad lúdica predomina, parece que todo debe ser fascinante, divertido o pensado para el gozo; en otras palabras, rimbombante. Ahí, la espectacularidad de los medios ha tomado ventaja desde la práctica, pues sin duda, se asume que es más divertido jugar que aprender. Por supuesto esto no implica que el sufrimiento sea un camino válido para el aprendizaje, pero, en esa tensión de lo aburrido frente a lo dinámico, se han perpetuado prácticas que entienden que lo único correcto, es aquello que divierte o entretiene.

Quizá, en términos de reflexión, tanta diversión no permita llevar a cabo procesos sobre la vivencia, pues la diversión, se instaura como praxis inmediata, en la que la sensación enceguece y se vuelve, al parecer, el único motor vital. Me atrevo a decir

---

<sup>34</sup> Por más que sé de memoria las tablas de multiplicar nunca pude saber nada de la Señorita Cleo, hoy los personajes tienen biografía, tienen productos, tienen sus propios programas.

que se han generado adicciones al entretenimiento, dejando a los sujetos -¿Acaso puedo hablar de unos nuevos “juguetos”?- relegados, convirtiéndolos en mendigos de aquello que les ofrezcan y en sistemáticos opositores de lo aburrido. Es así como el concepto de entretenimiento tecnológico ya no se restringe a las áreas de influencia de los medios masivos, convencionalmente entendidos, pues las nuevas consolas de videojuego, con conectividad satelital y a la Internet, se constituyen como medios masivos independientes.

En efecto, la tecnología aplicada al entretenimiento, que hace cuatro décadas no pasaba de ser apenas una curiosidad colorida, totalmente lineal y, en muchos casos, restringida al uso de unos cuantos, se configura hoy como una cultura afianzada, aceptada o negada por distintas posturas; sin embargo, más allá de las eternas discusiones de legitimidad que tienden a surgir en torno a lo nuevo, es innegable que aquello que era un punto de fuga en el retrato del pasado, pasa a ser la imagen central en el performance del presente o ¿acaso una intuición del futuro?, Aquí, la escuela se ha retraído, pues todo esto ocurre en tiempos no escolares, en los que ella, no tiene el control.

#### **6.2.6.2. La cultura del Entretenimiento: Los Videojuegos**

Tanto el concepto, como la percepción y la vivencia del tiempo, en el marco del entretenimiento tecnológico, son modificados. Por ejemplo, un usuario puede demorarse 2 años o más en concluir un videojuego, si es que la estructura del mismo está limitada a una narración lineal.

Pero existen también otros formatos, considerados masivos, que proponen la creación de vidas paralelas, articuladas en tiempo real (tiempo vital del usuario) a partir de plataformas virtuales de interacción y aun considerando lo esquizofrénico de la propuesta en cuanto a la confusión de realidad y fantasía, la extensión temporal del universo creado -el juego mismo- supera los límites de lo real-cronológico.

Hoy junio de 2012- es imposible que un humano, invirtiendo la totalidad de su tiempo estimado de vida, recorra la Internet completamente (2% anual del crecimiento de la Red). Por lo tanto, en este caso la información disponible supera la condición temporal humana; y, aún más, se habla de la WEB 2.0 como vía para ampliar la capacidad de almacenamiento, flujo de datos e interacción de la Red

Desde aquellos juego infantiles que imitaban las actividades de los adultos, hoy se presentan juegos de rol, que simulan la sociedad, en los que hay que escoger un personaje y a medida que el usuario avanza, aumenta el grado de complejidad, pero, quizá por primera vez en la historia de los juegos, se puede jugar en tiempo real y a la vez con miles de jugadores, todos en un mismo sentido. Es el caso del los juegos multijugador masivo en línea

<b>VIDEOJUEGO DE ROL MULTIJUGADOR MASIVO EN LÍNEA</b>	
<p>Conocidos como MMORPG (siglas del inglés de massively multiplayer online role-playing game), son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos. Consisten, en un primer momento, en la creación de un personaje, del que el jugador puede elegir raza, profesión, armas, etc. Una vez creado el personaje el jugador puede introducirlo en el juego e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes (jugadores o no jugadores) o realizando diversas aventuras o misiones, habitualmente llamadas quests (literalmente: «búsquedas») en inglés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un estilo de juego típico de los juegos de rol tradicionales, que incluye misiones y sistema de recompensa basado en la recogida de tesoros.</li> <li>➤ Un sistema de desarrollo de estadísticas, normalmente relacionado con niveles y puntos de experiencia.</li> <li>➤ Una economía basada en el trueque y una unidad monetaria o más de una.</li> <li>➤ Organización de los jugadores en clanes, estén o no soportados directamente por el juego.</li> <li>➤ Moderadores del juego y, en algunas ocasiones, personas retribuidas por vigilar el mundo.</li> </ul>
<p>Tienen un número ilimitado de jugadores, es decir, los MMORPGs están preparados y elaborados de tal manera que admiten cualquier número de jugadores simultáneos (aunque en la práctica viene limitado por la conexión del servidor).</p>	

Rescatado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_de\\_rol\\_multijugador\\_masivo\\_en\\_l%C3%ADnea](http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea)

### **6.2.6.3. Entrada a los videojuegos**

Desde los juegos de consola con casete como los clásicos Tetris, Pacman, Marcianitos y más avanzados como F1 Race, Contra, Súper Contra, Mario y Súper Mario Bros, entre otros, pasamos a consolas evolucionadas, como Nintendo Wii con juegos como Zelda, Metroid, El padrino, etc. Otras consolas contemporáneas son Xbox 360, Play Station 3, Nintendo Ds, PSP (Play Station Portable); que ofrece Halo, Bleach: Soul Resurrection, Green Lantern: Rise of the Manhunters, Tiger Woods PGA TOUR 12: The Masters, entre otros.

Ha cambiado la calidad de las imágenes en los juegos actuales (de Telebolito a los juegos deportivos, en los que existe la posibilidad de encarnar a estrellas reales del deporte) hoy, la relación con la consola como objeto, no está dada, necesariamente por la existencia de un control.

La interacción jugador-personaje puede establecerse a través de accesorios inalámbricos o en los modelos más recientes, el cuerpo del jugador, es leído mediante sensores de movimiento y literalmente entra al mundo del juego, es decir, las acciones físicas se reproducen exactamente en el espacio de simulación en el que se desarrolla la historia.

¿Porqué hablar de esto en este anillo de medios y escuela? Porque, para los jóvenes, adquiere más sentido jugar, que estar en la escuela, porque desde este ejercicio de los videojuegos -también mediático- se proponen discursos, se promueven posturas políticas, se apuntalan espacios de posturas éticas. Porque, la valoración de los jóvenes en cuanto a “habilidad” e “inteligencia”, se lee desde la capacidad para superar los juegos.

### **6.2.6.4. Videojuegos y Cultura Mediática**

Los personajes que surgen de los medios, pueden ser narrados en los videojuegos y viceversa, algunos de los juegos pasan a tener sus espacios mediáticos en cine, televisión o comics. Ejemplos: MARIO BROS (1985), fue juego, después revista y

después serie de televisión, TOM RAIDER (1996), fue juego después película, LAS TORTUGAS NINJA (1984), fue juego, después serie de dibujos animados y después película, EL PADRINO (1972), fue libro, después película y después juego. La mayoría de películas taquilleras, tienen su representante en el mundo de los juegos, HARRY POTTER (1997), fue libro, luego película y después juego. El caso de RESIDENT EVIL (1996), que fue juego y después película, lo quiero destacar porque en Japón se convirtió en una franquicia de medios, que incluye: comics, novelas, películas y piezas coleccionables como figuras de acción, guías de estrategia y otras publicaciones<sup>35</sup>.

Miles de personas de todas las edades, niveles culturales o socioeconómicos se encontrarán en este preciso instante jugando en Red; separados tan sólo por la mampara que delimita los espacios de cada ordenador en los locales destinados a esta nueva modalidad lúdica, o alejados miles de kilómetros, incluso separados por los más diversos mares u océanos, desde la habitación de su hogar. No en vano, cada vez existen más servidores de Internet dedicados exclusivamente a satisfacer esta modalidad del ocio moderno. García F, (2005)

Si bien la historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC, de 1946. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha cesado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. En los últimos años, se asiste a una

---

<sup>35</sup> Además de las aplicaciones tradicionales para computadores, Bomberman, Carta Blanca, Solitario, encontramos diversidad de juegos para PC, existen simuladores de vuelo, aventuras míticas o históricas como Age of Mitology, Age of Empires, Diablo, etc, con sus respectivas versiones en red, también Gladius, Bite fight, Ikariam, Metal Damager, BattleKnight, y Dofus o Secondlife, que en algunos casos dan dinero real al mejor jugador de cada mes. Infortunadamente no he podido conseguir un juego llamado TERRORIST TAKEDAWN: "WAR IN COLOMBIA" (2006) Un juego de disparo en primera persona encarnando a un soldado de la fuerza especial norteamericana "TASKFORCE", cuyo objetivo es capturar narcotraficantes en Colombia. Me habría gustado ver allí, los paisajes, los diálogos y la narración en general... ¡Pamplinas nostálgicas!  
VER VIDEO: <http://deliriodearacne.jimdo.com/delirios/delirios-de-videojuegos/>

era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones - conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria- han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos.

Se podría pensar que estas maneras de divertirse no están al alcance de todos; convoco a detenerse en los pequeños establecimientos de los barrios, en donde los jóvenes van a jugar al lado de los colegios o escuelas. Estos sitios, son distintos a los que podemos encontrar en los centros comerciales, pues allí, en los sitios de barrio, se constituyen puntos de encuentro de vecinos. En muchos de estos sitios, se juegan torneos, los clientes, tienen crédito (les fían), se me antoja pensar en una especie de bar, para menores de edad.

Toda actividad lúdica conlleva una serie de potenciales que afectan las cuatro dimensiones fundamentales en la maduración del ser humano; a saber, el desarrollo motor, el intelectual, el afectivo y el social.<sup>36</sup> Tanto es así que numerosas investigaciones han concluido que los juegos tienen un enorme potencial educativo ya que con ellos pueden aprenderse conceptos, desarrollarse destrezas y adquirirse hábitos. (...) En conclusión, los videojuegos son juegos si la actividad desarrollada con ellos tiene las características y los potenciales mencionados en los anteriores párrafos. Si es así, además de entretener permitirán ciertos aprendizajes; esta idea la condensó De Kerckhove (1999) en el neologismo “edutenimiento”. De lo contrario, es posible que el individuo esté utilizando un dispositivo digital que quizá reciba el nombre de videojuego, sin embargo, no estará jugando, sino realizando algo distinto y no necesariamente formativo. García F, (2005)

Con este apartado pretendo revertir el orden. Porque es más importante para muchos jóvenes poder superar un juego, descubrir trucos, obtener vidas en los distintos tableros o mundos, que los “innecesarios y aburridos” saberes de la

---

<sup>36</sup> Puesta en escena en la página <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/necesidades-de-medios-dk/>

escuela. Esta puede ser una explicación al reordenamiento de intereses, de aquello que valoran, las nuevas generaciones. En esa parte lúdica, la escuela ha perdido si no todo el terreno, gran parte.

Estamos ante un nuevo tipo de hombre dentro de la escuela, «iconosférico» (Eco, 1993), cuyas características son: su tendencia universalista, el sentirse «ciudadano del mundo», saliendo más allá de los propios límites geográficos y mentales, poseedor de una conciencia de implicación: acercamiento de la vida ajena a la propia, «todo atañe a todos». Fortísima vivencia y vigencia del presente. - Desarrollo de la sensibilidad: la característica más positiva. - Permeabilidad al mito. El juego se vuelve serio, lo lúdico obligatorio, lo palpable se anquilosa ante lo que ocurre en lo virtual. La escuela no juega, está muy ocupada defendiendo discursos, atendiendo requerimientos, no se puede dar el lujo de perder el tiempo. Estos elementos que he mencionado, poco a poco han sido tenidos en cuenta, debido al impacto que generan.

“El Congreso estudia freno a negocio de videojuegos” En el Congreso ya se discute un proyecto de ley que reglamente los videojuegos en el país y ya pasó el primer debate en la Cámara. Se busca proteger a los menores de 18 años de edad, clasificando cada juego de acuerdo con el grado de agresividad y, por supuesto, restringiendo su utilización. En la propuesta se plantea que los videojuegos con contenidos de violencia o sexualidad pueden incrementar pensamientos, sentimientos y conductas agresivas y generar la pérdida de valores. Tiene en cuenta, el riesgo de adicción al juego, lo que obliga a que este tipo de productos, requieran de medida necesarias para un consumo responsable y protector de los derechos de la infancia. (Periódico ADN, 21 de septiembre de 2009, página 6)

Hasta el momento hemos visto: la comunicación mediática en la escuela y el conocimiento, en tanto la transformación de lo oral, lo escrito y lo mediático, y de qué manera, la alfabetización ha sido un estandarte de la infancia escolarizada. Desde allí, se plantearon abordajes de la comunicación relacionados con la tecnología y la cultura, el papel de la educación y los retos planteados ante sujetos mediatizados, de tal forma llegamos al medio comunicativo que es la página web, haciendo un interludio que habla sobre la cultura del entretenimiento representada desde los video juegos, para establecer la relación entre ellos, la cultura escolar y la cultura mediática.

### **6.2.7. La Tecnología al Servicio del Conocimiento**

El profesor Marco Raúl Mejía (1997), plantea el concepto de una tecnología intelectual dominante, que da nuevas formas de conocimiento y de memoria, es allí donde me ubico para explicar las tensiones generadas por medios de comunicación, como productores de sentido. Ya en el ámbito particular, Internet como medio de comunicación se inscribe desde esta misma lectura.

Las imágenes son el vehículo favorito de la información, también producen exclusión, así como los videojuegos antes mencionados. Hay que decir que en el terreno de la universalización del conocimiento buscada por la escuela, la imagen se relaja y gana adeptos y la escuela se tensiona y pierde fanáticos. En la práctica, parece que los estudiantes desdeñan el saber escolar encarnado tradicionalmente por nosotros los maestros, entonces se abre la brecha (entre ellos y nosotros) y los pocos códigos en común se utilizan para descalificar. Aquí ratificamos cómo el lenguaje es un genuino ejercicio de poder, en cuanto una existencia y aprehensión del mundo.

Los discursos de medios en la escuela, no acontecen sólo con la aparición de los lenguajes virtuales. De hecho, la lógica ruptura/inclusión se ha presentado con todas las versiones que ofrecen formas alternativas para acceder a la información y, de una u otra forma, al conocimiento. Radio, fotografía, televisión, cine... han sido en algún momento objetos de discusión y satanización en espacios escolares.

En 1960, ubicándonos en el contexto sociopolítico de América Latina, se evidencia un miedo por la instrumentalización de los Medios, no es claro dónde se marcan las fronteras de su uso, planteando el problema que representaría el darles un lugar preferencial en la construcción de experiencias educativas y el desperdicio que implicaría subutilizar su potencial significativo (Nassif 1965).



## 6.2.8. La escuela y la función de los medios

La inclusión o exclusión de los medios en la escuela se dio desde diferentes posturas; un claro ejemplo de ello se encuentra en la experiencia de Celestine Freinet en la década de 1920, quien con su “Revista Escolar” le restó importancia a la enseñanza memorística, represiva y separada de la realidad. Es así como la memoria, por la que se interesa tanto la escuela, no es verdadera y preciosa sino cuando está integrada en el tanteo experimental, cuando está al servicio de la vida. La memoria quizá nos configura lo que somos... deja ver lo que quedó grabado en nuestra existencia. Originalmente, aquí estaba un texto que escribí sobre la memoria, puede encontrarlo al final del documento (POR QUE SOY GAMO GAMO)

En 1973, Paulo Freire publicó un texto titulado “¿Extensión o Comunicación?” en el que ratificó el papel de los medios como instrumentos de dominación. Allí, desde la perspectiva crítica, se presenta un encuentro dialógico en la comprensión freiriana de la opresión. Para 1980, el abordaje del tema de los medios en la escuela es prolijo en publicaciones, con trabajos sobre la prensa (Lozano, 1989), las historietas (Alonso, 1999) las experiencias con la radio (Kaplún 1978) y los importantes aportes hechos por Ferrés (1994) en la década del 90.

### 6.2.8.1. Los aportes de los medios

Así, los Medios no han estado totalmente ausentes del quehacer didáctico en la escuela, pero es evidente que hoy hablamos de otra escuela y otros medios. La preocupación no es únicamente el uso y el abuso de los medios en la escuela, sino en la preconfiguración de sujetos sobreexpuestos a ellos; vale decir, vivencialmente mediatizados y existencialmente mediocráticos.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Propongo el concepto de *Mediocracia* (*medios – cratos*) con dos acepciones posibles: (i) el poder de los medios en la sociedad y su influencia relativamente absoluta sobre las prácticas societales, o (ii) la mediocridad, en términos de torpeza, unida al hechizo surgido de las múltiples representaciones que se generan a partir de ellos. Me atrevo a afirmar que los Medios ya no son meros reproductores de la realidad sino productores de la misma. “*Hoy mientras que existe una realidad, considerada como tal, que permanece en el campo de nuestra experiencia directa cotidiana, y en relación con la cual podemos escuchar o pronunciar enunciados verdaderos o falsos, existe una segunda realidad que sólo conocemos a través de los medios de comunicación, que es tan inmensa y contradictoria que ya no somos capaces de discernir los enunciados verdaderos de los falsos y nos referimos a ella en términos de verosimilitud o inverosimilitud... Esto es, le aplicamos los mismos criterios con los que evaluamos la ficción* (Gabriel Zaldívar, 2005)”

El cine, también ha aportado elementos para ser tenidos en cuenta, en tanto la influencia de los medios en la sociedad, vemos películas tales como: “Ciudadano Kane” (1941) Dirigida, escrita y protagonizada por Orson Welles, “Videodrome” (1983) Dirigida por David Cronenberg, con James Woods (1997). “Cortina de humo” (1997) Dirigida por Barry Levinson, con Dustin Hoffman, y Robert de Niro. “The Truman Show” (1998) Dirigida por Peter Weir, protagonizada por Jim Carrey. “El mundo no basta” (1999) parte de la saga de James Bond, dirigida por Michael Apter y protagonizada por Pierce Brosnan. Todas estas referencias las puede ver en: <http://deliriodearacne.jimdo.com/anillos/2-medios-y-escuela/referencias-audiovisuales/>

Hasta este punto he abordado temas relacionados con la C/E, la escuela y los medios, la influencia mediática en el espacio escolar; surge la pregunta por la organización estructural, es decir, la intención de los contenidos. En la escuela, este aspecto lo aborda claramente el currículo, en los medios, la intención no es tan directa, pues son los puntos de vista sobre incidencia de los medios, sus aspectos ideológicos, la posible develación de sus intenciones, lo que ha configurado las investigaciones consultadas.

Como decía, uno de los aspectos fundamentales de la escuela es el currículo, que intencionalmente he querido ubicar aquí para dar paso al tema de la cibercultura y llegar al espacio de Internet con elementos referenciales suficientes.

#### **6.2.8.2. De los medios al currículo**

En las décadas del 50 y del 60 se creyó que la radio iba a contribuir en forma decisiva a terminar con el analfabetismo en América Latina, de este modo se introduce el primer momento de contenidos tradicionales de la escuela a otros escenarios, respondiendo a la problemática de Alfabetización. Aunque su intención inicial era la profundización de dichos contenidos

De esta forma los creadores de programas radiales educativos comenzaron a encontrar la forma para comprender el carácter esencialmente social de los procesos de aprendizaje y la importancia de la comunicación (en su sentido

dialógico y no sólo informacional), creando así secuencias de contenidos basados en la potencialidad de los medios y en la necesidad que se desprende del contexto.<sup>38</sup> Pero, en el currículo como diseño de tiempo y espacio ocurre la planeación y se articula la estrategia de formación en la escuela. La cuestión tiene alcances en la relación con la cultura y por ende en los sujetos atravesados por los saberes académicos, que se redimensionan en la socialización y tensionan lo aprendido con las prácticas cotidianas.

En el siguiente apartado retomo ideas de un documento de la Universidad Peruana Cayetano, en cuanto a Currículo. Recuperado el 15 de septiembre de 2011

<http://www.upch.edu.pe/faedu/documentos/materiales/evalcurricular/hacia-def-curri.pdf>

Un currículo puede entenderse en aspectos generales como la relación tiempo-espacio y la proyección de unos saberes en un contexto específico. Entrar en el mundo de los estudios de Currículo, implica tomar postura frente a la polisemia del término. Pretendo llegar a lo planteado por Goodson (1995), que lo relaciona con un ejercicio político y de delimitación cultural.

Gimeno Sacristán (1985) afirma la existencia de una confusión conceptual y terminológica en torno al concepto currículo, que abarca “desde la restrictiva alusión al término currículum como un programa estructurado de contenidos disciplinares, hasta su laxa consideración como el conjunto de toda la experiencia que tiene el niño bajo la tutela de la escuela”. Afirma también que es el eslabón entre la cultura y la sociedad exterior a la escuela y la educación, entre el conocimiento o la cultura heredados y el aprendizaje de los alumnos, entre la teoría (ideas, supuestos y aspiraciones) y práctica posible, dadas unas determinadas condiciones.

---

<sup>38</sup> **Véase el ejemplo de Radio Sutatenza:** La llegada del padre José Joaquín Salcedo Guarín a la población de Sutatenza generó lo que se conoce como escuelas radiofónicas. El 19 de agosto de 1947 llega el sacerdote, José Joaquín Salcedo a una pequeña población campesina llamada Sutatenza, ubicada en el valle de Tensa, Boyacá. El Padre se entera que el 80% de la población del pueblo era analfabeta y que su mayor distracción era tomar cerveza los domingos. Siendo él, un radioaficionado decide unir esa pasión con la educación, de esta idea surgen las escuelas radiofónicas. Hace un llamado a toda la comunidad para luchar por una sana diversión y rescatar la cultura del pueblo. La invitación fue aceptada por sus gentes, quienes comenzaron a construir un teatro, una casa de mampostería y un campo del deporte. En el teatro se exhibían las películas que el padre llevó. Para solucionar el problema de analfabetismo utilizó su pasión: la radio, por medio de los programas radiales enseñó a leer y escribir, matemáticas básicas, cultura general, mejoramiento de los cultivos y de las condiciones del suelo, así como el catecismo, entre otros temas a más de cuatro millones de campesinos adultos. <http://carlagisela.lacocelera.net/post/2007/11/21/la-historia-radio-sutatenza-historia-construida-por>

Plantea que el currículo es la expresión y concreción del plan cultural que una institución escolar hace realidad dentro de unas determinadas condiciones que matizan ese proyecto. Dicha postura coincide con la de Goodson en cuanto a los intereses particulares y aquello que permanece en la sociedad y que se valida, de esta manera se habla de las fronteras del sentido y aparece una postura ética es decir “un deber ser”. Un común denominador al referirnos a este concepto, es el de la capacidad de prever, adelantarse, siendo un poco más místicos, es algo así como un presagio de que aquello que se ponga en él, va a servir.

Encontramos que Connelly y Lantz (1985) destacan dos dimensiones o criterios básicos a la hora de definir y confeccionar los currículos: por un lado, una concepción finalista y tecnológica y, por otro, una dimensión personal y existencial. Aquí se empiezan a conjugar intenciones, intereses y compromisos, que se plasman en un tiempo-espacio concreto. Los sistemas educativos a partir del currículo, se afirma, que pueden ser tanto espacios para aprender explícitamente geografía o medicina como para aprender implícitamente a obedecer a la autoridad constituida, a aceptar a “la ciencia” como infalible o a concebir a los conflictos como indeseables. Estos contenidos no explícitos de la educación pueden ser tan importantes como los primeros en la formación de las personas y las sociedades. Podríamos preguntarnos entonces por la existencia de un currículo oculto de las tecnologías educativas, más allá de los contenidos que en cada caso vehiculicen. (Kaplún G, 2008)

Gimeno Sacristán (1985) propone una clasificación útil para la presente propuesta:

1. El currículo como estructura organizada de conocimientos:

El currículum es entendido como un cuerpo organizado de conocimientos que se transmite sistemáticamente en la escuela. Es Bestor (1956) quien afirma que es un programa estático y permanente de conocimientos verdaderos, válidos y esenciales. Se convierte en una disciplina formal para entrenar la inteligencia y desarrollar la mente. Por otra parte Belth (1965) lo entiende como el desarrollo de modos de pensamiento, es decir un proyecto integrador y equilibrado de contenidos y procesos, de conceptos y métodos, capaz de desarrollar modos peculiares y genuinos de pensamiento.

2. El currículo como sistema tecnológico de producción:

Se entiende por currículum un diseño donde se especifican los resultados pretendidos en un sistema de producción. Es por ello una declaración estructurada de objetivos específicos y operativos de aprendizaje. Como sistema tecnológico precisa una serie de competencias concretas a adquirir por los alumnos. Gagné (1966), concreta aún más y lo define como conjunto de unidades de contenidos estructurados en una secuencia jerárquica. Este es sin duda un modelo tecnológico de base conductual.

3. El currículo como plan de instrucción:

El currículum es un documento que planifica el aprendizaje que como plan de instrucción incluye con precisión y detalle objetivos, contenidos, actividades y estrategias de evaluación. Es una planificación racional de la intervención didáctica. Taba (1974) concreta los siguientes pasos: Selección y ordenación del contenido, elección de experiencias de aprendizaje y planes para lograr condiciones óptimas para que se produzca el aprendizaje.

4. El currículo como conjunto de experiencias de aprendizaje

Wheeler (1976) considera el currículo como el conjunto de experiencias escolares planificadas. Esta visión resulta mucho más amplia y ello permite considerar las experiencias de aprendizaje no planificadas de una manera explícita (currículo oculto). Aquí se incluirían las experiencias formales y no formales facilitadoras del aprendizaje.

5. El currículo como solución de problemas:

Esta corriente enfatiza el carácter artístico de la enseñanza y el carácter singular de la práctica escolar. Por ello orienta el currículo hacia la solución de problemas. Pretende que este proporcione bases y criterios generales para planificar, evaluar y justificar el proyecto educativo. Se convierte así en un proyecto flexible que indica principios y orientaciones sobre contenidos y procesos, el qué, el cómo y el cuándo, de la práctica escolar. No descende a concreciones precisas sobre la práctica escolar para facilitar la creatividad del profesor y su sentido artístico, sino que sólo enuncia principios generales y criterios para orientar la práctica escolar como un proceso de solución de problemas.

Díaz Barriga (1994), afirma que el currículo como campo académico ha empobrecido el conocimiento de la educación, pues la tensión entre pedagogía y currículo ha provocado la invisibilización del maestro, como actor fundamental en el hecho educativo.

Este fenómeno se presenta por la ideologización del mercado en la educación, como exigencia política para un supuesto desarrollo social. Propone revisar tres aspectos: el análisis histórico del campo curricular, la relación entre la teoría curricular y la pedagogía pragmática y, la preparación para el empleo como finalidad educativa. Dentro de las tesis sobre currículo encontramos la nueva propuesta dada por el Instituto Alberto Merani en Bogotá (2006), que desde hace más de dos décadas propone un currículo basado en los modelos constructivistas de Novak, el cual desprende una necesidad de responder a un por qué, un para qué, un cómo, un con qué, quién y el logro; proponiendo esto en su documento Preludios (1997), que habla como el currículo debe ser la respuesta a estas necesidades dentro de la escuela.

En la clasificación anterior es latente un ejercicio de control, disciplina y una perspectiva clara de socialización según altos valores, loables acciones y comportamientos plausibles. También podemos hablar del currículo como proceso educativo real, que se desarrolla en un contexto particular de enseñanza (aula). Su pretensión es superar las desconexiones entre lo programado y lo que realmente se hace. Existe según ello un currículo formal (previsiones) y un currículo real (realizaciones), también se ha propuesto el concepto de currículo oculto. Su origen data de finales de los años sesenta, cuando Phillip Jackson publicó "La vida en las aulas" (1992). Este texto constituyó un significativo aporte al debate curricular, al mostrar que en la interacción escolar que acontece en el aula se promueven una serie de resultados no intencionados. Pero estos resultados no fueron previstos por la institución o el docente y tampoco había una conciencia de lo que se estaba formando en los alumnos. A tales aprendizajes, que guardan una estrecha relación con la esfera de lo valorativo y actitudinal, se les llamó: "Currículo oculto". Para Jackson este tipo de currículo es una forma de socialización y adaptación a la escuela y a la sociedad. La asistencia de los estudiantes durante periodos largos, apoyada en la autoridad del maestro, en los mecanismos de evaluación estructura formas determinadas de comportamiento en los estudiantes, las cuales son paulatinamente internalizadas. (Díaz Barriga, 2006).

### **6.2.9. Tecnología y currículo**

Las principales tecnologías de comunicación hasta ahora solían afectar nuestra percepción del entorno en términos de tamaño, perfil, textura y, desde luego, sus límites. El campo de la literatura y el mundo editorial crearon una conciencia de "nación" y la necesidad de especificar y controlar sus barreras "naturales", al exteriorizar y centrar su atención en los idiomas locales en forma visual. Los medios electrónicos han tendido a destruir estas barreras y así expandir la presencia de las representaciones mentales a otros espacios. La televisión, por ejemplo, hace tiempo empezó la "planetización" de la conciencia al hacer que su audiencia tuviera acceso directo a varias partes del mundo. Lo que la conectividad de las redes está añadiendo a todas estas influencias precedentes de los medios es la oportunidad de que los espectadores participen y abandonen el papel de espectadores pasivos (Campos García. J, L, 2003)

Tal como pone de manifiesto el informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos – OCDE – (2003) existe una fuerte tensión entre los currículos tradicionales, basados en contenidos bien definidos que el alumnado debe aprender y saber reproducir y el enfoque abierto que promueven las TIC. Los tipos y modos de estructuración del pensamiento de los sujetos que actúan con materiales electrónicos tendrán que ser necesariamente distintos de los que poseen los lectores habituales de documentos escritos.

Es indudable que el empleo en la escuela de estos nuevos recursos implicará una mayor integración de la institución escolar en el contexto de la sociedad de la información o era digital. Se trata de escolarizar las tecnologías, llevarlas a las aulas y darles sentido y utilidad pedagógica. .Ahora bien, el uso de hipertextos, multimedias, de discos o de webs no significa automáticamente un aumento de calidad pedagógica de la enseñanza, sólo significa incremento de la multiplicidad de medios y de oferta de nuevas formas de organización y representación de la información. La calidad y potencialidad educativa no radica en el maquillaje sino en su interior (en el grado de apertura y configurabilidad del programa, en el estilo de

interacción, en el modelo de enseñanza y aprendizaje subyacente) así como en su adecuación curricular a los objetivos, contenidos y metodología de la situación de enseñanza en los que se utilicen.(Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso. 2009).Son los aportes del investigador (I, Goodson1995), los que entienden el currículo desde la relación entre el conocimiento y control. Funciona en dos niveles con respecto a la definición curricular. En primer lugar está el contexto social en el que el conocimiento es concebido y producido. En segundo lugar está la manera en que ese conocimiento es "traducido" para uso educativo en un entorno particular.

Cabe decir que los currículos, han entrado en la lógica de la eficacia, que exige la tecnología. Ellos que eran los encargados del tiempo-espacio, hoy se hunden en vertiginosos clamores de eficiencia y responden a demandas de culturas globalizantes y globalizadoras. Más que de develar un currículum oculto de las nuevas tecnologías de lo que se trata es de explicitar las concepciones educativas y comunicacionales al servicio de las cuales son puestas (G. Kaplún 2008) Hasta aquí abordaré el tema de currículo, antes de continuar, quiero mostrar la relación con la página web de Discovery Kids,

EL CURRÍCULO COMO SISTEMA TECNOLÓGICO DE PRODUCCIÓN	EL CURRÍCULO COMO PLAN DE INSTRUCCIÓN	EL CURRÍCULO COMO SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
<p>Se especifican los resultados pretendidos en un sistema de producción. Es por ello una declaración estructurada de objetivos específicos y operativos de aprendizaje. Como sistema tecnológico precisa una serie de competencias concretas a adquirir por los alumnos. Gagné (1966).  <a href="http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/">http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/</a></p>	<p>El currículum es un documento que planifica el aprendizaje que como plan de instrucción incluye con precisión y detalle objetivos, contenidos, actividades y estrategias de evaluación. Es una planificación racional de la intervención didáctica. Taba (1974) concreta los siguientes pasos: Selección y ordenación del contenido, elección de experiencias de aprendizaje y planes para lograr condiciones óptimas para que se produzca el aprendizaje.  <a href="http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/">http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/</a></p>	<p>Esta corriente enfatiza el carácter artístico de la enseñanza y el carácter singular de la práctica escolar. Por ello orienta el currículo hacia la solución de problemas. Pretende que este proporcione bases y criterios generales para planificar, evaluar y justificar el proyecto educativo. Se convierte así en un proyecto flexible que indica principios y orientaciones sobre contenidos y procesos, el qué, el cómo y el cuándo, de la práctica escolar.  <a href="http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/">http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/currículo-dentro-de-dk/</a></p>

### 6.2.9.1. Los currículos, la tecnología y la cultura

Entender el currículo como dispositivo, nos pone en otro ángulo, pues debemos pensar qué pretende reconfigurar dicho dispositivo, cómo se vincula con otros



contextos, por ejemplo, cómo la tecnología, se puede entender como un aspecto vinculante a la juventud, cómo esa misma tecnología se propone como horizonte de sentido y cómo desde los planes de la escuela, se acomodan los discursos para asimilar, negar o ignorar los requerimientos tecnológicos.

Aquí retomo al ya olvidado hace varios párrafos (Huerdo 1999), quien aporta el concepto del Tecnoutopía, afirmando que el mundo nos ha sido poblado de dispositivos. Dispositivos frente a los cuales el significado habitual puede ocultar otros significados de su disposición. Acaso el significado habitual de la tecnología o de la “Revolución Tecnológica” no sea más que un dispositivo: un mecanismo de obtención de un resultado automático, dispuesto a la manera de una institución imaginaria social. De tal modo que frente a la tecnología prime el significado que se le ha anudado desde el horizonte de la tecnoutopía, y que perfectamente señala Mattelart (1997): El anudamiento mítico y utópico (también instituyente) entre las redes tecnológicas y la democracia directa o entre la tecnología y un mundo mejor. A través de sus estudios Mattelart muestra cómo existe un significado “preferente” de la tecnología que es el que religa (y éste término utilizado con su carga “religiosa” o ilusoria) la técnica con la felicidad. Pero la algarabía por este religioso anudamiento ha chocado permanentemente con el desencanto (o al menos con la duda fundada). Así, queda evidenciada la utopía de la Red que predica de modo directo o implícito el pretencioso lema de que delante de la pantalla de los computadores todos somos iguales. Como sujetos individualizados por colectivos masificados.

La transmisión de contenidos que poseen los medios se lleva a cabo mediante “ayudas audiovisuales”, dichos contenidos son tomados como apoyos didácticos, factores de aprendizaje, procesos de mediación, etc.; además, se buscó dar a los espacios educativos un aire “moderno”.

Dichas transmisiones se pensaron con un sentido instrumentalista, sin cuestionarse la comunicación en juego en el acto educativo, aparecen como un gesto modernizador más hacia afuera que hacia adentro de los sistemas educativos,

cambiando su fachada pero no los procesos pedagógicos, "amenizando" pero no deteniendo el deterioro de la relación escolar tradicional (Martín Barbero, 1996).

En todos los casos el currículo en los medios trata de potenciar la capacidad de emisión de los educandos y no sólo ampliar la cantidad de receptores o mejorar los medios para llegar a ellos. Pasar del "educando oyente" al "educando hablante" implica un cambio en el enfoque comunicacional, pero también un cambio en el enfoque pedagógico de buena parte de la educación, sea esta presencial o a distancia. (M. Kaplún 1992).

Si los medios proponen unos contenidos, ya en el contexto de la red, es necesario ver de cerca, qué cantidad de público asiste a este escenario. Existe una percepción generalizada en la que se cree que la red de Internet, en efecto es una red mundial, pero las estadísticas informan otra cosa:

Observamos que sólo el 30.2% de los ciudadanos del mundo hace uso de la Red. Que nunca tantos han sido incomunicados por tan pocos. Dice Eduardo Galeano que no hay pueblos, sino mercados; ciudadanos, sino consumidores.

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS						
WorldRegions	Population (2011 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Growth 2000-2011	Users % of Table
<u>Africa</u>	1,037,524,058	4,514,400	<b>118,609,620</b>	11.4 %	2,527.4 %	5.7 %
<u>Asia</u>	3,879,740,877	114,304,000	<b>922,329,554</b>	23.8 %	706.9 %	44.0 %
<u>Europe</u>	816,426,346	105,096,093	<b>476,213,935</b>	58.3 %	353.1 %	22.7 %
<u>Middle East</u>	216,258,843	3,284,800	<b>68,553,666</b>	31.7 %	1,987.0 %	3.3 %
<u>North America</u>	347,394,870	108,096,800	<b>272,066,000</b>	78.3 %	151.7 %	13.0 %
<u>LatinAmerica/Caribbean</u>	597,283,165	<b>18,068,919</b>	<b>215,939,400</b>	36.2 %	1,037.4 %	10.3 %
<u>Oceania / Australia</u>	35,426,99	7,620,480	<b>21,293,830</b>	60.1 %	179.4 %	1.0 %
<b>WORLD TOTAL</b>	6,767,805,208	360,985,492	<b>1,668,870,408</b>	<b>30.2 %</b>	480.4 %	100.0 %
Latin American Internet Usage						
LATINAMERICA COUNTRIES / REGIONS	Population ( Est. 2011 )	Internet Users, Latest Data	% Population ( Penetration )	Users % in Region	Facebook Subscribers	
<u>Argentina</u>	41,769,726	<b>27,568,000</b>	66.0 %	13.0 %	15,642,240	
<u>Bolivia</u>	10,118,683	<b>1,225,000</b>	12.1 %	0.6 %	1,225,000	
<u>Brasil</u>	203,429,773	<b>75,982,000</b>	37.4 %	35.8 %	21,239,380	
<u>Chile</u>	16,888,760	<b>8,368,719</b>	54.8 %	4.4 %	8,527,460	
<u>Colombia</u>	<b>44,725,543</b>	<b>22,538,000</b>	<b>50.4 %</b>	<b>10.6 %</b>	<b>14,631,600</b>	
<u>Costa Rica</u>	4,576,562	<b>2,000,000</b>	43.7 %	0.8 %	1,443,700	

<b>Cuba</b>	11,087,330	<b>1,605,000</b>	14.5 %	0.8 %	n/a
<b>Dominican Republic</b>	9,956,648	<b>4,116,870</b>	41.3 %	1.9 %	2,233,360
<b>Ecuador</b>	15,007,343	<b>3,352,000</b>	22.3 %	1.6 %	3,341,080
<b>El Salvador</b>	6,071,774	<b>1,035,940</b>	17.1 %	0.5 %	1,035,940
<b>Guatemala</b>	13,824,463	<b>2,280,000</b>	16.5 %	1.1 %	1,491,960
<b>Honduras</b>	8,143,564	<b>958,500</b>	11.8 %	0.5 %	934,340
<b>México</b>	113,724,226	<b>34,900,000</b>	30.7 %	16.4 %	26,770,300
<b>Nicaragua</b>	5,666,301	<b>600,000</b>	10.6 %	0.3 %	535,020
<b>Panamá</b>	3,460,462	<b>959,900</b>	27.7 %	0.5 %	814,280
<b>Paraguay</b>	6,459,058	<b>1,104,700</b>	17.1 %	0.5 %	696,640
<b>Perú</b>	29,248,943	<b>9,157,800</b>	31.3 %	4.3 %	6,260,980
<b>Puerto Rico</b>	3,989,133	<b>1,486,340</b>	37.3 %	0.7 %	1,486,340
<b>Uruguay</b>	3,308,535	<b>1,855,000</b>	56.1 %	0.9 %	1,325,640
<b>Venezuela</b>	27,635,743	<b>10,421,557</b>	37.7 %	4.9 %	9,079,180
<b>TOTAL</b>	<b>579,092,570</b>	<b>212,401,030</b>	<b>36.7 %</b>	<b>100.0 %</b>	<b>118,714,440</b>

NOTES: (1) Latin American Internet Usage and Population Statistics were updated for June 30, 2011. (2) CLICK on each country name to see detailed data for individual countries and regions. (3) Population numbers are based on data from the U.S. Census Bureau. (4) The most recent usage comes mainly from data published by Nielsen-Online ,ITU , and trustworthy local sources. (5) Data on this site may be cited, giving the due credit and establishing an active link back to Internet World Stats . (6) For definitions and help, see the site surfing guide. Copyright © 2011, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved.

Fuente: [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com). Copyright © 2001 - 2011, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

El Boletín de las TIC correspondiente al periodo del 2011, reveló que Colombia pasó durante la última década de 2,2 millones de conexiones de banda ancha a 4,6 millones de conexiones. Esto significa un avance significativo en la implementación las conexiones de internet, y el Ministerio de TICS tiene como meta alcanzar para el 2014 llegar a 8,8 millones de conexiones. Lo que significa un aumento del 400%

En diciembre 1 de 2011, el Boletín de las TIC destacó un incremento en las conexiones de Internet, pero en especial en los estratos 1 y 2, con el fin de reducir la pobreza y aumentar el uso del internet en éstos estratos.

El informe del Ministerio TIC de tercer trimestre de 2011 señala que las suscripciones a Internet de banda ancha en el país están compuestas en un 63,9% por suscriptores a Internet fijo y en un 36,1% a Internet móvil 3G. Esto significa que

la internet móvil abarca  $\frac{1}{4}$  del total de conexiones a la red, desplegando y dando acceso a aproximadamente 11.000.000 de habitantes.

Hasta aquí he hablado de los currículos, la tecnología y la cultura, también de la escuela, la comunicación, y de los videojuegos, todo esto en contraste y apoyado con estadísticas que muestran la conectividad del país según la red mundial, y esto aterriza con lo que acontece en la escuela y su influencia mediática, es el momento para descubrir cómo están configurados.

### **6.2.10. Mirada sobre los medios de comunicación**

He argumentado cómo los medios aportan significado a las vidas contemporáneas, en cuanto se vuelven un vehículo cotidiano para la transmisión de mensajes, pero se convierten en guías cuando moldean las cosmovisiones de las personas. Algunas posturas apuestan por entender los medios como reflejo de la sociedad, pero según lo consultado, son más instigadores de la in-saciedad de consumo. Según el Manual de Redacción del periódico El Tiempo (2000), los medios se pueden entender desde su estructura física, así:

- **Medios audiovisuales:** Oír y ver son los verbos rectores para estos medios; su lenguaje particular se construye a partir de imágenes y sonidos articulados como un todo para transmitir información. El cine podría incluirse en esta categoría, pero su falta de inmediatez lo relega ante la mirada omnipresente de la televisión. La “caja boba”, que motivó debates infinitos durante el siglo XX, hoy se ha convertido en el más influyente de los llamados medios audiovisuales, gracias al uso de una multiplicidad de elementos y formatos.
- **Medios radiofónicos:** La radio. A pesar de los avances actuales, es el medio más usado por su facilidad de acceso, y quizá por los “pocos” requerimientos que implica su producción, ésta puede ser transportada con facilidad, pues tan sólo necesita un receptor de transistores. Así mismo, es un medio que, desde una mirada nostálgica nos evoca aquella oralidad refundida, creando imágenes y sonidos.

A la fecha encontramos teléfonos celulares con radio y televisión incorporados, por lo tanto la naturaleza de los medios se pliega a los usos que imponen los artefactos tecnológicos mediáticos. Recordemos que los

teléfonos celulares hoy también tienen acceso a la Internet. La tendencia actual son los tablet, y la evolución de los Smartphone hacia cumplir las funciones de un computador portátil.

- **Medios impresos:** Las publicaciones impresas en papel que tienen como objetivo informar, requieren de un sistema complejo de distribución, que hace que no todo el mundo pueda acceder a ellos. Pero pese a esto, algunos medios, como los periódicos, son altamente influyentes en la sociedad, pues además de contar con una información más completa y detallada por su proceso de producción, contienen análisis elaborados por personalidades relevantes.<sup>39</sup>
- **Medios digitales:** Su vía de acceso es la Internet, lo que hace que todavía no sean un medio extremadamente masivo, pues es mayor el número de personas que posee un televisor o un radio que las que posee un computador. Estos medios son una herramienta muy atractiva y llena de recursos, lo que hace que cada día tengan más acogida. Otra de sus ventajas, en el campo de la producción, es que no requieren mayor inversión. Constituyen un espacio abierto que permite la expresión de opiniones.

En la actualidad hay políticas de masificación tecnológica, Véase Promoción y Masificación de la Banda Ancha en Colombia Ministerio de Comunicaciones Marzo 2005, o el programa “Computadores para Educar”, cuyo objetivo es brindar acceso a las tecnologías de información y comunicaciones a instituciones educativas públicas del país, mediante el reacondicionamiento, ensamble y mantenimiento de equipos, y promover su uso y aprovechamiento significativo en los procesos educativos, a través de la implementación de estrategias de acompañamiento educativo y apropiación de TIC's<sup>40</sup>.

Los lineamientos de política que el Estado colombiano ha venido aplicando en los últimos años en los diferentes programas sobre el uso de las Tecnologías de la Información (TI), fueron definidos en el Plan Nacional de Desarrollo 1998 - 2002

---

<sup>39</sup> Hoy abundan las publicaciones gratuitas, que se sostienen a través del patrocinio de los anunciantes, que buscan cualquier canal para hacer publicidad. Ejemplo: ADN, La Guía Clasificados, Las publicaciones de los Partidos políticos como el del grupo MIRA.

<sup>40</sup> El programa fue aprobado por el Consejo Nacional de Política Económica y Social del país, mediante documento CONPES 3063 del 23 de diciembre de 1999 .Su lanzamiento fue realizado por el Presidente de la República y la Primera Dama de la Nación, el 15 de marzo del año 2000. Computadores para Educar en el 2011 se ha planteado el objeto no sólo hablar de la llegada de las tecnologías a los ambientes escolares sino también la calidad de estos y la relación entre las relaciones políticas, culturales y familiares de los sujetos que asisten a los distintos planteles educativos.

bajo la divisa de "Cambio para Construir la Paz". Lo novedoso de esta política es que por primera vez se incluyeron las TI como parte del modelo de desarrollo económico y social. Las razones por las cuales se hicieron imperativas estas decisiones políticas orientadas a aumentar la penetración de computadores y a masificar el uso de Internet<sup>41</sup>, se hacen evidentes al leer la Agenda de Conectividad, un documento elaborado por distintas entidades gubernamentales bajo el liderazgo del Ministerio de Comunicaciones. (<http://www.eduteka.org/Editorial2.php> Recuperado el 18 de octubre de 2011).

Otra forma de ver los medios es según su carácter: informativos, de entretenimiento, de análisis o especializados. Sin embargo, esta clasificación no aplica de forma absoluta, hoy vemos en los noticieros, información sobre las novelas, los seriados y hasta los realities; es notorio que las secciones de entretenimiento cubren la mayor parte del tiempo de emisión. En esa lógica, ratifico lo expresado párrafos atrás sobre una sociedad "ludotizada", sometida al entretenimiento. Reiteradamente he dicho que los medios producen nuevas formas de percepción; es a esto a lo que Martín Barbero (1987) llama "el nuevo sensorium", que reta a la educación escolar y la pone en crisis (Huergo 1999: 263-269)

En la tesis de grado para Maestría en Comunicación de la Universidad Javeriana, de Hugo Felipe Idárraga (Idárraga, 2009), propone entender el concepto de Sensorium como la configuración de nuestro aparato sensorial, junto a nuestro aparato nervioso, en relación a las transformaciones técnicas y tecnológicas y sus consecuencias en la organización del individuo y de la sociedad. Según lo anterior, los puentes existentes, entre el individuo y su incorporación al colectivo, son también de orden mediático, cabe la posibilidad que como abanderados de la trasmisión, asciendan hacia la información y tengan pretensiones de formación

Los medios de comunicación alternan dos roles en las sucesivas mascaradas de "su mentira verdadera": por una parte, son la representación física de la

---

<sup>41</sup> Para una mirada de las políticas de tics se consultó <http://www1.ahciet.net/TicelS/Informes/01-36ticiinncon-e.pdf> recuperado el 2 de enero de 2012

comunicación en nuestro mundo; es decir, son el canal mediante el cual la información se obtiene, se procesa y, finalmente, se expresa, se comunica. Y por la otra, se autonombran desde una poiética generadora de asimilaciones simbólicas.<sup>42</sup>

### **6.2.10.1. Los medios y sus pretensiones**

El quiebre de esta discusión se presenta cuando los medios masivos se vuelven puntos referenciales, y ellos mismos se otorgan lugares de omnipresencia que tienden hacia el consumo-control, convirtiéndose en una cultura de expansión permanente, a partir de esto se ha generado la web 2, cuyo término está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.

Los medios generan mundos, produciendo esquemas propios de jerarquización -no sólo miradas, sino formas de mirar- versiones de lo visible, dosificadas en horizontes convenientemente limitados, que privilegian el éxito; y miran la pobreza desde allí, con un eufemismo de humanización. Generan referentes identitarios disfrazados de herramienta de comunicación y utilizados por todas las instituciones para afianzar sus discursos. He ahí la trampa: los medios encaminan los discursos. En esta misma línea, Néstor García Canclini (2000) afirma que “Los medios fueron los agentes de las innovaciones tecnológicas, nos sensibilizaron para usar aparatos electrónicos en la vida doméstica, y liberalizaron las costumbres con un horizonte más cosmopolita; pero a la vez unificaron los patrones de consumo con una visión nacional”.

### **6.2.10.2 De los medios a la cibercultura**

---

<sup>42</sup> Propongo aquí que el quehacer de los medios, desde el punto de vista de la poiética (Término utilizado por el filósofo francés Cornelius Castoriadis para referirse a la creación como problema filosófico.) se refleja directamente en el reconocimiento social que éstos proponen; por ello, se definen autónomamente como espacio-objeto ritual, logrando que su mito del mundo perfecto se haga real, al integrarse de manera firme pero sutil en los esquemas de creencias y mentalidades que condicionan y determinan las acciones.

Además de la promoción del acceso público a TIC, en Colombia se observa una creciente orientación a servicios empaquetados de internet, televisión y telefonía fija y una tendencia progresiva a masificar el acceso a internet a través de redes móviles.

El día de Internet es una efeméride que se celebra en México, Argentina, España, Colombia, Uruguay y en algunos otros lugares del mundo el 17 de mayo, impulsada por la Asociación de Usuarios de Internet y por la Internet Society, respectivamente. Se celebró por primera vez el 25 de octubre de 2005. Poco tiempo después, la Cumbre de la Sociedad de la Información celebrada en Túnez en noviembre de 2005, decidió proponer a la ONU la designación del 17 de mayo como el Día Mundial de la Sociedad de la Información, por lo que se movió el denominado Día de Internet a dicha fecha.

Entender las prácticas cotidianas como parte de la cultura es un arriesgado reduccionismo, cabe preguntarse por lo que he anunciado antes, ¿Qué pasa cuando las prácticas generan nuevas apropiaciones de la realidad, transformando no la percepción, ni la relación, sino la realidad misma? He aquí algunas grandes categorías propuestas por Cisco Systems que es una empresa multinacional con sede en California, Estados Unidos, dedicada a la fabricación, venta, mantenimiento y consultoría de equipos de telecomunicaciones. Actualmente, Cisco Systems es líder mundial en soluciones de red e infraestructuras para Internet. Decía que Cisco propuso unas categorías para ver cómo Internet ha transformado la vida contemporánea, a partir de estas, puedo afirmar que, se ha hecho cultura:

1. Acceso a la información. La web es hoy en día la mayor fuente de información, generada por todo tipo de usuarios; basta con teclear en un buscador lo que nos interesa conocer, ya se trate de consultar las noticias, la dirección del taller más cercano o recomendaciones dietéticas.

2. Ocio y entretenimiento. La televisión ha dejado de ocupar la mayor parte de nuestro tiempo de ocio. Según la Asociación Europea de Publicidad Interactiva (EIAA), Internet es el medio más consumido por los españoles, situándose en número de horas (13,3 semanales) por encima de la televisión (13 horas semanales), la radio (12,6 horas semanales) y la lectura de periódicos (4,6) y revistas (3,6).

3. Comunicación y expresión. La forma de comunicarnos ha cambiado. La inmediatez del e-mail ha remplazado a las cartas tradicionales, la mensajería instantánea se impone en gran medida frente al teléfono, y se envían diariamente millones de SMS, basados en



tecnología Internet; en lugar de las oficinas postales, los puntos de acceso a la Red ponen en contacto a personas de todo el mundo. Por su parte, los blogs se han convertido en un importante medio para contar experiencias y expresar opiniones.

4. Relaciones interpersonales. El correo electrónico, los SMS, la mensajería instantánea, las llamadas telefónicas, las redes sociales o el microblogging nos brindan la oportunidad de relacionarnos con otras personas sin necesidad de estar físicamente presentes.

5. Consumo. Comprar es una actividad que puede realizarse con total comodidad 24 horas al día, sin importar dónde nos encontremos. La Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones estima que en 2009 los españoles realizamos operaciones de comercio electrónico por un valor superior a los 5.700 millones de euros, sumando un total de 17 millones de operaciones.

6. Trabajo. El trabajo ya no es un lugar físico, sino una actividad que puede llevarse a cabo en cualquier momento y lugar. Los dispositivos móviles y las nuevas tecnologías de colaboración como la videoconferencia y la telepresencia permiten que los equipos de trabajo interactúen con una enorme facilidad y naturalidad, como si estuvieran reunidos en la misma sala aunque se encuentren a miles de kilómetros de distancia.

7. Formación. Internet ofrece múltiples oportunidades académicas: cursos on-line, tutorías virtuales, especializaciones de carácter público y privado.

8. Asistencia sanitaria. Gracias a la telepresencia y al uso de estetoscopios, otoscopios y diversos dispositivos de parámetros biomédicos, se puede conocer la condición fisiológica del paciente, algo esencial en el caso de enfermos crónicos o que viven en lugares remotos.

9. Relación con la Administración. España es un país pionero en Administración electrónica, con servicios innovadores como el DNI digital, los trámites con Ministerios como el de Hacienda o la receta electrónica. Los servicios de las tres Administraciones – estatal, provincial y local- están accesibles 24 horas al día, ganando tiempo y evitando desplazamientos.

10. Conciencia eco-responsable. La Red ofrece la posibilidad de crear edificios inteligentes, conectados y controlados por los ciudadanos y las empresas para optimizar el consumo energético y reducir las emisiones contaminantes.<sup>43</sup>

Para utilizar esta clasificación, vincularé algunos elementos relevantes, desde esta propuesta a lo que acontece en la página web Discovery Kids (<http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/función-como-medio/>)

## 6.2.11. Cibercultura

---

<sup>43</sup> Recuperado de <http://www.cisco.com/web/ES/about/press/2010/10-05-17-cisco-diez-transformaciones-clave-generadas-por-la-red.html>

De tal forma he llegado al neologismo llamado Cibercultura, que combina las palabras cultura y ciber, en relación con la cibernética, así como lo relacionado con la realidad virtual. Son las Tecnologías de la Información y la comunicación las que han generado una gran revolución en la manera de acceder, apropiarse y transmitir la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos, que es lo que el común de la gente interpreta como cibercultura. Según (D, Kerckhove, 1999), es desde el computador donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital. La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista: a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos; b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos; y c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo Internet.<sup>44</sup>

Luis Codina explica (2000: 136) un fenómeno que suele ocurrir en la comunicación web y que forma parte ya de la cibercultura. Se trata del denominado "desbordamiento cognitivo", es la otra cara de la moneda de la navegación. Se trata de una sensación psicológica que afecta al usuario de un documento hipertextual cuando se siente incapaz de procesar toda la información que pone a su alcance el sistema de navegación del hipertexto. Dicha sensación surge de la incapacidad del usuario de recordar todas las bifurcaciones que el sistema le ha ido proponiendo a lo largo de su recorrido, así como la real imposibilidad física de explorar todos los niveles y caminos que el hipertexto implica.

Bárbara Kennedy nos dice (2000: 15) que el ciberespacio es la zona de la cibercultura, en la medida que también es un espacio mental. Más que una herramienta para examinar nuestro sentido de la realidad, el ciberespacio es una interfase entre el ser humano y el ordenador, pero también es un espacio para las construcciones mentales.

---

<sup>44</sup> Descripción en la página <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/función-como-medio/>

En este segundo anillo, he retomado apartes sobre la tecnología al servicio del conocimiento y la postura de la escuela en cuanto la función de los medios y sus aportes, para mostrar el paso de los medios al currículo y la influencia de la tecnología y el currículo en la cultura. De tal forma vimos una mirada sobre los medios de comunicación y sus pretensiones, allanando el camino para llegar a la cibercultura.

Las anteriores son piezas clave, para llegar al espacio de la red, simultáneamente he ido alimentando la página web [deliriodearacne.jimdo.com](http://deliriodearacne.jimdo.com),<sup>45</sup> con videos, y materiales que expanden lo expuesto aquí. Pasaré entonces de la conformación de la cibercultura, al concepto de lo virtual, en el marco de la Educación y la Internet.

---

<sup>45</sup> El nombre Delirio de Aracne, surge de un texto que encontrará en la vertiente narrativa de la presente propuesta.

## 6.3. TERCER ANILLO: EDUCACIÓN E INTERNET

### 6.3.1. Lo virtual

En aras de unificar interpretaciones, diremos que el término *virtual* proviene de "*virtus*", energía o impulso inicial, aquello que tiene proyección, y que, a su vez, "*vir*" se relaciona con virtud, que es la "actividad o fuerza de las cosas para producir o causar efectos". Según el Diccionario de la Real Academia Española, virtual se entiende como la cualidad que tiene algo para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, implícito, tácito, que tiene existencia aparente y no real.

El concepto de virtualidad se contrapone con el de presencialidad, y en extrapolaciones semánticas con el de lo tocable, con todo aquello que tradicionalmente consideramos como tangible (Lo virtual permite actuar sobre la realidad. Simétricamente, lo real posee una cierta virtualidad, a la que Aristóteles llamaba "potencia". Hay virtualidad en lo real y realidad en lo virtual.); sin embargo, la virtualidad encierra una potencialidad de futuro, una fuente de creatividad que supera lo físico, trasciende a un juego de alternativas planteadas desde lo posible y reconocidas desde lo plausible. Es un campo en disputa entre lo conceptual y lo simbólico que estrema la comprensión, ensancha las creencias y enfrenta a los sujetos con su propia subjetivación.

Surge la noción de "*virtualidad real*", frente al concepto de realidad virtual, que implica que existe una realidad "verdadera", es decir la realidad cuyos límites son claramente apreciables desde la percepción, la vivencia y la memoria; en tanto la realidad virtual, restringida a los medios de comunicación y a la Internet, se sitúa en la abstracción, dado que no "vivimos" en ella. Sin embargo, si se piensa que "Internet es el tejido de nuestras vidas" (Castells, 2001) porque equivale a lo que en un principio fue la electricidad en la era industrial, será claro que constituye parte importante de la base organizativa de la sociedad actual. Ante esto se observa que se ha comenzado a modificar la percepción de cómo debe ser el aprendizaje y por ende la enseñanza, pero aún no se acepta en su totalidad. (Moreno, 2003)

Aunque las instituciones educativas han empeñado un gran esfuerzo para cerrar la brecha digital, para capacitar a los maestros en uso de la computadora primero y en el uso de internet después (Sánchez de Armas M, A, 2011) la escuela sigue en su posición frente a esta dicotomía y como espacio de aprendizaje y formación de sujetos, rigurosamente estructurado y predominantemente presencial, adoctrina en una serie de competencias “reales-funcionales”: leer, escribir, hacer operaciones matemáticas, y mira con desdén, desconfianza y burla, las dinámicas ajenas propias de la abstracción que propone la red.

La acción de los medios masivos fuera del espacio escolar ha generado una mirada distinta del “sujeto”, primordialmente instruido a través de la práctica, para desenvolverse en los espacios mediáticos; lo que Martínez de Toda y Terrero (1988) llama sujeto alfabetizado mediáticamente “(...) bien entrenado en el lenguaje audiovisual y en su significado; esto le permitirá entender el mensaje central del autor y la cultura que está creando. Él conoce que las imágenes son representaciones subjetivas, no la realidad. (...)”. Sin embargo las habita como reales, las vive, las usa y las referencia.

Las relaciones interpersonales han cambiado, entre otras situaciones, debido a la presencia de nuevas herramientas tecnológicas que han contribuido a que el ser humano trascienda en el espacio de la red. El surgimiento de Internet ha revelado la posibilidad de acceder en menor tiempo a mundos insospechados, la información carcome los sentidos y ante ello el hombre implementa las nuevas herramientas tecnológicas en diversos ámbitos de su existencia. Esta situación como es de esperarse, no sólo afecta la manera en que los seres humanos se comunican, va más allá, puesto que representa un cambio en la estructura del pensamiento, en la percepción de la realidad, y en la construcción de perfiles culturales diversos. (Moreno L, 2003)

### **6.3.2. Algunos cambios en la experiencia de la red**

Así, para los usuarios actuales es más importante lo que pasa en los medios masivos, en este caso la red, que lo que acontece en sus propias vidas (reales desde el punto de vista de la escuela), y ese mundo vibrante, sin muros, sin límites, sin estructuras únicas, se expande a las interacciones y relaciones que puedan surgir; interacciones y relaciones en todo nivel: psicológicas, emocionales-afectivas, cognoscitivas, económicas, socio-políticas, espirituales, etc. La educación no ha colonizado la red. Existen grupos, desde luego la Internet para la educación a distancia ha sido probado con éxito en muchos casos, pero su uso cotidiano en este terreno no se ha dado, quizá por una razón que han detectado muchas instituciones educativas: los maestros no hacen uso de las computadoras y menos de las redes sociales. En cambio sus alumnos sí las utilizan y mucho (Sánchez de Armas M, A, 2011)

Además de esto, existen recursos para la enseñanza, ya sea la navegación o la interacción en tiempo real mediante sistemas de conferencia (además de otras configuraciones de software y hardware) difuminando así las fronteras del salón de clases tradicional (Campos García J, L, 2003)

El intercambio a través de Internet ha posibilitado "el fin de la geografía" (Castells, 2001, p. 235), en tanto que tiene una geografía propia hecha de redes que son controladas desde ciertos lugares. Así la unidad es la red misma y los significados van cambiando de acuerdo a cada lugar, así que se redefine la distancia pero no suprime la geografía. Esto implica que el contacto y comunicación con "otros", incluso sin que sea presencialmente, se logra, de tal forma que se comparten patrones culturales diferentes. Incluso dentro de un mismo país o región el uso de Internet es distinto, por ende los alcances y efectos también (Moreno L, 2003)

Para los niños y adolescentes iberoamericanos estar "desconectado" o no tener acceso a Internet significa estar prácticamente "muertos", socialmente hablando (Arribas e Islas, 2009)

Ahora bien, teniendo en cuenta que sólo el 30.2% de la población mundial tiene acceso a la internet, este fenómeno se convierte en un nuevo paradigma de “desigualdad”, aún más paradójico si se piensa que los discursos circulantes hablan ya de la red como punta de lanza en la democratización del conocimiento; opto por afirmar que, si quisiéramos mantener a toda costa la frontera *real/virtual*, deberíamos considerar que los códigos de comunicación cultural dominante, fluyen a través de medios electrónicos. Muchos de nuestros imaginarios y de nuestras prácticas sociales y políticas son condicionadas y organizadas por y a través de sistemas de comunicación electrónica (al menos si pertenecemos a ese 30.2%)

Consecuentemente, un elemento relevante de la comunicación y transmisión cultural de la sociedad conectada es llevado a cabo a través de la red. “Esta es nuestra realidad y, consecuentemente, la realidad es virtual y la cultura es una cultura de virtualidad real (Castells 1996)”.

Los medios han cambiado sus formas tradicionales de contar los hechos, la inmediatez y la interactividad, reconfiguran las lógicas, igual el mercadeo, los lenguajes y las formas de producción, uso y distribución de la información. Por ende, la realidad cambia, nosotros cambiamos y las fronteras que antes se veían claras; hoy se vuelven datos en la red de redes.

La Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas – ONU– (Junio 9 de 2011), ha aceptado que el acceso a Internet, es un derecho Humano y ha instado a los gobiernos de todo el planeta a que garanticen el acceso a sus ciudadanos. De la misma forma condena a los países que filtren o bloqueen contenidos en Internet, ya que considera que, al permitir que los individuos ejerzan su derecho a opinar y expresarse- y en muchos casos, a disentir- es una herramienta que impulsa el progreso social. “Asegurar el acceso universal del Internet debe ser una prioridad de todos”, mencionó Frank La Rue, relator de ese organismo

En:<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/06/09/navegante/1307619252.html>

Entonces, reiterando, lo virtual significa una intensificación de la realidad. Hay virtualidad en lo real y realidad en lo virtual. La incongruencia aumenta cuando, en algunos casos, es posible decir que lo "virtual es más que lo real". Como es sabido, la simulación virtual posee una realidad propia capaz de sustituir los eventuales déficits de la realidad concreta, puedo citar los usos terapéuticos de este tipo de

herramienta como por ejemplo el tratamiento de un paciente con miedo a las alturas, que es expuesto a una simulación controlada que le permite enfrentar las causas de sus miedos, subrayo el término “controlada” (QUÉAU, 1995), otro ejemplo son los simuladores de vuelo con condiciones equivalentes a las variables que se presentan en un vuelo. Y uno más, hoy los cirujanos en formación experimentan con cuerpos fabricados digitalmente, con todas las características de presión, temperatura, ritmo cardiaco, estructuras óseas y nerviosas, posibilitando una experiencia de intervención quirúrgica sin poner en riesgo una vida... si el cirujano falla muere el muñeco y solo basta un control z para volver a empezar.

### **6.3.3. ¿Nuevo escenario?**

Según lo anterior nos encontramos en un escenario simultáneo para la socialización, el conocimiento, la experimentación y la comprensión de la vida misma, esto por no ser exagerado y afirmar que se ha transformado la propia vida. Es allí donde la educación se convierte en un actor de reparto que está por sus méritos antiquísimos pero que tal parece repetir los guiones que la hicieron grande.

Había dicho antes, que el peso de la obligatoriedad de la escuela frente a la acción informal de los medios ubica la discusión en escenarios distintos, el tener que ir a la escuela, en contra del querer ver un programa o meterse a una página.

Como veremos, la página web toma algunos contenidos de la escuela, y los presenta con animaciones, pero ¿Cuál es el orden? ¿Cómo están estructurados? ¿Con qué lógica?... lo anterior, es la parte descriptiva, pero para intentar responder un ¿para qué? o ¿por qué?, debí hacer el presente recorrido, que hasta ahora llega al mundo de los sitios web.

Cada vez más los sitios web, son asumidos como referencias obligadas para la construcción de conocimiento. Si hoy como profesores, sugerimos un trabajo, pocos estudiantes piensan en ir a las bibliotecas; ya hay chistes sobre el “Sabio Google”, el “Todopoderoso Wikipedia” o el “Milagroso Rincón del Vago”; por ejemplo



llegamos a un aula a enseñar las vocales, pero los niños ya las conocen gracias a los divertidos programas infantiles, entonces la incidencia de los medios reconfigura lo que conoce nuestro público inmediato. La búsqueda de información, el entretenimiento, los intereses ultra-específicos y una clasificación por públicos, asegura el uso y la distribución de material atractivo, es decir frenéticamente consumible.

Encontramos entonces sitios web pensados para satisfacer intereses y necesidades (que muchas veces son creados y creadas a través de los mismos medios), en nuestro caso una página dedicada a niños entre los 2 y los 7 años, que hace parte del canal Discovery.

En el marco de la postmodernidad se ha venido produciendo una alta semiotización de la vida cotidiana, es decir, sobrepoblar de significado los aspectos sociales y querer complejizarlo todo. Hay un intento impío por teorizar, racionalizar e institucionalizar el mundo de la vida (Habermas 2005); lo pedagógico deja de ser un aspecto centrado en el ámbito de la escuela y se encuentra difuminado prácticamente en la totalidad de las acciones cotidianas del individuo.

Lo instructivo y regulativo de la escuela se ve complementado, y muchas veces superado por los discursos pedagógicos que provienen de otras instituciones (familia, iglesia, partidos políticos), de los medios masivos de comunicación, de las nuevas tecnologías de la información (multimedia, hipermedia) y de los microespacios donde se desarrollan diferentes tipos de socialización (el parque, la esquina, la barra, el concierto, etc.).

Esto hace que por una parte se tensionen las prácticas pedagógicas escolares, pero por otra se propicie la posibilidad subversiva a los intereses de la escuela, de creación de contrasentidos y resistencias a los códigos culturales particularizados, que complejizan la relaciones de autoridad en el seno de las relaciones pedagógicas escolares y que se configuren nuevos habitus (Bourdieu, 1985) .

Parece entonces que las aceleraciones de la sociedad, han penetrado en la escuela, el tiempo, frenético y despiadado, la colonización del afán –que va afanadísimo-, hacen también de la escuela un lugar en donde se corre. Basta ver la cantidad de actividades en las “agendas” de los niños, la obsesión por atiborrar su horario escolar y el extra escolar.

Hoy es común escuchar a muchos maestros con la queja de sobrecarga de trabajo y la frase aquella de no tengo tiempo. Cabe aquí una pequeña referencia sobre la presión en cuanto obtención de resultados, igual que las mediciones constantes sobre calidad y los desempeños, entonces, al menos en la escuela, la presión por lograr resultados, acelera todo el proceso. Y ahí, los maestros se valen de mecanismos, indicadores, evaluaciones, para mejorar los resultados, nótese que desde esta perspectiva el aprendizaje pasa a un segundo plano.

Por supuesto, el papel del maestro, entendido como el responsable de los procesos de formación, no sólo es aspectos intelectuales, ha tenido una variación importante, en tanto que, la circulación del saber, la sofisticación de las maneras didácticas y las prácticas de los sujetos se han modificado.

La circulación, por lo que hemos expuesto de la devaluación en cuanto lugar hegemónico del saber de la escuela (con la ya explicada aclaración de que en la escuela no se genera conocimiento científico) y por tanto, la influencia de la escuela como principal escenario del maestro; la sofisticación de las maneras didácticas por la influencia inmediata de lo hipermedial como propuesta de comunicabilidad de contenidos; y, las prácticas, en específico, mediáticas, a las que los sujetos han sido expuestos y su configuración de formas de ver el mundo.

### 6.3.3.1. El rol docente en la red

Enfrentado a una profusión de elementos tecnológicos que invaden las aulas de la mano de los estudiantes –reproductores de audio y video, teléfonos más inteligentes de lo aceptable, computadores que remplazan cuadernos y libretas...- el docente lucha a brazo partido por conservar su lugar en el microcosmos de la escuela:

Los docentes parece ser que nunca tenemos suficiente tiempo (sic), ya que tenemos un temario que cubrir, cosas que enseñar, ejercicios y exámenes a corregir, burocracia que rellenar y reuniones a las que asistir. Por ello, es importante, que sigamos las siguientes indicaciones (aunque puede haber muchas más que son tan, o más importantes, que las que se especifican a continuación que, sólo son utilizadas como ejemplo). - No estar todos los días hablando del montón de trabajo que tenemos y del poco tiempo para hacerlo-. Si nos pasamos el día quejándonos (muchas veces con razón) del poco tiempo que tenemos para realizar todo lo que tenemos que hacer (preparar clases, corregir, tareas burocráticas, etc.) al final va a resultar que no tendremos tiempo. El autoconvencimiento en la imposibilidad temporal, al final hace que la realidad sea tal como la concebimos y, siempre estemos escasos de tiempo. Aunque he de reconocer que, la capacidad de transmitir nuestra limitación temporal en la realización de determinadas actividades docentes, a veces puede ayudar a descomprimir un poco esa presión” VER DOCUMENTO COMPLETO: <http://www.xarxatic.com/la-gestion-del-tiempo-de-los-docentes/> NOTA. Esta página web (xarxatic) es escrita por maestros españoles en ejercicio y ofrece importantes reflexiones, herramientas y en general da una aporte para la reflexión sobre el uso de las TICS en la escuela y lo que pasa con los docentes.

Ya en la función del maestro, el desplazamiento de su lugar como poseedor del saber gira hacia movilizador de conceptos, en tanto la red, ya no como adjunto, sino como parte integrada de la sociedad, provee información, por ello, el lugar simbólico del conocimiento y de los accesos a éste, también varía.

El maestro puede entenderse como coordinador de un aprendizaje posible si se convierte en un maestro digital. No en un maestro que hace uso intensivo y extensivo de la informática y de la red, sino en un maestro que aprovecha el lenguaje de las TIC para favorecer el aprendizaje de sus alumnos. (Sánchez de Armas M, A, 2011)

La interacción maestro – estudiante, a diferencia de la relación que este último puede establecer con y a través de los medios tecnológicos, es cada vez más corta, difícil y fragmentada; la triada (cuerpo-tiempo-espacio) que sustenta la posición del maestro se rompe permanentemente e intentamos recoger los pedazos; por ende, el sustento simbólico de la escuela tradicional se hace cada vez más rígido como último recurso para sobrevivir.

Aquí, entra en juego otra de las aristas de la relación Internet-Educación, es la llamada resignificación de las emociones y pertenencias colectivas en la esfera de lo pragmático. El intensivo proceso de intercambio de sentidos entre individuos, instituciones diversas, órganos públicos y privados, entre países y regiones, facilitado por las redes, genera una erosión en la hegemonía de la escuela como contexto privilegiado para la construcción de saberes significativos; y también genera nuevas formas de asociación que sin duda adquieren rasgos identitarios que no sólo son de orden lúdico (juegos o diversión) sino que en lo referente a la educación posibilitan miradas de intereses académicos desde posturas locales, desde el arte por ejemplo, un artista convoca a enviar fotos a su sitio web y estas llegan desde cualquier lugar del mundo, y él después hace un montaje con ellas; por citar otro ejemplo más, el escándalo Wikileaks, y cómo al volverse información abierta se reconfigura el terreno de lo íntimo y lo público.

#### **6.3.4. La extimidad**

Nos es útil el concepto de Eco, (1992), de extimidad que se está introduciendo para referirse a la difusión de la propia intimidad. “A partir de la utilización de los medios sociales, la socialización de la que está siendo objeto el nuevo usuario conectado se envuelve en una serie de comportamientos que devienen en una trasgresión de las viejas reglas grupales. La intimidad ha dejado de tener el contenido que ha tenido hasta ahora y la exposición pública ha empezado a tener valor por sí misma”. Aquí la inmediatez que genera el uso de Internet reconfigura los análisis y los sentires, por ejemplo, cuando hay una pedrea en la Universidad, los estudiantes toman videos y los suben a Youtube o a sus redes sociales, casi en una transmisión

directa, como en un reality de la realidad; entonces aparecen comentarios a sus publicaciones, provenientes de otros países, de otras redes, unas solidarias otras adversarias, parece que no importa estar o no estar de acuerdo, sino estar.

Según Miguel Bassols, en un comentario a la obra publicada bajo el mismo nombre por Jacques-Alain Miller (2010) la palabra extimidad se ha convertido ya en habitual en el campo del psicoanálisis lacaniano y empieza a ser usada más allá de él. La hemos encontrado también en los periódicos como un nombre común de aquello que siendo muy íntimo y familiar se convierte a la vez en algo radicalmente extraño. Y es verdad que esta palabra dice muy bien en su extrañeza neológica una propiedad del sujeto de nuestro tiempo, un sujeto siempre exiliado de sí mismo, que sólo parece encontrar su ser más íntimo en lo más lejano y deslocalizado de él. La palabra fue inventada por Jacques Lacan –aparece por primera vez en su seminario sobre La ética del psicoanálisis en 1958–, y aunque usada sólo contadas veces a lo largo de su enseñanza, fue repescada y reelaborada por Jacques-Alain Miller en 1985. Desde entonces, el término ha ido penetrando, poco a poco y con el poder de un virus intratable, en los textos e intervenciones de los alumnos y lectores de Jacques Lacan, en la exposición y comentario de casos clínicos...Al sujeto de nuestro tiempo, la extimidad se le hace presente como un goce que toma las formas más variadas de su síntoma. Ese goce, tal como señala Jacques-Alain Miller, se le presenta como “algo exterior, confiado a sí mismo, rechazado del lenguaje. Ya no es éxtimo al Otro sino forcluido y retorna en lo real.”

Afirma Bassols que para intentar comprender las transformaciones tecnológicas que estamos viviendo, retoma a el socioantropólogo Antonio A. Casilli, especialista en nuevos territorios digitales, desde el libro 'Les liaisons numeriques' (Las relaciones digitales), que trata sobre una materia en constante mutación y que permite acceder a reflexiones y argumentos más solventes que las primeras (e intuitivas) impresiones de usuario. Casilli cuenta en qué medida las redes sociales y el uso ubicuo de la red está modificando la construcción de la identidad y cómo se establecen nuevos códigos de hospitalidad. Este cambio produce nuevas paradojas, como que seamos más hospitalarios en nuestros usos internáuticos que

en la realidad llamémosle presencial, y menos reservados a través del teclado que cuando hablamos de viva voz.

Para intentar comprender las transformaciones tecnológicas que estamos viviendo, es bueno recurrir a los especialistas. El socioantropólogo Antonio A. Casilli, especialista en nuevos territorios digitales, acaba de publicar el libro 'Les liaisons numériques' (Las relaciones digitales). Se trata de un ensayo divulgativo sobre una materia en constante mutación y que permite acceder a reflexiones y argumentos más solventes que las primeras (e intuitivas) impresiones de usuario. Casilli cuenta en qué medida las redes sociales y el uso ubicuo de la red está modificando la construcción de la identidad y cómo se establecen nuevos códigos de hospitalidad. Este cambio produce nuevas paradojas, como que seamos más hospitalarios en nuestros usos internáuticos que en la realidad llamémosle presencial, y menos reservados a través del teclado que cuando hablamos de viva voz.

La transformación, estructurada sobre distintos ejes que impiden una estabilidad digerible, también afecta a dos conceptos claves: la intimidad y la privacidad. Citando al psicoanalista Serge Tisseron, el autor utiliza un neologismo contrapuesto al concepto de intimidad: la extimidad. Escribe Casilli: "La instantaneidad, el aquí y ahora de los intercambios sin intermediación, que antes se reservaban al círculo familiar, es ahora una característica de las colectividades en línea. Y la exposición pública, con la circunspección y el carácter oficial que conllevan, también gobierna nuestras conductas más íntimas en la red".

Esta extimidad no es inocente. Conlleva nuevos riesgos y modifica jerarquías de valores que pueden trasladarse a la política (con una fácil expansión de opciones extraordinariamente radicales que no tendrían ninguna posibilidad fuera de la red, lo que se ha dado en llamar "el contagio del odio"), a la propiedad (con la instauración de una especie de comunismo libertario basado, presuntamente, en compartir lo que se tiene dinamitando infinidad de derechos e inercias industriales con la coartada del trueque digital), a la sexualidad (posibilidad de multiplicar, más allá de la convencionalidad, nuevas formas de participación, activa o pasiva).

Pero, esta extimidad no es inocua. Conlleva nuevos riesgos y modifica jerarquías de valores que pueden trasladarse a la política (con una fácil expansión de opciones extraordinariamente radicales que no tendrían ninguna posibilidad fuera de la red, lo que se ha dado en llamar "el contagio del odio"), a la propiedad (con la instauración de una especie de comunismo libertario basado, presuntamente, en compartir lo que se tiene dinamitando infinidad de derechos e inercias industriales con la coartada del trueque digital), a la sexualidad (posibilidad de multiplicar, más allá de la convencionalidad, nuevas formas de participación, activa o pasiva). Los ejemplos son evidentes: las marchas multitudinarias contra las FARC, sugeridas desde facebook, las acciones de los movimientos estudiantiles, dinamizadas desde la red o el sonado caso del joven que amenazó de muerte al hijo del expresidente Uribe.

Lo espectacular de la reflexión de Casilli es que, además de compilar un repertorio verosímil de transformaciones (sin caer ni en el alarmismo apocalíptico ni en el elogio baboso), crea una percepción global e interrelacionada del fenómeno. Que un progreso tecnológico modifique tantas actitudes y consiga influir en usos y costumbres individuales y colectivos de buena parte del planeta (creando nuevas discriminaciones y abismos, esta vez tecnológicos) crea un vértigo que, supongo, forma parte de este espectáculo. Lo más tranquilizador es que para comunicar todas estas constelaciones de datos y argumentos, Casilli ha utilizado un formato tan tecnológicamente obsoleto como el libro, el mismo que llevan años dando por muerto. Sergi Pamies, Fecha: 31 de diciembre de 2010  
Recuperado de el 20 de octubre de 2011

<http://www.lavanguardia.com/opinion/articulos/20101231/54096083099/extimidad.html>

### **6.3.5. La amalgama de lo tecnológico y lo cultural**

Este entramado heterogéneo, compuesto por múltiples prácticas políticas y culturales, que en gran medida le da forma y fundamento a la dinámica social, encuentra en los medios masivos de comunicación y más en la Internet, unas instituciones privilegiadas, con una doble condición de piezas del engranaje tecnológico y dispositivos culturales que a través de mediaciones cumplen una función estratégica y determinante en la orientación de la vida colectiva, fijando las banderas de la costumbre en el terreno arado de la conciencia. Cada proceso de interacción con los medios de comunicación se da en un escenario específico de acuerdo al carácter del medio, y se gesta una situación particular de recepción.

Son escenarios y situaciones en donde convergen las múltiples mediaciones; es decir, aquellos elementos que influyen en el proceso de recepción, por tanto, la apropiación de los contenidos de los medios de comunicación por parte de los niños y jóvenes es de carácter cualificado y depende no sólo de las circunstancias concretas en las que se realiza el contacto sino también de aquellos factores provenientes de la familia, del círculo de amigos(as), de los maestros, y de todo aquello que tributa a las formas de ver el mundo, los cuales influyen en sus propias apreciaciones. Hay una migración de los discursos institucionales, que se refuerzan o pugnan por ganar la fidelidad de quienes los reciben; entonces parece que el receptor se convierte en perceptor para que los discursos hablen a través de él.

El perceptor es la persona que recibe y capta la información transmitida; se debe tener en cuenta, por lo tanto, que existe en toda recepción la tendencia a desarrollar mecanismos de defensa; sobre todo cuando las informaciones llevan a cabo alguna modificación del statu quo en que se vive y se actúa; de ahí que todo lo que significa cambio puede correr el riesgo de ser rechazado, produciéndose consciente o inconscientemente barreras que obstaculizan la verdadera información, o, en su defecto, la modifican de manera que esto sea aceptable.

En tal situación, debemos hablar del perceptor en término de sus habilidades comunicativas. Si éste no posee la habilidad de escuchar, leer y pensar, no estará capacitado para recibir y comprender los mensajes que la fuente emitió. La cultura y la situación del perceptor en el sistema social, su estatus, y su conducta afectan la recepción e interpretación de los mensajes.

(Recuperado de <http://www.mailxmail.com/curso-comunicacion-empresa/proceso-comunicacion>).

Para conectar lo expuesto con la página web de Discovery Kids, hay una naturalización de los niños como usuarios, los padres son invitados constantemente a responder encuestas, a opinar sobre lo que está pasando en la página; aquí en la página, también se puede opinar sobre los programas que emite el canal, hay una toma constante de aquello que gusta, una bandera constante de satisfacer al



cliente. Ese es un dato relevante, pues si hemos dichos que los medios fungen como instituciones sociales, en su acepción de generar normas, estas normas, en el caso de los medios, están, en gran parte, determinadas por el gusto y aceptación de los individuos, aspecto que no ocurre en la familia o en la escuela.

A partir de lo que expuse en el presente documento propuesto por Collado y otros (2001), “La institución es definida como un sistema de pautas sociales, relativamente permanente y organizado, que formula ciertas conductas sancionadas y unificadas con el propósito de satisfacer y responder a las necesidades básicas de una sociedad”, me pregunto ¿Cuáles serían las consecuencias de una caída total de la red?

Si entendemos que el hombre realmente vive su vida en su segunda naturaleza, es decir más allá de su condición biológica, podríamos decir que Internet se erige como una necesidad; basta ver el caos en los bancos cuando se cae la red, el colapso de las líneas telefónicas en el último día del año o para ser más simples la saturación de una plataforma al subir unas notas de la Universidad o la imposibilidad en ciertas épocas del año de solicitar un certificado judicial en línea. Quiero anunciar que si bien Internet no es una necesidad vital “biológica” parece convertirse en el sistema nervioso de la sociedad y ha generado dependencias, confianzas, lógicas, que se muestran como herramientas pero actúan como esencias, desde ese punto de vista cumple con la característica de ser necesidad “básica”.

Estas dinámicas expuestas parecen ajenas, lejanas y ausentes de la vida diaria, pero afirmo que están tan presentes y cercanas que no las podemos ver, así la onda expansiva permea las dinámicas de la relación intersubjetiva, escolar y extraescolar, en efecto hablamos de un dialogo intersubjetivo, en el que se encuentra obviamente, la de la relación pedagógica, pues el contacto con el medio no se reduce únicamente al momento de interacción con él sino que se "prolonga más allá" en términos de tiempo y espacio.

Así, la educación para los medios lo que pretende hacer es formar individuos críticos, que dialoguen con los medios masivos, que interroguen los contenidos y mensajes que desde allí se proponen y se apropien conscientemente de ellos en las distintas actividades cotidianas. Hans Aebli, (2001) cuando nos pone las doce formas básicas de enseñar, pretende que con ellas el estudiante sea consciente de una manera de percibir la realidad y además que tome postura crítica frente a la enseñanza y las relaciones que hay entre conocimiento dado en la escuela y las tensiones dadas en la sociedad.

### **6.3.5.1 Educación para los medios**

En el desarrollo de la red, existen miradas, desde lo que se ha planteado como la “educación para los medios”. Para el presente trabajo, es relevante destacar algunas.

Existen varias tendencias teóricas para la educación de los medios, (Anderson 1980), junto con (Halloran y Jones 1985: 150-169) unas quieren proteger al público de los medios masivos, otras quieren que el público se aproveche de sus aspectos positivos.<sup>46</sup>

Los orígenes teóricos del sujeto alfabetizado mediáticamente vienen de las teorías corporativista y de servicio público y de las teorías difusionismo y comunicación para el desarrollo (McQuail, 2001). Como consecuencia las naciones del Atlántico Norte (EE.UU. y Europa) establecieron un modelo de modernización para el resto del mundo. Éste consistiría en dar a conocer el estilo de vida y los valores de los países prósperos, para que los países que quisieran seguir la “vía del desarrollo” los imitaran. Esto, especialmente entre los años 1950-1970.

---

<sup>46</sup> Para llegar a un acercamiento de la educación para los medios, se enunciarán teorías a) Normativas, b) Macro (que indican la relación de los medios con la sociedad y la cultura) c) De audiencia y d) pedagógicas. Las dos primeras tratan de lo que los medios deberían hacer (normativas), así como qué relación tienen los medios con la sociedad (macro). Las dos segundas se fijan en cómo se relaciona la audiencia con los medios (teorías de audiencia), y cómo se pueden lograr determinados resultados (teorías pedagógicas). De Toda M, J (1999) Consultado en: Las seis dimensiones en la educación para los medios (Metodología de Evaluación), José Martínez-de-Toda y Terrero, Universidad Gregoriana.  
<http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teorias-del-aprendizaje-y-comunicacion-educativa/artimartinez.htm>

Según el sociólogo estadounidense Lasswell (1950) se debe considerar la sociedad como un sistema orgánico de auto-regulación, que conserve un equilibrio integrado de todas las partes. El sistema entonces funciona cuando cada parte contribuye y dice que la información debe ser como un mercado libre de bienes e ideas, pero anuncia que hace falta conocer bien la institución de los medios, para que puedan servir al equilibrio y control del sistema social. Las funciones de los medios masivos son informar, educar y entretener de acuerdo a las necesidades psicológicas de la audiencia. Acuña la idea de la tendencia marcada por un pánico moral, en donde se acusa a los medios de promulgar antivalores que van en contra de la alta y correcta cultura de los valores. Desde esta perspectiva la educación debe entenderse como un inmunizante ante la inyección perversa del contenido de los medios. Por otro lado Edmund Fisk Green, filósofo e historiador estadounidense conocido como Fiske (1984) dice que el texto de los medios es el lugar de conflicto entre las fuerzas de producción y los modos de recepción. Aquí la educación, se hinca ante la necesidad de aportar elementos de análisis para no dejarse engañar de los medios.

Este sesgo evidente, que si bien reconoce los medios, los sataniza, se confronta con otras posturas que entienden los medios como facilitadores de discursos, como el caso de Alfredo Elejalde (1996), que habla sobre una relación del lenguaje, las capacidades cognitivas y emocionales con los medios y la cultura escolar, o las ideas aportadas por Morduchowicz (2003) en las que las dinámicas sociales aportan nuevas construcciones de saberes, nuevos modos de aprendizaje y nuevas formas de conocer, a través de las recientes tecnologías. La educación, entonces, hace parte del gran dispositivo, para afiliar a los sujetos a comprensiones amplias sobre su momento histórico. Es evidente que, el avance en el tiempo, ha modificado la forma de ver la relación con los medios, (véase los años en los que se plantean las posturas), pero lo que quiero resaltar aquí, es el papel de los medios y cómo se supone que debe actuar la educación.

### **6.3.6. Internet en los ámbitos sociales**

Ahora bien, si observamos el impacto de la Internet en los ámbitos sociales, la educación, parece plegarse ante las exigencias de la red, y esto no implica que ella no tenga nada que decir, o que sea acrítica, por ello, aparentemente la educación utiliza la red para afianzar sus discursos; pero el acento que quiero mostrar es que, en su uso, Internet transforma las comprensiones de quien lo usa, y no necesita, como lo hace la educación, fabricar esquemas de comprensión para que se admita lo que en ella se dice (por ejemplo leer o escribir), sino que, Internet surge como herramienta además de atractiva e inmediata, como una herramienta que permite acceder a posibilidades sólo frenadas por la imaginación de los usuarios. En la red somos usuarios, y esta condición nos hace parte del gran sistema.

La investigación propuesta por la empresa Google, titulada el valor de la red es una compilación de investigaciones que intentan cuantificar el impacto de internet en la sociedad. Dice la portada de Bienvenida: “En menos de 30 años, Internet se ha convertido en aval indispensable del crecimiento económico, la renovación social y el enriquecimiento cultural. Sin embargo, es difícil cuantificar su valor, ya que seguimos dependiendo de modelos económicos procedentes de la era industrial que nos llevan a considerar el impacto de la Red como si se tratase de contribuciones al PIB. Los estudios aquí recopilados intentan calcular cuánto vale Internet, pero suelen ser inconclusos y demuestran la necesidad de adoptar nuevos planteamientos a fin de poder entender (y aprovechar) toda la fuerza de la Web. Nuestra misión consiste en recopilar un repositorio de información sobre el valor y las perspectivas de Internet como servicio abierto, así como las formas en que este se puede aprovechar para crear un futuro sostenible”. VEA TODA LA PROPUESTA: <http://www.valueoftheweb.com/>

Sufrimos de esquizofrenia multidimensional epistémica, esto es, en un mundo en donde se utilizan conceptos comodín, que valen por todo, a su vez pierden sentido en el uso y se recrean según el contexto. En el aula, se habla desde la inteligencia, desde lo valorado, desde aquello que debe ser, y todo surgimiento de discursos

“bárbaros” es reprimido, tachado o sancionado. Parece entonces que hay unos protocolos que se deben cumplir, pero, en los sujetos, se gestan otras comprensiones, que sin duda omiten la etiqueta y formalidad que se vende en la escuela. Veamos el ejemplo del concepto video, que en su significado es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética, pero los jóvenes lo utilizan como un mecanismo de referencia ¿Cuál es su video?, (Que traduce: ¿Cuál es su discurso?, ¿Cuál es su postura? ¿Qué piensa?). Pero también se utiliza como verbo “Usted se envideó” (que traduce: Se llenó de prejuicios, está malinterpretando...) también es un adjetivo calificativo: “Juan es un video” (es divertido o problemático). Por las redes de comunicación dadas por la Internet, los chateadores utilizan la expresión “VDO” refiriéndose a video, volviendo a resignificar ya la compleja resignificación dada al uso y a la idea de video; ya hay emoticones que representa la expresión video, y ahí se funde entonces el concepto de herramienta al de un instrumento y a las aplicaciones de necesidades comunicativas de los usuarios, es decir al sentido del uso desde el lenguaje.

Hasta el momento en este tercer anillo, he expuesto posturas sobre lo virtual y lo que significan algunos cambios en la experiencia de la red como nuevo escenario y las posibilidades del rol docente en la red. También propuse un apartado sobre la extimidad en la lógica de la amalgama entre lo tecnológico y lo cultural. Este recorrido me permite entrar a los espacios virtuales, como lugares en los que se provocan encuentros, que sólo ya con la forma, hablan del fondo, lugares no físicos, presentados como evolucionados ambientes virtuales.

### **6.3.7. Educación y espacios virtuales**

Siguiendo a Pierre Lévy (1999) diremos que una reflexión seria sobre el futuro de los sistemas de educación y capacitación en la cibercultura puede basarse en un análisis de los cambios que experimenta nuestra relación con el conocimiento. Vale la pena decir, que el conocimiento, cambió su lugar referencial. (Véase: intento en todo el documento por argumentar esta frase)

En este sentido, la velocidad de la renovación del saber y del “saber hacer”, como sustento de la relación entre Internet y Educación, entra como marcha triunfal: Hoy se afirma que la mayor parte de los conocimientos adquiridos por una persona al inicio de su formación profesional, serán obsoletos al final de su carrera. Son ya cotidianas expresiones como “conocimiento feneciente”, “saberes desechables”, “ciclos”, quiero meter aquí “competencias”, pero prefiero no hacerlo.

Puedo afirmar que hoy asistimos a una nueva naturaleza del trabajo, en la que la transacción de conocimientos cobra cada vez mayor importancia, entonces la escuela propende en mayor medida por las capacidades intelectuales y por la innovación; cada vez más, trabajar es aprender, transmitir y producir conocimientos. Viéndolo bien, aquí se ajusta más el concepto de “competencias”, (Sí. Es mejor que quede aquí)

Continuando con las pautas de Pierre Lévy (1999), entendemos que el ciberespacio constituye un soporte para las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones cognitivas del ser humano: la memoria (bases de datos, hiper-documentos, archivos numéricos de todo tipo), la imaginación (simulaciones), la percepción (sensores numéricos, telepresencia, realidades virtuales), los razonamientos (inteligencia artificial, modelización de fenómenos complejos). En la escuela, en rigor, la base central sigue siendo la memoria, los esquemas lineales tienen terruños propios y la afrenta de los saberes importantes frente a los saberes útiles es una batalla épica. De este modo, recuerdo a mi maestro de la asignatura de “Sistemas”, cuyo objetivo era enseñarnos a pintar un círculo mediante órdenes en el sistema D.O.S. Hoy, al recibir a los estudiantes en clase, se asume que ya saben de Excel, de Word, he ahí otra pista para entender la naturalización de la red.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Hay un término que ha de indignar a algunos, es el de Blogfesor; Mario Núñez Molina, quien obtuvo un doctorado de la Universidad de Harvard, es profesor en la Universidad de Puerto Rico en Mayagüez, Decano Asociado de Avalúo y Tecnologías de Aprendizaje, y coordina también el Instituto para el Desarrollo de la Enseñanza, postula que “Un blogfesor es un maestro que utiliza el blog como herramienta de aprendizaje. Así que los blogfesores son aquellos maestros que mantienen un blog educativo o edublog” Tomado de: <http://garrodelahoz.wordpress.com/>

Lo que se conoce como tecnologías intelectuales favorecen, nuevas formas de acceso a la información: navegación hiperdocumental, rastreo de la información por medio de “motores de búsqueda”, knowbots, exploración contextual mediante mapas dinámicos de datos. Todo esto, implica un giro radical en la manera en que se accede a la información que propende por convertirse en saber, así, en el papel que juega el conocimiento y en los obstáculos epistémicos que se enfrentan. Por ejemplo, es imposible que un objeto que esté en movimiento tenga una caída vertical en línea recta. Esto desde explicaciones de la física, pero un sujeto que ha visto caer tantas veces al Coyote en su frustrada persecución al Correcaminos, tiene puesta esa referencia de “verdad”. Aquí uso la noción de obstáculo epistemológico planteada por Bachelard (2000)

El hecho de que estas tecnologías intelectuales, en particular las memorias dinámicas, puedan materializarse en documentos numéricos o en programas informáticos disponibles en redes (o fácilmente reproducibles y transferibles), permite que éstas puedan ser compartidas por un gran número de individuos, incrementando así el potencial de inteligencia colectiva de los grupos humanos.

Aquí, lo que se intenta exponer, es que el énfasis, está puesto en lo colectivo, más allá de hacer un trabajo en grupo, se trata de una posibilidad, además expuesta a la vista de los usuarios conectados, de construcción colectiva.

El Ingeniero y Doctor en Gestión Empresarial Peter Senge (2002), que priorizan el trabajo en equipo como mecanismo de aprendizaje: “El aprendizaje individual, en cierto nivel, es irrelevante para el aprendizaje organizativo, los individuos pueden aprender todo el tiempo, y sin embargo, no existir aprendizaje organizativo. Pero si los equipos aprenden, se transforman en un micro cosmos para aprender a través de la organización”. Esta versión del aprendizaje, también aporta aspectos hacia la construcción de identificaciones con grupos, es decir, hacer parte de una comunidad, genera en el individuo ciertos comportamientos propios de dicha comunidad.

Ya en el contexto de Discovery Kids, puedo contar que hace un año atrás, hubo una campaña por el cuidado del agua. La hija de mi pareja, con tan sólo 7 años, estaba muy emocionada, porque en su salón iban a escoger a la “vigía ambiental”, nos correspondió hacer carteleras para promocionar su propuesta. Fue la elegida. Llegó feliz a contarnos y ostentaba un pequeño brazalete con el letrero: “Vigía Ambiental”. Sus responsabilidades consistían en estar atenta del cuidado del medio ambiente. Dos días después me estaba golpeando la puerta del baño, porque me estaba demorando mucho en la ducha. “Soy vigía ambiental de mi salón y cuido de que no se gaste mucha agua” Ese fue el mensaje que envió al concurso “¿Qué haces por tu planeta?”, después, se presentaría en un concurso de canto, con la canción de Doki (uno de los personajes principales de Discovery Kids) titulada: “Mi planeta está vivo” (<http://www.youtube.com/watch?v=8DW-AWBjHqA>) ¿La escuela y los medios se juntaron en un aspecto temático?, si hubo algún plan o sólo fue una coincidencia, no se podrá saber.

Pero la tendencia ambientalista, el concepto de cuidar el planeta, la posibilidad de sentirse orgullosa por sus acciones, son marcas de construcción mediática. Quizá la posibilidad de repetir el mismo mensaje desde diferentes ópticas, que además proviene de un espacio no formal, y que está adscrito a valoraciones de lo correcto, pero expuesto de forma “divertida”, es un rasgo característico de la página en mención.

Desde la dinámica escolar tradicional, el conocimiento se presenta como destotalizado, entonces fluctúa, deambula y aquello que debíamos recordar hoy está disponible en la red. Cambia la lógica primaria del recuerdo, el “para qué” del almacenamiento. (Lector, ¿Cuántos números telefónicos recuerda?... ¿Cuántos tiene guardados en la memoria de su celular?) Es justo esa falta de dominio sobre el manejo de datos (no sobre los datos) lo que produce una fuerte sensación de desorientación. Y aquí surgen preguntas, sobre el papel de la escuela, de su labor en la configuración de sujetos y los lamentos por aquella época en que “si había respeto”, y las quimeras por las lecciones de memoria, el dictado y las idas a misa obligatorias, los domingos, a las que asistía el plantel en pleno. Aquí me refiero a la



escuela de principios del siglo pasado, entendida como uno de los elementos de consolidación de la identidad nacional, defensora de la moral y los principios, del aseo, del respeto, de la religión. A esa escuela, en la que los alumnos recitaban de memoria los textos, a esa escuela en la que el maestro tenía una regla con la que golpeaba a sus estudiantes.

¿Habría que aferrarse a los procedimientos y esquemas que garantizaban el antiguo orden del saber o, por el contrario, hay que dar un salto y entrar de lleno en la nueva cultura, que ofrece remedios específicos para los males que engendra? Es cierto que la interconexión en tiempo real de todos con todos (un asombroso 30.2% del total de la población mundial) es la causa del desorden, pero también la condición que permite hallar soluciones prácticas a los problemas de orientación y aprendizaje en el universo del saber fluctuante.

Precisamente, el ideal que moviliza la informática ya no es la inteligencia artificial (hacer que una máquina sea tan inteligente o incluso más que el hombre) sino la inteligencia colectiva, es decir, la valoración, la utilización óptima y la sinergia de las capacidades, las imaginaciones y las energías intelectuales, sea cual sea su diversidad cualitativa y su ubicación. Este ideal de inteligencia colectiva exige obviamente un uso compartido de la memoria, la imaginación y la experiencia, la práctica vulgar (no ilustrada) del intercambio de conocimientos y la introducción de nuevas formas de organización y coordinación flexibles y en tiempo real.<sup>48</sup>

Aunque las nuevas técnicas de comunicación favorezcan el funcionamiento de los grupos humanos en forma de inteligencia colectiva, no lo determinan automáticamente. La defensa del poder exclusivo, de la rigidez institucional, la inercia de la mentalidad y de la cultura, pueden conducir sin duda a un uso social de las nuevas tecnologías mucho menos positivo según criterios humanistas.

---

<sup>48</sup> Una incompreensión sobre "tiempo real", que ilustra lo que he venido argumentando: Mi tutor pregunta si acaso en la escuela no hay "tiempo real". La acepción aquí utilizada, se refiere al tiempo que se está conectado con otros en red, entendiendo esta conexión como la interacción directa entre dos o más usuarios en ese escenario de lo virtual.

El ciberespacio, la posible interconexión de todos los computadores, tiende a convertirse en la infraestructura más importante de la producción, la gestión y la transacción económica. De hecho, la dinámica, de la Web 2.0, se basa en las relaciones de los grupos.

Por lo tanto, este nuevo soporte informativo y de comunicación lleva consigo la aparición de nuevos saberes provenientes de las prácticas, y por lo tanto solicita inventar criterios de evaluación para orientar ese saber. Ahí, en los medios, tampoco se produce conocimiento, pero los reordenamientos se dan en el tratamiento de esa información documentada, que de a poco se vuelve argumento y consolida modos de pensar y de asumir lo que pasa en la vida de los individuos.

### **6.3.7.1. Nuevas lógicas de la enseñanza en los medios virtuales**

La tendencia más prometedora, que representa además la perspectiva de la inteligencia colectiva en el ámbito educativo, es el aprendizaje cooperativo. Algunos sistemas informatizados de aprendizaje en grupo están especialmente diseñados para poder compartir diversas bases de datos y utilizar las conferencias y mensajería electrónicas. El saber, es el mismo producido por el grupo, la aprobación entonces es un asunto, no de uno: el maestro, sino de la vigilancia colectiva. Aquí se complejiza el asunto de los grados de experticia. Basta ver, como hablan los profesores frente a los estudiantes y cómo lo hacen entre profesores. Se me ocurren dos ejemplos, el primero de ellos es la visión que da el video de Pink Floyd de su canción “Another brick in the Wall” (1979), sobre los profesores anquilosados en su refugio y prestos a dogmatizar estudiantes con sus verdades incólumes, y el segundo ejemplo es un capítulo de los Simpson “vocaciones distintas” en el que Lisa<sup>49</sup>, esconde los libros guía de los maestros, generando un caos bajo la pregunta de ¿Cómo vamos a saber si las respuestas son correctas?

---

<sup>49</sup> Consulta de este capítulo de los Simpson en <http://www.simpsonizados.com/simpsons-online-temporada-3.html> capítulo 18 de la tercera temporada

Volvamos a la idea del aprendizaje cooperativo asistido por computador (en inglés: Computer Supported Cooperative Learning - CSCL). En los nuevos “campos virtuales”, profesores y estudiantes comparten los recursos materiales e informáticos de que disponen. Los profesores aprenden al mismo tiempo que los estudiantes, actualizando continuamente los conocimientos tanto de su disciplina como pedagógicos. (La formación continua del profesorado constituye una de las aplicaciones más evidentes de los métodos de aprendizaje abierto y a distancia)

Como indica Gros (1997), “Los alumnos en el aprendizaje cooperativo desarrollan sus propias estrategias de aprendizaje, señalan sus objetivos y metas, al mismo tiempo que se responsabilizan de qué y cómo aprender. La función del profesor es apoyar las decisiones del alumno”.<sup>50</sup> Cada estudiante asume su papel dentro del grupo, como líder de los conocimientos que se le han asignado, pero cada uno comprende que el grupo necesita de él para completar los conceptos que el grupo desea conocer. Cada estudiante aporta lo mejor de sí para que el grupo consiga un beneficio, consiguiéndose que se establezca una relación de interdependencia que favorece la autoestima de los participantes y las relaciones interpersonales dentro del grupo. Algunas características del aprendizaje cooperativo asistido por computadores según Carrio Pastor (2007):

- ✓ La interacción de pares, que consiste en integrar a individuos con distintos niveles de aprendizaje para que colaboren entre ellos. El profesor o coordinador actúa como mediador en el grupo.
- ✓ El tutorío de pares implica a participantes en el grupo de distintos niveles, los que poseen más conocimientos actúan como apoyo de los que poseen un nivel inferior. Este tipo de aprendizaje logra consolidar los conocimientos de los que tienen más nivel y por otro lado, eleva el nivel de los que tenían menos conocimientos porque desean parecerse al resto de sus compañeros.
- ✓ Los grupos colaborativos son más numerosos e integran aprendices de niveles distintos que colaboran aportando sus conocimientos individuales y coordinándose con el resto. El profesor actúa como mediador en las tareas, aportando conocimientos y estrategias de aprendizaje al grupo.

---

<sup>50</sup> No se trata de una función acrílica en la que el estudiante, alumno, aprendiz, sea quien determine lo que deba saber, se opta por un maestro que facilite, movilice y entable diálogos, ampliando la perspectiva de los estudiantes.

### **6.3.8. Entrada al Ciberespacio**

El ciberespacio se puede entender como un "espacio mental objetivo"; es su virtualidad no su espacialidad lo que lo hace similar al espacio mental. En cuanto a sus similitudes, ambos requieren visualización, ambos juegan con representaciones /simulaciones sensorias y están dotados de mecanismos de búsqueda, recuperación y procesamiento de la información, además de inteligencia y de memoria (D Kerckhove, 1999).

Echeverría (2000) habla de la realidad infovirtual, que comprende las "nuevas modalidades de realidad virtual posibilitadas por el desarrollo de la informática", frente a otras formas basadas en la imaginación. Con el término "infovirtual", se introduce un concepto técnico en el sentido de que a través de la técnica se busca la simulación de percepciones humanas, proporcionando una impresión de la realidad y dotando al usuario de capacidad de intervención sobre la misma realidad.

En los sujetos que tienen acceso a los medios tecnológicos, y de la manera como están expuestos a mensajes, desde la publicidad o desde el consumo se presentan cambios en su forma de relacionarse, de asumir sus relaciones, de hablar... por ejemplo, basta ver los centenares de investigaciones sobre el cambio en el manejo de la lengua por el uso del chat. Pero, fui instruido en un esquema de memoria distinto, es el momento de preguntar por el papel de la memoria.

#### **6.3.8.1. La memoria en las nuevas dinámicas de la red**

La memoria natural interna y la memoria artificial externa son la base de las interacciones humanas. El proceso de externalización y automatización de los datos mnemónicos, frente a la tradición oral, y la memoria mental, se da en un primer momento a través de la escritura y de la imprenta. Esta primera externalización, que aparece en el entorno urbano, origina el surgimiento de una memoria pública añadida a una memoria privada o memoria íntima. Se trata de una memoria externa pero situada en un entorno próximo, físico.

Si hablé de la escuela como sistema defensor de la memoria escrita, puedo decir que se presenta una tendencia hacia una semántica inflexible, es decir una posibilidad limitada de significados circundantes; la escuela es una validadora de interpretaciones que van al ritmo de la desarrollo de sistemas de signos (expresión corporal, gestualidad, habla, escritura, dibujo, música), en otras palabras, los discursos de identidad que defiende la escuela, tradicionalmente han estado al servicio de los intereses de la sociedad particular en la que está.

Pero, en los medios digital se observa una integración semiótica, pues a través de la multimedia, surge la capacidad de fusionar sistemas de signos aparentemente disímiles en un mismo sistema digital y binario basado en bits y *pixeles*. Aquí se construyen sentidos con cierto carácter eólico, que van en la dirección que marquen los usuarios. Se trata de un "nuevo formalismo integrador" a través de la digitalización y automatización, con la consecuencia de que los procesos semióticos pueden transferirse e integrarse. De alguna manera, se pierde el control, tanpreciado por la escuela y se transforma en autorregulación.

A pesar de que hoy en foros y congresos se discuten los nuevos paradigmas educativos, de que la educación por competencias es una bandera oficial y de que se asegura que la teoría constructivista rige el diseño de planes y programas de estudio, en la intimidad del salón de clases se siguen modelos tradicionales, con una educación memorística, donde las fechas, los personajes, las fórmulas, el dato, siguen siendo los motores del aprendizaje. Sufrimos el powerpoint como una suerte de karaoke pedagógico (Sánchez de Armas M, A 2011)

Hay una membrana difícil de ver, en tanto el uso de los medios digitales: si bien es cierto que se observa un aumento de la interdependencia, se presenta una autonomía restringida, pues las decisiones están sutilmente determinadas por las preferencias del colectivo. En los medios digitales las acciones son reales solamente si muchas otras acciones -de personas y automáticas- se producen en el momento adecuado, de forma que prevalece el nivel sistémico sobre el nivel individual y también se confunde la participación efectiva con la toma de decisiones.

Creemos que estamos eligiendo cuando sólo estamos participando. Sólo nos adherimos a otros argumentos pero los procesos reflexivos sobre esos mismos argumentos son una apariencia.

### **6.3.9. La internet como elemento dinamizador de relaciones**

Echavarría (2000) señala una posible "desmaterialización" y la creación de una "hiperrealidad", en la cual lo virtual se tomaría como más real que la propia realidad y experiencia directa, asumiendo el papel de nueva referencia de la cultura y un nuevo puesto en el sistema de valores. Esta postura, refuerza mi intento de quitar el mero papel lúdico de los medios, su pretensión informativa y su rol de vendedores de productos, para proponerlos en el peligroso rol de productores de sentido y entenderlos como instituciones sociales, pero al pensar la Internet, como elemento dinamizador de sentidos, el amarre que pretendo hacer, va ligado al papel de la educación, frente a competidores, que ella -la educación- no ha visto como tales y frente a dinámicas en la que se ha subsumido desde la escuela, naturalizando banderas de otras instituciones.

No me refiero a saberes particularizados de la escuela, frente a saberes propios que circulan en la red, me refiero al cambio en la percepción de la realidad, la modificación de la conciencia de sujetos sobre sí mismos y su manera de tejer intersubjetividades. Ahora bien, las intenciones de conformar sujetos facilistas, que estén "sobremediados" por los contenidos y que valoren sólo lo deslumbrante, traspasa las discusiones didácticas de la comunicabilidad de esos mismos contenidos, nace la posibilidad del aterrizaje del público que se hinca ante lo que le den.

En su conjunto, estas características, las de una sociedad de consumo, las de una sociedad que valora el poco esfuerzo, las de una sociedad que se comunica en todo momento, las que he descrito a lo largo de estas páginas, pueden resultar determinantes en el modo como la circulación social del conocimiento científico y tecnológico puede realizarse, principalmente cuando se consideran las aplicaciones

multimedia o los entornos virtuales, y especialmente para los procesos locales de comunicación, donde conceptos, como la comunicación religiosa, los votos, las simpatías, las leyendas urbanas y muchas otras manifestaciones de la cultura popular empiezan a tomar su sitio en el ciberespacio.

Siempre cabe la posibilidad de estar deslumbrado por una aparición novedosa, el impacto de internet en la vida del hombre contemporáneo sobre el que hasta ahora se pueden hacer apuestas, ha incorporado visiblemente, otras maneras de relacionarse entre individuos, por ejemplo conexión total (todo el tiempo) vía Black Berry, números de celular para hablar ilimitadamente, chats disponibles con grupos particulares, acceso a la red... como una oferta permanente de comunicación.

Hasta aquí he descrito algunos elementos de las transformaciones que se dan al pensar en el ciberespacio y más aún, en un plano de posible reproducción de contenidos, con la anterior carga de reflexiones, notas, recorridos, me permito llegar a la página que me llevó a hacer este viaje.

A lo largo de este tercer anillo he abordado las líneas generales de la dupla educación e internet, abordando para ello el tema de lo virtual, evidenciando algunos cambios en la experiencia de la red, en tanto nuevo escenario de socialización y aprendizaje, donde el rol del docente se enfrenta cada vez más al fenómeno de la extimidad que se manifiesta en la percepción que los usuarios tienen de sí mismos y de su entorno. A partir de allí, abordé el asunto de la evidente amalgama de lo tecnológico y lo cultural que surge en la experiencia en la red, haciendo una conexión directa con el tema de la educación para los medios, con particular énfasis sobre la repercusión de la Internet en los ámbitos sociales.

Posteriormente, tomando a la escuela como espacio primario de socialización, esboqué las discusiones más relevantes en torno a la educación, en lo que se refiere a espacios multimediales y las nuevas lógicas de relación en los medios virtuales. Hecho esto, di la entrada al ciberespacio, prestando especial atención al tema de la memoria en el contexto de la red, para de tal forma presentar la red como elemento dinamizador de relaciones socializadoras.

## **7. EXTRAPOLACIÓN A LA PÁGINA WEB DISCOVERY KIDS**

### **Qué es una página web**

En principio, lo que denominamos hoy como página web no es otra cosa que un documento -entendido en su sentido más amplio como un cúmulo de información- un conjunto de archivos electrónicos integrados, adaptados para su acceso y consulta en la Red Mundial de Información (World Wide Web) a través de un programa de navegación, también llamado explorador, bien sea mediante un computador u otro dispositivo móvil con conectividad.

Si bien esta aproximación inicial a lo que es una página web nos remite, no sin razón, a la noción de base de datos, encontramos una característica primordial de las web pages que las distancia radicalmente de los sistemas de archivo de datos y plataformas de información precedentes: el enlace hipertextual, la posibilidad de interconectar múltiples fuentes y lenguajes (texto, imagen, sonido, video...) mediante un vínculo activo al que cualquier navegante puede acceder para desplazarse hacia otros puntos de la red, según su interés específico.

Para que esto sea posible, la información que circula por la Internet, en este formato de página electrónica, se almacena en servidores, públicos y privados, que organizan y transfieren los contenidos, respondiendo a los tiempos del usuario, en términos de forma, contenido y profundidad, a partir de protocolos de transferencia de hipertexto (HTTP) que no son más que la parte visible de un lenguaje de programación que facilita la circulación de información en el espacio inconmensurable de la Red.



## **7.1 Conglomerado mediático de Discovery**

Discovery Kids hace parte de un conglomerado mediático enfocado a la difusión de temas científicos y culturales que abarca desde publicaciones impresas (revistas) hasta canales televisivos y sitios en Internet.

En un principio, hacia 1990, toda la estructura de Discovery se concentraba en un único espacio (Canal Discovery) donde se distribuía una variedad de temas dentro de la rejilla de programación. De este modo las mañanas, especialmente durante los fines de semana, se dirigían al público infantil; las tardes, a los jóvenes, y las franjas nocturnas eran dedicadas principalmente a programas que respondieran a los intereses y curiosidades de una teleaudiencia adulta.

Ante el progresivo aumento de audiencia, apenas con cinco años al aire y tras consolidarse como una contraparte aceptada de National Geographic, Discovery comienza un proceso de expansión cuya finalidad era convertirse en una gran programadora con canales especializados por temas, para abarcar de forma autónoma y más amplia las materias que interesan a cada uno de sus públicos objetivo.

De este modo, en la actualidad, el conglomerado mediático de Discovery está compuesto por varios canales especializados en temas como: salud, ciencia, vida animal, historia, viajes y culturas nacionales, así como un canal infantil que aborda cada uno de estos temas con una estructura dirigida específicamente dirigida a los niños (Discovery Kids). Para el caso de América Latina, la expansión de Discovery hacia los públicos hispanoparlantes está conectada, a dos hechos puntuales: el crecimiento progresivo de comunidades de inmigrantes latinos, o de descendientes de éstos, en Estados Unidos y la masificación de los servicios de televisión por cable o satelital en el centro y sur del continente (lo que convierte a los países de la región en un mercado potencial nada despreciable).

Como resultado de estos dos factores, parecen haberse implementado dos estrategias combinadas: de un lado la traducción al español (usualmente por doblaje) de los programas y la producción de programación específicamente creada para la nueva teleaudiencia, para generar identificación en ella a partir del manejo de los temas que le son familiares.

## **7.2 El paso a la red**

Cabe aclarar que, a partir de la construcción de toda esta estructura de medios, vinculada especialmente a la televisión, surge otra área de desarrollo para el conglomerado mediático de Discovery: Internet. Allí, dado el auge de los espacios virtuales y la creciente influencia de este medio en la actividad cotidiana de las personas, se han instalado sitios electrónicos para cada uno de los canales que integran el paquete de temas, asociados con un sitio central (Discoverynetworks.com) que, sin ser la única vía posible de acceso, permite a los usuarios conectarse a los demás sitios para cruzar información entre los distintos espacios.

Aunque en principio la idea de estas páginas web que corresponden a un canal televisivo era primordialmente proporcionar a los espectadores información acerca de los horarios de programación y las diferencias de horario de país a país, en el caso del público internacional, para asegurar que encontrarán aquellos programas que fueran de su interés; con el tiempo los sitios en sí han ido ganando mayor identidad entre el público como medios autónomos que aún proporcionan este tipo de informaciones básicas pero tienen dinámicas propias para el desarrollo de ciertos temas y actividades particulares (concursos, promociones, noticias, etc.)

La página de [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com), es el complemento de un canal exclusivo para niños. Está conectada a intereses más grandes como Discovery, que es un gran pulpo de comunicación, que inició con una revista, después un canal y por lógica se metió a la red. En cuanto a la comparación con el currículo tradicional, lo interesante de la página [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com) es que tiene contenidos, (aprender a contar, conocer los colores, aprender letras...), evalúa (veamos si

entendiste, prueba otra vez...), y hace tensión en dos claves importantes de la escuela: la presencialidad y el tiempo. (Aspectos ya expuestos en los anillos) Se rompen entonces los conceptos de espacio y de secuencialidad, pues se tiene acceso a contenidos que así no se entiendan son atractivos y de hecho son usados.

Es como si a los niños de kínder se les permitiera el ingreso al laboratorio de química y que allí estuvieran “sin la guía, vigilancia y tutoría de un adulto responsable”. Sé que el ejemplo anterior tiene problemas, pues en la página web no habrá un ácido que deforme la cara de un niño, pero de seguro pueden existir elementos contaminantes que alteren su forma de percibir el mundo.

La página ofrece variación en la manera como se presentan contenidos con cierta regularidad. Las imágenes de la página web, son de personajes infantiles que transmiten valores, comprensiones del mundo, actitudes, modelos de vida, esquemas de gusto y hábitos estéticos y éticos y todo ello lo reciben los niños: ¿Qué pasará en sus constructos? Apenas sabemos que ya eligen sus piñatas, o que lloran cuando se les cambia el canal, o que piden los útiles escolares de cierto personaje.

En la página en mención encontramos actividades, que muchas veces los maestros usan en sus clases, pero aquí es el principal descentramiento, el maestro ya no es quien tiene el control sobre el saber y menos sobre ese saber en particular (el de la página), pues los estudiantes saben más del entorno en donde se mueven, que el maestro.

El punto con la red Discovery, concretamente en el caso de Discovery Kids, es que tiene la caracterización de “educativa”. Lo que plantea una cuestión más de fondo: la pregunta por la presentación de contenidos que muestra a través de estos nuevos medios y la manera como se transmiten tales contenidos; es decir, el análisis de [www.tudiscoverykids.com](http://www.tudiscoverykids.com) desde los anillos que he propuesto para el presente trabajo.

### **7.3 Descripción de la página web: tudiscoverykids.com**

La página es un sitio circular, que permite navegación por diferentes rutas, en su nueva presentación tiene como eje discursivo los juegos, a partir de allí se desprenden actividades y recomendaciones para padres, cabe anotar que si bien depende del canal Discovery Kids, ya se ha apartado y tiene dinámicas propias de mercadeo, publicidad y contenidos, de hecho en el canal se promociona con bastante frecuencia el complemento de actividades en la página y a su vez la página referencia, las series, sus personajes y los horarios.

Para efectos de descripción en un primer momento, he propuesto presentar la página, por franjas. Es importante aclarar que, a pesar de ser un sistema, está fragmentado y dividido en segmentos visuales, que contienen, información determinada por la publicidad, los horarios del canal, y las diferentes secciones que ofrece la misma página.

Ingresar Registrarse

**JUEGOS**

Ver todas las series

**DOMI TE RECOMIENDA**

Ver todos

Ver todos

**Kids en acción**  
Únete al movimiento

**Super Why**  
Únete a estos cuatro amigos con puro poder mental.

**EXPLORACIÓN DISCOVERY KIDS**  
Entra y reserva tu cupo para asistir a este gran evento

**VIDEOS**

**DOMI TE RECOMIENDA**

**JUEGO Peces**  
Acompaña a Bruno a pescar en la gran laguna.

**Ruleta de colores**

Ver todos

**Ahora en Discovery Kids** - Ver programación

09:30hs ANGELINA BALLEERINA: LOS SIGUIENTES ...

10:00hs HI-5 (AUSTRALIA)

10:30hs BABAR Y LAS AVENTURAS DE BADOU

Área padres **myK!ds®**

**Conectado con sus hijos**

**Salvar al planeta**  
Salvemos al planeta de los peligros que lo acechan.  
[Leer más →](#)

**Actividades para hacer con Papá**  
Los beneficios para el niño de jugar con su padre.  
[Leer más →](#)

Área Padres Home | Artículos | Series

Síguenos [f](#) [t](#)

Discovery Kids Latin America  
Copyright © 2011 Discovery Communications, LLC. Todos los derechos reservados.  
Imágenes: DCI.  
Política de Privacidad | Advertencia Legal

Discovery NETWORKS INTERNATIONAL

### 7.3.1 Descripción por franjas

#### FRANJA 1



Esta es la primera franja que aparece, dedicada a la publicidad, capturé un anuncio de Pepe Ganga. Hay anuncios móviles, referidos a la misma página, de patrocinadores como Huggies. Estos anuncios cambian según la hora.

#### FRANJA 2



Esta franja permite acceder a los diferentes programas, hay 48 enlaces, que puede ver en <http://www.tudiscoverykids.com/personajes/>, al hacer click en uno de ellos, aparece, la serie, también la galería de imágenes con cada personaje y su descripción, juegos y otros personajes relacionados. La navegación se hace, con las flechas amarillas de los extremos hacia la derecha o hacia la izquierda.

\*Aparece una primera entrada: INGRESAR, en la parte superior izquierda, aquí, Usted se puede inscribir, para recibir información a su correo, participar en concursos, diligenciar encuestas sobre los contenidos. En esencia es un espacio pensado para padres.

También está la entrada REGÍSTRATE, Aquí está el formulario, para ingresar datos, uno de los requisitos es ser mayor de edad, por eso, advertí que es un espacio pensado para adultos (entiéndase padres)

\*Encontramos un dibujo de un GAME BOY, dedicado a juegos, en la portada de esa página secundaria, encontramos 8 tipos de juegos, que varían cada semana, o en caso extremo cada dos, también aparecen juegos, o reciclan los ya usados. En esta misma página secundaria, aparece un juego de memoria, que utiliza los personajes de diferentes series (una forma muy creativa de hacer publicidad), y un link para que los usuarios (niños) hagan un video y lo suban, ese link se titula: "Necesitamos Reporteros para la guardia secreta"

Encontramos una clasificación en 6 categorías: 17 de Letras y Cuentos, 7 de Números y Desafíos, 16 de Música, 52 de Creatividad y Diseño, 11 de Naturaleza y 9 de Cuerpo y Destrezas. En total 112 posibilidades de juegos.

Cada juego se refiere a las clasificaciones anteriores, por ejemplo en el de música, hay la posibilidad de Karaoke, en la que aparece la opción de cámara, para que se pueda ver el usuario cantando... al final le dan un puntaje (que es acumulable), evidentemente la canción ha salido en el canal. Los temas de las canciones, son de contenido ecológico, desde luego, hay versiones para descargar a dispositivos móviles (celular, mp3, mp4) (Ver búsqueda) \*Otra entrada, está indicada por el triángulo de PLAY, encerrado por el aro del logo, encontramos videos, referenciados a las categorías de los juegos, hay un promedio de 10 por categoría. \*En la parte superior derecha de esta franja, hay un buscador interno del sitio, al buscar la palabra ENSEÑANZA aparecen 27 referencias (Ver búsqueda). Analizaremos en otro apartado algunas de ellas.

\*En la parte inferior derecha, está la posibilidad de ver la lista de series, 48 en total.

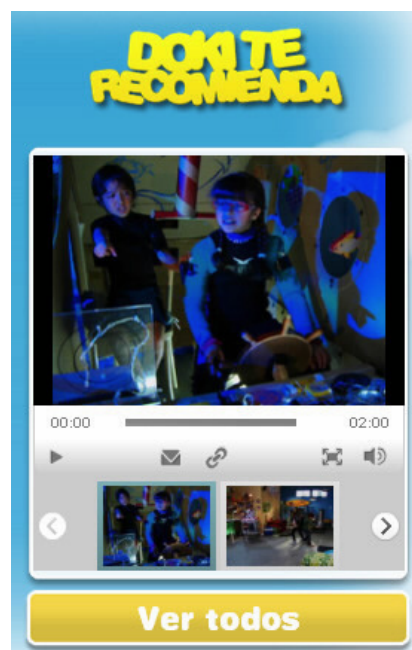
### FRANJA 3



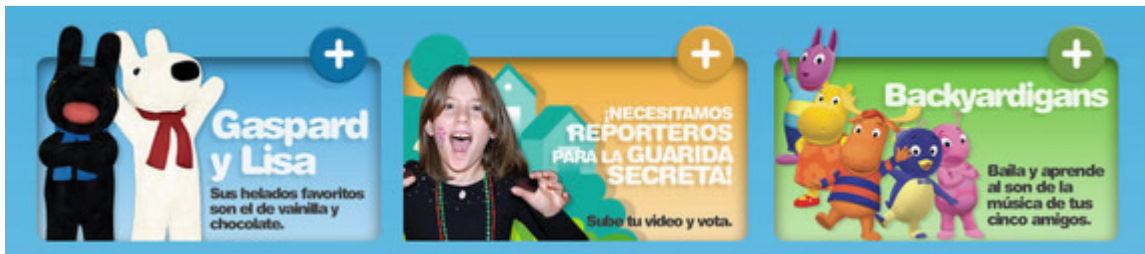
Esta es la franja de juegos, que aparecen en el front page, son las novedades, o los juegos nuevos o antiguos, que aparecen, no están clasificados aquí, pero aparecen referenciados, según su naturaleza en cada una de las 6

categorías referidas antes.

Al lado derecho de la sección de juegos, en esta franja 3, se encuentra un espacio recomendado, en ocasiones, se refiere a lanzamientos de nuevos programas, concursos, o encuestas para los usuarios.



## FRANJA 4



Esta es una franja que cambia constantemente, es utilizada para promocionar las nuevas series, o los eventos importantes, también aparecen las nuevas temporadas de las series.

## FRANJA 5



En esta franja, se referencian los videos que aparecen por primera vez, y está otro espacio en el que DOKI, el personaje conductor, recomienda, juegos o videos, están clasificados, según las categorías de los juegos

## FRANJA 6



Inicialmente este era el objetivo de la página informar sobre los horarios, en esta franja se encuentra lo que se está presentando en el momento en el canal de televisión. Cambia entonces cada 30 minutos. También se puede ver la programación.



## FRANJA 7



Esta es la última franja, está dirigida a los padres. Las dos primeras son artículos, de una colección de 42 artículos, inscritos dentro de las categorías de los juegos, a saber: Letras y cuentos, Números y Desafíos, Música, Creatividad y Diseños, Naturaleza y Cuerpo y Destrezas

Hay una entrada llamada Área Padres Home, que básicamente referencia los artículos mencionados antes. Paso lo mismo en la Artículos, y la de Series, va al mismo link que describe las series, ya citado antes.

En la parte derecha, están los conectores con Facebook y Twitter como parte de la estrategia de presencia de Discovery Kids, ya como conglomerado mediático.

En la parte inferior izquierda, están las notas referentes a los derechos de autor y a la política de privacidad, y Advertencia Legal. A la derecha, el Logo de la Raíz, Discovery, (aunque no tiene link, aquí lo referencio para conocimiento del sitio) Ver Referencia.

## 7.4 El manejo de Imagen

### Logo Antiguo



El logo de Discovery Kids, usado en este caso como vínculo de acceso para videos provenientes de su contraparte para televisión, presenta un globo terráqueo mayor (verde) orbitado por otro más pequeño (rojo) que implica una suerte de aproximación inicial, en pequeña escala, a una realidad mayor, la de lo que ocurre en el planeta. Esto podría significar una relación entre las actividades que el niño realiza y los conocimientos que adquiere dentro de los espacios del canal y el sitio web y la realidad fuera de ellos.

### Logo Nuevo

Es una K en verde, con una D en la parte superior izquierda, está rodeada por una elipse que hace las veces de órbita. Tiene una textura que parece de un material plástico, y además por los colores del contorno da la sensación de relieve. La diferencia con el logo antiguo, que estaba enfocado más hacia un discurso ambiental, esta nueva imagen opta por posicionamiento de marca y elementos de recordación.



## 7.5 Personajes.

Aunque hay presencia de los personajes conocidos, como Barney, Bob el constructor, (más de 40 series) DOKI, parece ser la imagen guía para la navegación en la página, pues coincide con los intereses y curiosidades de los niños, asume prácticamente el rol de un compañero de juego, el amigo que o bien responde preguntas o bien las hace para que “aprendan juntos”. Del mismo modo, se vincula con actividades en familia (día del padre en este caso) para fomentar la participación activa de los padres y otros miembros de la familia dentro de las actividades propuestas en cada espacio.

## Personajes en la página

Dentro de la página web <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/necesidades-de-medios-dk/>



<sup>51</sup> Personajes de izquierda a derecha, arriba hacia abajo: 3, 2, 1 ¡Vamos!, Angelina Ballerina, Artzooka!, Aventuras con los Kratt, Babar y las aventuras de Badou, Backyardigans, Bananas en Pijamas, Barney™ y sus amigos, Bob el Constructor, Caillou, Chica Supersabía, Dino Dan, Dinotren, El gato ensombrerado viaja por todos lados, El principito, Fifi y los Floriguitos, Franklin y sus amigos, Gaspard y Lisa, Hi-5, Hi-5 Australia, Jack y su gran show, Jelly Jamm, Jorge el curioso, Justo a tiempo, Las aventuras de Chuck y sus amigos, Las aventuras de Doki, Las aventuras de Miss Spider, Lazytown, Lazytown extra, Los piratas y sus aventuras coloridas, Martha habla, Mecanimales, Mi Amigazazo, Milly y Molly, Mister Maker, My Little Pony: La Magia de la Amistad, Noddy en el país de los juguetes, Octonautas, Peztronauta. Pinky Dinky Doo, Plaza Sésamo, Princesas del mar, princesita, Roary el carrito veloz, Rob el robot, Sid el pequeño científico, Súper why, Thomas y sus amigos, Toot y Puddle, Veloz mente, Willa y los animales, Word world, Wow! Wow! Wubbzy!,

## 7.6 Temas

En cuanto a los temas de la página, es posible decir que se manejan elementos más propios de la experimentación, como el laboratorio de Doki, donde se proponen una serie de experiencias sencillas para que los niños se aproximen a conceptos como onda, magnetismo, estática, etc. En el complemento de este texto, se encontrará un ejercicio sobre el concepto de “Enseñanza” que aparece en esta página.



También se encuentran temas tradicionales, tales como las partes del cuerpo. Ejercicios de coloreo y juegos que le permiten al niño formas de aprendizaje desde la lúdica, con el beneficio adicional que proporciona la posibilidad de interactividad propia de la Internet; lo que en otras palabras significa que el proceso de adquisición de conocimiento obedece con mayor flexibilidad al interés particular de cada uno, sin mayores condicionamientos de secuencialidad.

## 7.7 Valoración

### 7.7.1 “Advertencia Legal” de La Página

# ADVERTENCIA LEGAL

#### Advertencia legal a los usuarios

Bienvenido a tudiscoverykids.com, uno de los sitios web informativos, educativos y orientados al entretenimiento, ofrecidos por Discovery Communications, LLC, así como por sus subsidiarios y afiliados ("Discovery"). Por favor lea este documento de "Advertencia Legal a los Usuarios". Al utilizar este sitio Web, usted acepta los términos del mismo.

Esta "Advertencia Legal a los Usuarios" aplica para todos los sitios Web en los que esté publicada. A estos sitios web nos referiremos en su conjunto en esta "Advertencia Legal a los Usuarios" como los "Sitios Discovery". Otros términos y condiciones pueden aplicarse a algunos de los servicios ofrecidos en los Sitios Discovery. Tales términos y condiciones pueden encontrarse en el lugar en el que se ofrecen los correspondientes servicios. Por ejemplo, las políticas que rigen las compras a través de DiscoveryStore.com pueden encontrarse al final de cada página web de DiscoveryStore.com.

La página web es un medio en constante evolución; Discovery se reserva el derecho de modificar esta "Advertencia Legal a los Usuarios" de manera periódica. Si continúa utilizando cualquier Sitio Discovery después de que dichos cambios se hayan publicado, se entenderá que acepta el nuevo documento de "Advertencia Legal a los Usuarios", según lo modificado. Discovery se reserva el derecho de restringir el acceso, suspender o interrumpir en cualquier momento los Sitios Discovery, así como una parte de los mismos. Discovery respeta la privacidad de sus usuarios. Por favor, dedique unos minutos a leer con atención nuestra [Política de Privacidad](#).

Si usted no está de acuerdo con cualquiera de los contenidos publicados en los Sitios Discovery, le recomendamos que lo notifique comunicando sus discrepancias en un foro del sitio apropiado para ello, en caso de que exista uno. También le invitamos a que nos comunique cualquier material que considere erróneo poniéndose en contacto con nuestros representantes en el siguiente número de teléfono 1-800-889-9950 ó diligenciando el formulario que encontrará en [customercare.discovery.com](http://customercare.discovery.com).

El material que aparece en los Sitios Discovery está destinado exclusivamente a fines informativos y de entretenimiento. A pesar de nuestros esfuerzos por proporcionar una información útil y precisa, ocasionalmente pueden presentarse algunos errores. Antes de que usted actúe basándose en la información contenida en los Sitios Discovery, usted debe confirmar todos aquellos datos que sean relevantes para su decisión. Discovery y sus proveedores de información no se responsabilizan de la fiabilidad, exactitud, actualidad, utilidad e integridad de la información contenida en los Sitios Discovery. Discovery no se hace responsable y no puede garantizar, la ejecución, los bienes y los servicios proporcionados por nuestros anunciantes o terceros que estén enlazados con este sitio. Un enlace a otra página web no implica la aprobación de este sitio (ni de ningún producto, servicio u otro material ofrecido en este sitio) por parte de Discovery o sus licenciantes.

VEA EL TEXTO EN: <http://www.tudiscoverykids.com/advertencia-legal/>

De entrada el texto se refiere a Usuarios, aspecto que identifica el lugar del “visitante” o “lector” y se anuncia como un sitio “informativo, educativo y orientado al entretenimiento”, más adelante afirma que la página es un medio, lo que indica que su universo de referencialidad está dado desde la múltiples conexiones que posee, primero con su cabeza que es el conglomerado mediático Discovery, después con el canal Discovery Kids, en específico con sus programas y en un grado directo con la interacción con los personajes de éstos.

En otra parte del documento se afirma “Discovery se reserva el derecho de restringir el acceso, suspender o interrumpir en cualquier momento los Sitios Discovery, así como una parte de los mismos.” Quiero hacer notar aquí, que como producto, que es ofrecido, tiene la ventaja de “dejar de transmitir a cualquier momento”, esta ventaja de rápido cambio y modificación, no existe en otros entes socializadores, instituciones sociales, como la escuela o la familia.

Y he aquí un mensaje claro en tanto producto mediático “El material que aparece en los Sitios Discovery está destinado exclusivamente a fines informativos y de entretenimiento.

A pesar de nuestros esfuerzos por proporcionar una información útil y precisa, ocasionalmente pueden presentarse algunos errores. Antes de que usted actúe basándose en la información contenida en los Sitios Discovery, usted debe confirmar todos aquellos datos que sean relevantes para su decisión. Discovery y sus proveedores de información no se responsabilizan de la fiabilidad, exactitud, actualidad, utilidad e integridad de la información contenida en los Sitios Discovery.

Discovery no se hace responsable y no puede garantizar, la ejecución, los bienes y los servicios proporcionados por nuestros anunciantes o terceros que estén enlazados con este sitio. Un enlace a otra página web no implica la aprobación de este sitio (ni de ningún producto, servicio u otro material ofrecido en este sitio) por parte de Discovery o sus licenciantes”

Antes se había afirmado que era un sitio “educativo” orientado al entretenimiento, en esta nueva parte se afirma que sólo es para “fines informativos y de entretenimiento”, aunque el verbo podría ser recular en su acepción coloquial, el cambio de matiz es significativo, pues disminuye su énfasis en lo educativo, afirmando que debe ser sometido a verificación. Esto no pasa en la escuela, allí, como lo dijimos antes, los ejes de verdad, credibilidad, y los mecanismos de certificación y refuerzo de lo que se dice, son una parte importante del núcleo de la escuela y el papel del maestro.

Dice el Aviso Legal “Nos reservamos el derecho de ponernos en contacto con nuestros usuarios mediante un comunicado general publicado en cualquiera de nuestras páginas web, un correo electrónico a la dirección electrónica del usuario que figure en nuestra base de datos, o una notificación escrita enviada por correo certificado a la dirección del usuario que figure en nuestra base de datos.” Aquí, los usuarios tienen la posibilidad de establecer contacto, de manifestar sus inquietudes, de “intervenir” en el mismo producto; con frecuencia aparecen en la página encuestas de satisfacción, preguntas sobre las actividades o los programas del canal. Se une el canal y la web, en el canal también hay promoción de la página.

En otro apartado se habla de la utilización de productos enviados por parte de los usuarios, y se advierte que al ser enviado todos los derechos de divulgación, uso, promoción son cedidos a Discovery y sus asociados. Puede entenderse como que el Usuario ayuda a construir, pero la utilización es privilegio de los administradores.

Sobre los CHATS, FOROS Y BLOGS dice “Discovery quiere fomentar un intercambio abierto de información e ideas a través de los Sitios Discovery. Pero no podemos y no revisamos cada entrada de los chats, foros, blogs o cualquier otra área pública de los sitios. Usted puede esperar que estas áreas incluyan la información y opiniones de una variedad de individuos y organizaciones diferentes a Discovery. No aprobamos ni garantizamos la exactitud de dichos mensajes, sin importar si las entradas han sido fijadas por un usuario, una celebridad, invitados expertos o un miembro de nuestro personal. No hay sustituto para un sano escepticismo ni para su buen juicio” Aquí encontramos otra ambivalencia, sobre el

control, En la escuela lo que se dice tiene cierta “responsabilidad” “oficialidad”, y es claro que no todos o cualquiera habla, entra o se sostiene en la escuela. Es evidente que la lógica de la red, rompe, no sólo con la presencialidad, sino con la formalidad protocolaria. Puedes “asistir” a la página web, con cualquier atuendo, a la escuela debes ir uniformado.

“A pesar de que Discovery no puede revisar todas las entradas de los chats, foros, blogs u otras áreas públicas, nos reservamos el derecho (aunque no asumimos la obligación) de monitorear el contenido de los Sitios Discovery para verificar el cumplimiento de esta “Advertencia Legal a los Usuarios”...” Nótese el paréntesis.

Aquí, una afirmación que constata, la experiencia de creación comunitaria, pero de manejo exclusivo: “Con la excepción de cualquiera o todos los videos enviados por usted (Uso permitido de Discovery establecido anteriormente), y cualquier material publicado en los Sitios Comunitarios y Sociales de Discovery todo el material que envíe a cualquiera de nuestros chats, blogs u otras zonas públicas, ya sea con texto o imágenes, se convierte automáticamente en propiedad de Discovery y puede ser reproducido, modificado y distribuido como creamos conveniente en cualquier medio para cualquier propósito y a perpetuidad.

Ruego excusas por la extensión:

*“USTED ACEPTA QUE EL USO DE LOS SITIOS DISCOVERY ES A SU PROPIO RIESGO. DEBIDO AL NÚMERO DE LAS POSIBLES FUENTES DE INFORMACIÓN DISPONIBLES A TRAVÉS DE LOS SITIOS DISCOVERY Y A LOS PELIGROS E INCERTIDUMBRES RELACIONADOS CON LA DISTRIBUCIÓN ELECTRÓNICA, PUEDEN ORIGINARSE RETRASOS, OMISIONES U OTROS PROBLEMAS CON DICHA INFORMACIÓN. SI USTED CONFÍA EN CUALQUIER SITIO DISCOVERY O EN CUALQUIER MATERIAL DISPONIBLE A TRAVÉS DE LOS SITIOS DISCOVERY, LO HACE A SU PROPIO RIESGO. USTED ENTIENDE QUE ES EL ÚNICO RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO A SU SISTEMA INFORMÁTICO ASÍ COMO DE CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS QUE RESULTE DE CUALQUIER MATERIAL O INFORMACIÓN DESCARGADA O PROPORCIONADA A TRAVÉS DE LOS SITIOS DISCOVERY.*

*LOS SITIOS DISCOVERY LE SON PROPORCIONADOS COMO SON, CON SUS FALLOS, Y APARECEN TAL Y COMO ESTÁN DISPONIBLES. LOS SITIOS DISCOVERY, DE DISCOVERY COMMUNICATIONS, LLC. Y DE SUS AFILIADOS, AGENTES Y LICENCIANTES NO PUEDEN Y*



*NO GARANTIZAN EXACTITUD, INTEGRIDAD, ACTUALIDAD, NO INCUMPLIMIENTO, COMERCIALIZACIÓN O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR DE LA INFORMACIÓN DISPONIBLE A TRAVÉS DE LOS SITIOS DISCOVERY, NI GARANTIZAN QUE LOS SITIOS DISCOVERY ESTARÁN LIBRES DE ERRORES O DISPONIBLES EN TODO MOMENTO O QUE LOS SITIOS DISCOVERY ESTARÁN LIBRES DE VIRUS O DE OTROS COMPONENTES DAÑINOS*

*BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, LOS SITIOS DISCOVERY, DE DISCOVERY COMMUNICATIONS, LLC. O DE SUS AFILIADOS, AGENTES O LICENCIADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO A USTED O A CUALQUIER OTRA PERSONA QUE SURJA COMO CONSECUENCIA DE LA UTILIZACIÓN DE LOS SITIOS DISCOVERY, INCLUYENDO Y SIN LÍMITES, LA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS EMERGENTES, CONSECUENTES, ESPECIALES, FORTUITOS, INDIRECTOS O CUALQUIER OTRO DAÑO SIMILAR, AÚN CUANDO SEAMOS ADVERTIDOS DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. (DEBIDO A QUE ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE CIERTAS CATEGORÍAS DE DAÑOS, LA LIMITACIÓN ARRIBA INDICADA PUEDE NO SER APLICADA A USTED. EN DICHOS ESTADOS, LA RESPONSABILIDAD DE LOS SITIOS DISCOVERY, DE DISCOVERY COMMUNICATIONS, LLC., Y DE SUS AFILIADOS, AGENTES Y LICENCIADORES ESTÁ LIMITADA AL GRADO MÁS BAJO PERMITIDO POR LA LEY DE CADA ESTADO). USTED ACEPTA QUE LA RESPONSABILIDAD DE LOS SITIOS DISCOVERY, DE DISCOVERY COMMUNICATIONS, LLC Y DE SUS AFILIADOS, AGENTES Y LICENCIANTES, DE EXISTIR ALGUNA, QUE SURJA DE CUALQUIER TIPO DE RECLAMACIÓN LEGAL RELACIONADA DE ALGUNA MANERA CON LOS SITIOS DISCOVERY, NO EXCEDA LA CANTIDAD, DE EXISTIR, QUE HA ABONADO A DISCOVERY COMMUNICATIONS, LLC. POR EL USO DE LOS SITIOS DISCOVERY.”*

El blindaje legal es impecable, queda la pregunta sobre la responsabilidad, ¿la escuela podrá decir esto?, No somos responsables de lo que aquí pasa. Es evidente que las fuentes de información (la procedencia) según lo visto, es incierta, pero entonces ¿cómo se convierte ésta página en lugar común? Véase, intento de todo esta propuesta.

### **7.7.2 Cambio de Imagen**

Miami, Florida- A partir de esta semana, el sitio web de tudiscoverykids.com muestra una imagen renovada, en la que los usuarios pueden disfrutar más juegos interactivos y una navegación optimizada para facilitar la búsqueda de materiales. Este cambio representa la primera fase de renovación del sitio, el cual irá incorporando otras mejoras en lo que resta de 2011. De acuerdo con Discovery Kids, estos cambios obedecen a las demandas de los propios usuarios, quienes a través de estudios de mercado y las plataformas sociales del canal, manifestaron su deseo de tener más interacción y mayor variedad de contenidos. Por tal motivo, este proceso de renovación tendrá como finalidad fortalecer el vínculo de Discovery Kids con su audiencia. Carla Wong, gerente de contenido online, opina al respecto: "Siempre hemos visto el sitio de Discovery Kids como una extensión del canal que nos permite afianzar aún más nuestra relación con la audiencia. Por esa razón, es fundamental que la experiencia del público dentro de nuestra página web sea positiva e inolvidable. Los usuarios notarán el cambio de forma inmediata". Además de ampliar la experiencia online de los pequeños, el sitio dispone de una sección especial para los padres, quienes podrán encontrar información de gran interés. Los cambios ya pueden ser vistos en el sitio en español a partir de hoy, mientras que en el sitio en portugués estarán presentes a partir del 27 de julio

### **7.7.3 Presentación de forma**

Se maneja una interfaz limpia y clara (siempre es la misma distribución, lo único que varía son los títulos), utiliza básicamente dos tonos, azul en diferentes porcentajes y blanco. Presenta grandes áreas de un solo color saturado alternado muchas veces con los demás elementos contenidos, imprimiéndole vida a la composición.

Maneja una buena imagen en cuanto al público objetivo se refiere, teniendo en cuenta la mascota como punto principal a identificar. Es un perro llamado DOKI, y está ubicado junto al tema principal (que va la mayoría de veces en naranja y verde), en un tamaño mucho más visible que el resto de personajes de la página. Siempre está sonriendo y su gorra hace juego y al mismo tiempo contraste con los títulos dispuestos al lado derecho de la mascota.

La mascota junto al tema principal y el logo del canal (se encuentra dos veces en la interfaz de la página y una vez en cada una de las pautas (banner) ubicadas alrededor) dispuesto debajo de ésta están casi al mismo tamaño; se le está otorgando casi la misma importancia tanto a uno como a otro.

Contiene animaciones sencillas, fáciles de entender y relacionar, muchas de ellas simplemente se transforman parcialmente o tienen aumento y descenso del nivel de opacidad. En ocasiones lleva algunos elementos más elaborados que añaden frescura y diferencia a la imagen.

Las fuentes utilizadas permiten una buena lectura tanto de los títulos como de los textos internos. Es necesario encontrar estas fuentes en tonos llamativos; básicamente se utiliza el azul, el naranja y el verde (colores secundarios (fácil vibración entre ellos y los primarios)) como base y en modo bold en gran parte de la página, destacando los títulos (son puestos en un tamaño considerablemente superior en comparación a los otros textos con el objetivo de llamar la atención), subtítulos (de diferente color al título, generando una vibración de colores llamativa), links (en un tamaño menor pero en color diferente siguiendo siempre la vibración de los textos) y botones (con animaciones relacionadas al tema al que se está refiriendo la palabra).

Naranja (secundario): es un color cálido y es producido por la mezcla entre la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Muchas veces se puede asociar con alegría, o con el sol. Al ver el color naranja se experimenta una sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, lo que produce una estimulación de actividad mental. Es un color que podría llamarse joven, además de su alta visibilidad captando fácilmente la atención. Azul (primario): este color es frío y se relaciona con la inteligencia. La mezcla de este tono con colores cálidos suele ser llamativa ya que produce impacto o alteración en la vista normal. Verde (secundario): es el color de la naturaleza, y produce sensación de seguridad y estabilidad. Fácil vibración con los colores cálidos en especial con el color naranja.

#### **7.7.4 Actualización de la página**

En este punto hay que considerar que el ritmo de actualización de la página en cuestión es sumamente rápido, a pesar de que los elementos generales se mantienen, la información contenida puede verse modificada hasta tres veces en una hora. La página web Discovery Kids, se actualiza constantemente, no sólo en sus contenidos publicitarios que cambian cada 30 segundos o menos, o en la información sobre la programación del canal de televisión Discovery Kids que varía cada 30 minutos, sino en la oferta de sus contenidos, relacionados con temas como - Letras y Cuentos, - Números y Desafíos, - Creatividad y Diseño, - Naturaleza y Cuerpo y Destreza. Estos temas, que son los ejes con las que se clasifica la página, desde juegos, actividades, consejos para padres y concursos, tienen contenidos en su interior. Todo esto puede cambiar hasta 3 veces en una semana.

En esta experiencia investigativa, entre el 2009 y hoy el esquema general de orden estructural de la página ha cambiado 3 veces. Para ver la velocidad de cambio, es necesario contrastar este espacio con la cotidianidad de la familia o la escuela, y los cambios (superficiales que allí se dan), pero quiero hacer énfasis, en los cambios estructurales y el tiempo que lleva en modificar un contenido en la escuela, o lo que implica, por ejemplo un cambio de religión. La velocidad de cambio es entonces, un factor crucial para tener en cuenta en esta propuesta.

#### **7.7.5 La interactividad como base funcional**

El aspecto que llama más la atención es la interactividad, que está marcada por los juegos y hace parte de los contenidos que se muestran por el canal de televisión. Hay 6 categorías principales a saber:

1. Letras y Cuentos.
2. Números y desafíos.
3. Música.
4. Creatividad y Diseños.
5. Naturaleza.
6. Cuerpo y Destrezas

Los juegos, están clasificados según dichas categorías, y se adapta allí, los contenidos de las series, de la misma manera, se pueden observar videos, o artículos para padres, clasificados de la misma manera. Uno de los elementos que llama la atención es la función de karaoke, en la que se repiten las canciones que se han visto en los programas o en las intervenciones de DOKI, la posibilidad de armar rompecabezas, cuyos niveles de dificultad puede escoger el usuario, por ejemplo, la imagen de un personaje: PABLO (de la serie Backyardigans), el usuario puede armarlo en 4, 8 o 12 piezas, si no lo logras, DOKI te dice, Inténtalo otra vez, en algunos hay tiempo límite.

### **La Autoreferencialidad**

En todos los sitios de la página, hay acceso a todos los links, en un discurso circular que se encierra en las categorías antes dichas, claro está que hay conexiones con el canal, con los personajes, por ejemplo, en algunas series, los personajes aparecen visitando la página, o hay concursos sobre lo que podría pasar con un personaje en un capítulo siguiente.

### **La interacción**

Más allá de la interacción con los juegos, la página web está muy al tanto de las sugerencias de los usuarios, de hecho el último cambio, es basado de imagen (este año) es basado en las sugerencias y aportes de los visitantes.



### **7.7.6 El posicionamiento**

Literalmente los personajes se salen del canal y de la página, y hacen ronda por los diferentes países (Colombia 2007)

“Discovery Kids, el único canal infantil dedicado por completo a los más pequeños del hogar, trae a Colombia por el tercer año consecutivo su RONDA DISCOVERY KIDS, un espacio de juegos interactivos que permitirá a los niños acercarse al mundo de sus personajes favoritos a través de divertidas actividades educativas. RONDA estará en Bogotá del 28 al 30 de abril, en el Centro Comercial Portal de la 80. El evento sigue para Medellín el 5 de mayo y termina sus actividades en Cali, del 12 al 14 de mayo.

Este año, RONDA DISCOVERY KIDS consta de siete áreas temáticas inspiradas en la programación y personajes más conocidos del canal. La entrada a la actividad es gratuita y, acompañados por sus padres, los niños podrán realizar un sin número de actividades, como usar la imaginación para volar en el circuito de los Hermanos Koala, hacer ejercicio en el área de LazyTown, jugar en los computadores del sitio de Barney, bailar al ritmo de la música de los Backyardigans, aprender cómo funciona nuestro sistema solar en el planetario de Jim de la Luna, descubrir el entorno en el que viven diferentes animalitos de Little People y poner a prueba su memoria en el área de los Save-Ums!.

**en movimiento con DOKI**

**CAMILA CARVALHO GOMES**  
de Brasil, ganó un viaje al Caribe  
en el crucero **GRANDEUR of the SEAS**  
de Royal Caribbean International,  
para 4 personas.

**6 GANADORES**  
recibieron una consola de video juegos  
con accesorios para hacer deportes:  
NADIA V. CORNEJO GOMEZ, Perú / EDGAR D. CUEVAS MATEO, Rep. Dominicana /  
CLAUDIA FAJARDO, México / YANINA ROSENBERG, Argentina / SCARLETTE VARGAS, Chile /  
VICTORIA H. RICCIO PPO ROSSETTI, Brasil.

**30 GANADORES**  
recibieron un kit deportivo de Discovery Kids:  
ANDREA ARBELAEZ, Colombia / BIBIANA C. CUESTAS OJICENO, Colombia / CIELO L. MARIN FRANCO, Colombia /  
BARBARA FONT, Uruguay / PAOLA GROFF, Chile / BRENDA L. PADILLA DE CORDON, Guatemala /  
MIGUEL RAMIREZ ESTRADA, México / LAURA CAMARILLO, México / SANDRA MARIN, Venezuela / CECILIA M. RUTILLO, Argentina /  
MAYELA G. MARTINEZ CAJAZOS, México / FERNANDO FERRINI, Perú / MARIA E. CASTILLO, Chile / FLORENCIA REYES, Argentina /  
OSMAR A. RAMIREZ PEREZ, Venezuela / LAURA POLERO, Argentina / MIREYA MARTINEZ, Ecuador /  
VILMA MARTINEZ, Rep. Dominicana / EVELYN CONTRERAS, Costa Rica / JUAN C. PARRILLO SUAREZ, Colombia /

RONDA DISCOVERY KIDS, cuyo concepto fue desarrollado y lanzado con gran éxito en Brasil en 2004, bajo el nombre “Ciranda Discovery Kids”, recibió más de 850 mil visitantes en sus dos primeros años de actividades. El proyecto fue bautizado RONDA DISCOVERY KIDS haciendo alusión a las canciones infantiles, el movimiento y la diversión. Las áreas interactivas de RONDA constan de una gran variedad de entretenidas actividades, accesibles para niños de diferentes edades. Esta gira internacional, con nuevos y exclusivos escenarios, también se realizará este año en México, Argentina y Venezuela entre los meses de abril y octubre” (<http://www.caracol.com.co/noticias/este-domingo-llega-la-ronda-discovery-kids-a-bogota/20060427/nota/280601.aspx>)

## 7.8 La página como Producto.

### Categorías del producto.

Como servicio: son los beneficios provenientes de la organización del trabajo grupal o individual destinado a cuidar los intereses o a satisfacer necesidades del público, en nuestro caso la educación, o el producto para catalogado entretenimiento infantil.

**Análisis morfológico:** página web destinada al público infantil, guardando coherencia con el canal Discovery Kids

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/descripción/>

**Análisis estructural:** Una estructura es un conjunto de elementos dispuestos y organizados de determinada manera y estableciendo entre sí determinadas relaciones. Se plantea en éste análisis un reconocimiento de las partes del producto, modo en que están dispuestas, y de ser necesario, un despiece del mismo, la confección de un listado de componentes, el análisis de éstos., la determinación de la misión de cada uno y las relaciones entre ellos.

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/vista-general/>

**Análisis del surgimiento y evolución histórico ¿Cómo está vinculado a la estructura sociocultural y a las demandas sociales?:** La confrontación entre forma, función, estructura y tecnología permite aproximarnos a los orígenes del producto, analizar las posibles causas de su surgimiento, así como su evolución histórica.

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/descripción/>



## **Eje articulador con deliriodearacne.jimdo.com**

Las categorías usadas en deliriodearacne.jimdo.com se proponen como eje conductor de los elementos que se extraen de la página tudiscoverykids.com que responden al análisis propio de:

- Contenidos de la página
- Relaciones con anillos
- Aspecto legal y funcional de la página
- Análisis metodológico
- Relación con la educación y con los medios

Consultar: <http://deliriodearacne.jimdo.com/discovery-kids/>

Pese al recorrido teórico, los análisis, la traída de imágenes, la descripción de los videos y la referencia de hipervínculos a este texto, quedo insatisfecho, pues, es en la experiencia interactiva de la página, en donde se evidencia toda esta propuesta. Así que, como elemento indispensable, esta propuesta debe verse en línea, para entender lo expuesto.

## **8. CONCLUSIONES**

El recorrido hecho hasta el momento, me lleva a la afirmación, de que hoy se conforman los sujetos (que tienen acceso) en su esencia social a partir de prácticas mediáticas, Diré con Giddens (1995) que al reconocer que los esquemas interpretativos incluyen esquemas ya interpretados por los agentes sociales, la posibilidad de análisis se amplía, entonces la reflexión parte de la práctica social que la reproduce, por ello, hay acciones conscientes y otras que parecen ser por reflejo; justo lo que pretendo decir, es que los medios, se han instalado en la intersección de aquellas intenciones.

Giddens aporta una explicación desde tres grandes estructuras institucionales de la sociedad o de los sistemas sociales: significación, dominación y legitimación. Estas dimensiones macrosociales se relacionan a través de modalidades o mediaciones de los esquemas de comprensión, medios y normas de sujetos involucrados en interacciones de comunicación, poder y sanción. En suma, el sujeto adquiere saberes a partir de sus propias prácticas recurrentes y puede o no dar cuenta de ellas dependiendo de sus niveles de conciencia; sin embargo, dichas acciones y saberes tienen fuertes implicaciones en la estructura o las instituciones. En este sentido, se han propuesto las implicaciones de los medios masivos de comunicación como instituciones o estructuras de significación en su relación con los sujetos o las audiencias.

Al principio de este documento he hablé del papel de los medios, en tanto promotores de significado, que explican las funciones relacionales entre los sujetos y el mundo circundante, mediante elementos tradicionalmente manejados por la escuela, como son la iniciación alfabética o los conocimientos rudimentarios en matemática. Esto directamente relacionado con los juegos y contenidos de la página tudiscoverykids.com. Así, desde los medios, surge la posición de productores de primeras ideas, el acompañamiento desde los primeros meses de nacimiento de los niños (o antes de nacer), con presencia permanente en los juguetes, la ropa, los cuadernos, las piñatas, los pañales... presencia con

personajes que provienen de series, de programas televisivos, películas, canciones, rondas... un simple pinocho pegado en el salón de un preescolar, se vuelve un anuncio, un discurso, un adoctrinamiento, que si bien es reutilizado, encausado, ya tiene su propia naturaleza discursiva: la del consumo mediático. Aparece el asunto mencionado de la omnipresencia de los medios, que mediante sus personajes, nos hablan, nos cuestionan, nos evangelizan, con el agrado y la inocencia de quienes asistimos al espectáculo de dominación más evidente, que he llamado naturalización mediática... se funde la dominación y la legitimación.

La escuela como aseguradora de realidades futuras se ha quedado por senderos de lo tradicional, sendas hechas desde el siglo XIV, si bien, ha estado en el seno de las sociedades y es por ella que el saber social y las referencias al conocimiento científico han sido transmitidos, en muchas ocasiones, parece olvidar que mucha gente común, no tiene pretensiones epistemológicas. A esa gente, a esos legos, a esos que viven en la doxa, a esos que no tienen un conocimiento formalmente estructurado, a esos llegan los medios, los acogen, los estructuran y los convierten en prosumidores.

Los niños entonces contemplan la violencia, son espectadores del crimen, son auditorio permanente de mecanismos de intimidación... todo ello después aparece en el mundo de la vida, en los rotos que permite la escuela. Fui tutor de una tesis para pregrado sobre los Simpson, uno de los resultados del trabajo, fue ver, las expresiones de los personajes de los Simpson en la cotidianidad de la escuela, las encuestas y las observaciones de las estudiantes, señalaban que expresiones de Nelson Rufino (el malo del curso) con su tradicional "Jajá", son de uso cotidiano, es más la asignación de roles: el malo, el terrible, el torpe (roles que presumo siempre han existido en la escuela) hoy tienen personificación adecuada en dichos personajes y de allí beben las identificaciones de los niños.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> La expresión de Homero ¡Auh! Se ha hecho tan famosa en el mundo anglosajón que ha sido incluida en la versión de 2001 del Oxford English Dictionary y fue incluida por primera vez en The New Oxford Dictionary of English en 1998.

Según OFCOM, que es un ente regulador Independiente y la autoridad de competencia para las industrias del reino Unido de comunicación, en un reciente artículo (19 de abril de 2011), afirma que la mitad de los padres, saben menos de Internet que sus hijos; en el artículo originalmente en inglés (ver: <http://media.ofcom.org.uk/2011/04/19/half-of-parents-say-they-know-less-about-the-internet-than-their-children/>), se integran al uso de Internet, los teléfonos móviles y las consolas de video juego que hoy tienen acceso a la red.

Si bien se presenta la exposición de algunos contenidos de la escuela relacionados con el manejo de operaciones matemáticas básicas y la apropiación de las primeras letras, existe una distancia en la ruptura de la presencialidad; en la presencialidad y en los mecanismos de evaluación.

La escuela ya no es el lugar hegemónico en la que transitan, se reproducen o habitan los saberes puesto que se desmenuza su lugar de enunciación como ente modernizador, como lugar privilegiado y como aliada de los estados nacionales.

No hay un nuevo lenguaje en Discovery Kids, pero se presenta una recontextualización al ritmo de los avances en el manejo de la imagen y acorde con las herramientas propias de la dinámica de la red. Esto es una sofisticación en la presentación de los contenidos, que si bien, genera otras perspectivas en la forma de relacionarse, no innova en la relación del proponente en cuanto el usuario debe seguir instrucciones, asumir protocolos y comportarse de acuerdo a esa colectividad

Como maestro, debo creer que cada vez que me paro en frente de mis estudiantes, ellos están interesados en lo que voy a decir, o al menos, hacer que ellos se interesen, siento que sus ojos me miran con desconfianza novedosa de mis esquemas arcaicos; entonces me preparo intentando conocer sus dinámicas sociales, los amenazo con “*boletearlos*” en facebook sino hacen la tarea; les hablo de Dante y del infierno, les juro que van a estar allí sino pasan mi materia, cuando termino la clase siento que los he engañado una vez más, que he superpuesto los discursos de Comenio, que he cambiado la tiza por un marcador, y he hecho que

cambien la pizarra y el gis por un blog. Husmeo las páginas que ellos visitan, con dolor en los oídos escucho su música, intento no reírme de sus peinados y atuendos y hablo de lo que me pasa, de mis frustraciones, y a través de mi habla mi escuela, hablan mis maestros, hablan los personajes mediáticos, soy un disimulado discurso institucional renovado, soy un maestro que duda del futuro de sus estudiantes, pero que elabora diatribas en contra de la auyama y a favor de la inteligencia, una persona que se queja de su salario pero compra cuanto estupidez le ofrecen, un maestro trashumante que un día visitó la página web de Discovery Kids, porque su hijastra, en ese entonces de seis años (hoy ya tiene nueve), pasaba tardes enteras navegando por ese sitio; feliz, apagaba el computador para encender el televisor y pasar las primeras horas de la noche viendo el canal de Discovery Kids antes de irse a dormir, y cuando era momento de hablar con ella, a pesar de mi parecido con Barney, yo resultaba siendo un interlocutor aburrido...

#### **RECOMENDACIONES FINALES:**

1. VISITE LA PÁGINA WEB HECHA COMO APLICATIVO:  
[www.deliriodearacne.jimdo.com](http://www.deliriodearacne.jimdo.com)
2. LEA LA VERTIENTE NARRATIVA AL FINAL DE ESTA PROPUESTA

## **9. BIBLIOGRAFÍA**

### **9.1. CONSULTADA**

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Publicado en EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7 Nov 1997. España.

Babolín, S. (2005). Producción de sentido. Bogotá- Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Barbero, J, (1987), De los medios a las mediaciones, México: G Gili

Barbero, J (2003). La educación desde la comunicación, Enciclopedia Latinoamericana de sociocultura y comunicación Bogotá: Norma

Bourdieu, P & Passeron, J,P (2003). Los herederos: los estudiantes y la cultura; traducción Marcos Mayer. Edición de Ricardo Sidicaro. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Castells,M. (1996). La sociedad red. Volumen 1: La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza Editorial.

Del Brutto López, B, A (2000). Sociedad y Red. El impacto y desarrollo de las tecnologías de información y comunicación en Argentina. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=18>.

Huergo, J (1999). Cultura escolar, cultura mediática. Santa Fe de Bogotá : Universidad Pedagógica Nacional-Colegio Académico de Comunicación y Educación CACE

Levis, D (2001) Medios de Comunicación: Velocidad y violencia en la construcción de la realidad. Artículo

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós Ibérica.

Valderrama H... et al. (2000).Comunicación- Educación: coordenadas, abordajes y travesías. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Fundación Universidad Central, Departamento de Investigaciones, DIUC

## 9.2. REFERENCIADA

- Aebli, H. (2001). Doce formas básicas de enseñar: una didáctica basada en la psicología. Madrid : Narcea de Ediciones
- Alonso, M, C. (1999). Aventuras en borrador. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Álvarez Gallego, A. (1995). Y la escuela se hizo necesaria: en busca del sentido actual de la escuela. Santa Fe de Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio.
- Anderson, J, A. (1980). The Theoretical Lineage of Critical Viewing Curricula. Journal of Communication 30 (Summer, N. 3).
- Asensio, A, F. (2008). Revista A Parte, Rei N° 57 Revista de filosofía, Mayo.
- Ávila, R. (2007). Fundamentos de pedagogía: hacia una comprensión del saber pedagógico. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio
- Bachelard, G. (2000) La formación del espíritu científico. 23 ed. Argentina: Siglo XXI editores.
- Bell, David (2000). Cybercultures reader: a user's guide , London and New York, Routledge,
- Boaventura de Sousa, Santos. (2008) El ineludible compromiso de la razón postmoderna José Ramón Catalán Departamento de Filosofía UCA, San Salvador.
- Boaventura de Sousa. (2005) Santos La universidad en el siglo XXI: para una reforma democrática y emancipadora de la universidad / traducción del portugués al castellano realizada por Ramón Moncada. Buenos Aires: Miño y Davila Editores : Laboratorio de Políticas Públicas,
- Bourdieu, P (1991). La distinción. Criterios y bases sociales del gusto, Madrid: Taurus,
- Bourdieu, P (1985). ¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos. Madrid: Akal.
- Bourdieu, P (2000). La dominación masculina; traducción de Joaquín Jordá. Edición: 2a. ed. Barcelona: Anagrama.
- Campos Garcia, J, I (2003) El texto teatral: estructura y representación. Madrid: Asociación de autores de teatro.

- Carrio, Pastor, M, L. (2007) Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación, n. ° 41/4 – 10 de febrero de 2007. España: Edita: Organización de Estados Iberoamericanos
- Chatier, R. (2000). Las revoluciones de la cultura escrita: diálogo e intervenciones. Barcelona: Gedisa
- Chomsky, A, N. (1979). Sintáctica y Semántica en la Gramática Generativa; Primera versión en español, Madrid: Siglo XXI Editores,
- Collado, M., Delgado, A., Rosario, M., Et al. (2001). Las instituciones Sociales. Chile: Universidad tecnológica de Santiago
- Comenio, J, A (1840). Nociones Elementales de la naturaleza y de la industria humana, Caracas: Imprenta de Espiral.
- Connelly, F. M. and Lantz,O.(1985) Definitions of Curriculum. The International Encyclopedia of Education: Research and Studies, 2, Pergamon Press. DES (1991) Music for Ages
- Cubides Cipagauta H, J (2004). Artículo: Investigación social con transformación de la realidad: una necesidad de nuestro tiempo. Revista Palobra n° 5 de agosto de 2004.
- Díaz Barriga A (1994) El Currículo Escolar. Surgimiento Y Perspectivas. Buenos Aires: Aique Grupo.
- Díaz M, (1988) Los talleres de educadores: una reflexión necesaria. En enfoques II segundo seminario regional de investigación en educación CIUP. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Echeverría, J. (2000). Un mundo virtual. Barcelona: Plaza & Janés.
- Eco, U. (1992) Los límites de la interpretación, Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1993). Apocalípticos e integrados, Barcelona, Lumen.
- Elejalde, A. (1996). Educación e informática. Lima, diciembre de 1996. url <http://macareo.pucp.edu.pe/elejalde/ensayo/edupc.html>
- EL TIEMPO (2000). Manual de redacción. Bogotá: El TIEMPO.
- Ferrés, J. (1994). En Televisión y educación, Buenos Aires: Paidós
- Fiske, J. (1984). Introducción al estudio de la comunicación. Madrid, Bogotá : Editorial Norma.



Foucault M. (1976) Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión / ; traducción de Aurelio Garzón del Camino. México: Al cuidado de Juan Almela.

Freire, P. (1973). ¿Extensión o comunicación? : La concientización en el medio rural. Buenos Aires : Siglo XXI

García Canclini, N (1990) Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad / Néstor. México: Grijalbo.

García Canclini, N (1996.) Culturas en globalización. América Latina-Europa-Estados Unidos: libre comercio e integración, Seminario de Estudios de la Cultura-CLACSO- Caracas: Nueva Sociedad

García Canclini, N (2004), diferentes desiguales y desconectados, mapas de la interculturalidad. Barcelona: Grijalbo

García González, E: La construcción histórica de la psique, México: Trillas, segunda edición 2003

Geertz, C (1994). Conocimiento local : ensayos sobre la interpretación de las culturas. Barcelona : Paidós

Giddens, A (1995). La constitución de la sociedad : bases para la teoría de la estructuración. Buenos Aires : Amorrortu

Gimeno Sacristan, J. (1985). Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo. Salamanca : Anaya

Goodson, I. F.(1995). Historia del curriculum. La construcción social de las disciplinas escolares. Traducido por Joseph M. Apfelbäume. Barcelona: Pomares-Corredor.

Gros, B. (1997). Diseño y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software. Barcelona: Ariel.

Habermas. (2005). El mundo de la vida, , Chile: Universidad Silva Hernández

Halloran, J, D. (1995) "Media Education and Research: In Search of a Sound Base for Future Developments", Media Development 2. London: WACC: 1.

Halloran, J, D. & Jones, Marcia (1985). Mass Media Education: Education for Communication and Mass Communication Research. Leicester: IAMCR/AIERI, 1984. UNESCO.

. Hallowell E, M (2007) Crazy Busy: Overstretched, Overbooked, and About to Snap! Strategies for Handling Your Fast-Paced Life. USA. Ballantine Books. ISBN

Henao Álvarez, O (2002) Procesamiento cognitivo y comprensión de textos en formato hipermedial. Colombia Universidad de Antioquia

Herrera C, M, C & Low P, C (1994). Los intelectuales y el despertar cultural del siglo, el caso de la Escuela Normal Superior, una historia reciente y olvidada. Santa Fe de Bogotá : Universidad Pedagógica Nacional.

Herzog, R (2000) Internet en América Latina. Entre el comercio electrónico y la cabina pública. D+C Desarrollo y Cooperación (Nº 1, enero/febrero2000). Editado por Deutsche Stiftung für internationale Entwicklung (DSE). D+C Desarrollo y Cooperación, C.C.,D-60268 Frankfurt, Alemania.

Huergo J (2007) Los medios y tecnologías de la educación. La plata. INCUPO

Hughes T. (1983) Networks off power.Electrifications in western society 1980-1930. John´s Hopkins University Press

Idárraga, H, F. (2009) SENSORIUM E INTERNET. Una aproximación al fenómeno tecnológico desde la obra de Walter Benjamin. Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana- Facultad de Comunicación y Lenguaje

Kaplún, M. (1978). Producción de programas de radio : el guión - la realización. Quito : CIESPAL, Fundación Friedrich Ebert.

Kerckhove, D. (1999). Inteligencias en conexión : hacia una sociedad de la web. Barcelona : Gedisa

Krüger, K (2006) REVISTA BIBLIOGRÁFICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES (Serie documental de Geo Crítica) Universidad de Barcelona ISSN: 1138-9796. Depósito Legal: B. 21.742-98 Vol. XI, nº 683, 25 de octubre de 2006.

Lacan, J (2008). De un otro al otro. Buenos Aires : Paidós

Lanz, M, (1999), Autorregulación y estrategias de aprendizaje. Una investigación psicoeducativa en tiempos de la reforma. Cordoba, Universidad de Rio cuarto.

Lasswell, H, D. (1950). Power and society: a framework for political inquiry. New Haven : Yale Univ. press

Lazzarato, M. (2006) Políticas del acontecimiento; traducción Pablo Esteban Rodríguez. Buenos Aires : Tinta Limón Ediciones

- Lizama, J, et al; (2003) Analfabetismo Digital y sus Implicaciones en la Seguridad Informática. México. Universidad de la Salle.
- Lozano, J.C. (1989). Imágenes de México en la prensa norteamericana: análisis comparativo de la cobertura de México en Time y Newsweek de 1980 a 1986. *Comunicación y Sociedad*, (7), 77-102.
- Luria, A, R. (1995). *Conciencia y lenguaje*. Madrid : Visor
- Martínez-de-Toda, J. (1998) *Metodología para evaluar la educación para los medios: la aplicación con un instrumento multidimensional*. Roma: Pontificia Università Gregoriana.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masa*. Barcelona: Icaria
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*
- McLuhan, M & Nevitt, B. *Take today* (1972). Canada. Longman.
- Mcquail, D (2001) *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Armenia, Quindío: Biblioteca Universidad del Quindío.
- Mejía, M, R & Restrepo G. (1997). *Formación y educación para la democracia en Colombia: apuntes para un estado del arte*: Instituto para el Desarrollo de la Democracia Luis Carlos Galán, Unesco. Bogotá
- Melo, A. (2005) *Ellos vienen con un chip incorporado: aproximación a la cultura informática escolar*" Rocío Rueda Ortiz y Antonio Quintana Ramírez, *Nómadas* (col), núm. 22, abril, 2005, pp. 296-298 universidad central Bogotá, Colombia.
- Morín, E. (2003). *Educación en la era planetaria*. Barcelona : Gedisa.
- Morduchowicz, R. (2003). *Comunicación, medios y educación : un debate para la educación en democracia*. Barcelona: Ediciones Octaedro
- Nassif, R. (1965). *Pedagogía de nuestro tiempo : hechos, problemas, orientaciones*. Buenos Aires : Kapelusz
- Nó Sánchez, J. (2008). *Comunicación y construcción de conocimiento en el nuevo espacio tecnológico*. Revista N° 8 de *Universidad y sociedad del Conocimiento*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Novoa Torres, (2008) Tecno-ciencia, desarrollo y sociedad en América Latina. Una mirada desde la bioética. REVISTA COLOMBIANA DE BIOÉTICA • VOL. 3 N° 2 - DICIEMBRE DE 2008 Universidad El Bosque • Revista Colombiana de Bioética. Vol. 3 N° 2 -• 137-161

Ortega Sánchez, I (2009) La alfabetización tecnológica. España. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.

Pinch, Trevor (1997). “La construcción social de la tecnología: una revisión”, Innovación tecnológica y procesos culturales. Nuevas perspectivas teóricas (Ma. Josefa Santos y Rodrigo Díaz Cruz, compiladores). México: Ediciones Científicas Universitarias-UNAM-F.C.E.

Pross, H (1983) La violencia de los símbolos sociales / versión castellana y presentación de Vicente Romano García; ilustraciones de Ryszard. Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre.

Rousseau, J, J. (1977). Emilio: o, De la educación. Madrid : A. G. Ruimor

Sartori G (1997). Homo videns la sociedad teledirigida: Taurus. Madrid.

Schopenhauer, A. (1844). The World As Will And Representation, Volume 2. Trans. E. F. J. Payne. New York: Dover Publications, 1966.

Schmucler, H. (1983). América latina en la encrucijada telemática. Buenos Aires: Paidós

Schmucler, H. (1997). Memoria de la comunicación. Buenos Aires: Editorial Biblos

Senge P (2002) Escuelas que aprenden: Un manual de la quinta disciplina para educadores. 2002. Bogotá, Colombia: Norma.

Sloterdijk, P (2006). La música de las Esferas y el olvido del ser desde todos los altavoces”, En Opinitatio, Sitio Web Especializado en Filosofía y Religión, Barcelona, <http://usuarios.iponet.es/ddt/elolvido-c.htm> En A Parte Rei 45, Mayo 2006. Revista de la Sociedad de Estudios Filosóficos de Madrid <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/vasquez45.pd>

Strauss, L (1977). Arte, lenguaje, etnología, México: Siglo XXI,

Strauss. L (2006), antropología estructural mito sociedad humanidades. México: Siglo XXI editores.

- Torrice (2004) teorías y abordajes de la comunicación. Bogotá: Norma
- Unesco (2000), "Building knowledge societies: some preliminary points of reflexion", <http://unesdoc.unesco.org/images/00...>
- Vargas Guillén, G. (2006) Filosofía, pedagogía, tecnología: Investigaciones de epistemología de la pedagogía y filosofía de la educación. Bogotá: San Pablo, Universidad Pedagógica Nacional
- Virgilio, P. (1996). El arte del motor : aceleración y realidad virtual. Buenos Aires: Manantia
- Vygotsky, L, S. (1964). Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas; prólogo José Itzigsohn ; comentarios críticos de Jean Piaget ; traducción María Margarita Rotger. Buenos Aires: Lautaro.
- Wheeler D. (1967) Curriculum Process. London: University of London Press
- White, D.(1957). Mass culture: popular arts in America. Londres : Glencoe
- ZEMELMAN, H. (1996) Problemas antropológicos y utópicos del conocimiento. Jornadas 126 El Colegio de México. México: Anthropos
- Zubiría J y Zubiría M; (1997) Artículo: Preludios, Archivo biblioteca Instituto Alberto Merani. Bogotá Colombia: IAM

## **10. ENLACES DE INTERNET.**

Recuperado 26 de mayo de 2010. De  
<http://www.lapaginadelprofe.cl/sociologia/habermas/haber2.htm>

Recuperado 5 de junio de 2010. De.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_de\\_rol\\_multijugador\\_masivo\\_en\\_l%C3%ADn](http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADn)  
ea.

Recuperado 10 De agosto de 2010. De  
<http://www.youtube.com/watch?v=WIBtBF826Uk>

Recuperado 19 De agosto de 2010. De  
<http://www.upch.edu.pe/faedu/documentos/materiales/evalcurricular/hacia-def-curri.pdf>

Recuperado 5 de febrero de 2011. De.  
<http://www.cisco.com/web/ES/about/press/2010/10-05-17-cisco-diez-transformaciones-clave-generadas-por-la-red.html>

Recuperado 10 de febrero de 2011. De.  
<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/06/09/navegante/1307619252.html>

Recuperado 8 de agosto de 2011. De [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com)

Recuperado 24 de septiembre de 2011. De [http://www.mailxmail.com/cursos-comunicacion-empresa/proceso-comunicacion](http://www.mailxmail.com/cursos/comunicacion-empresa/proceso-comunicacion)

Recuperado 19 de marzo de 2011. De  
<http://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/92959>

Recuperado el 12 de febrero de 2011. De <http://alainet.org/active/52226>

Recuperado el 1 de marzo de 2012. De [http://davidhuerta.typepad.com/blog/2012/02/la-violencia-simbolica.html?asset\\_id=6a01347ff0d110970c0168e822c8dc970c](http://davidhuerta.typepad.com/blog/2012/02/la-violencia-simbolica.html?asset_id=6a01347ff0d110970c0168e822c8dc970c)

Recuperado el 8 de agosto de 2011. De  
<http://www.enduc.org.ar/enduc4/trabajos/t133-c46.pdf>

Recuperado el 13 de abril de 2011. De  
[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=servomecanismo](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=servomecanismo)

Recuperado y modificado el 4 de abril de 2012. De  
<http://www.monografias.com/trabajos-pdf/lengua-oral-escrita/lengua-oral-escrita.pdf>

## **11. VERTIENTE NARRATIVA**

### **DEL SALTO DE LA DESESPERACIÓN EPISTEMOLÓGICA HACIA UN ABISMO ONÍRICO O TRASHUMANCIAS PEDAGÓGICAS POR LOS FLUJOS DE LA RED.**

*“Si no puedo doblegar a los dioses del cielo, conmovaré a los dioses del infierno...”*  
(Virgilio, La Eneida)

Una noche más, aunque ya son tantas y tan seguidas que se confunden; sigo aquí sentado frente al computador, con la misma página que he explorado hasta el cansancio durante casi dos años acosándome a través del monitor, acorralado por libros especializados en Comunicación y Educación, tratando de pensar en las sugerencias de mi tutor, en mi más reciente fracaso emocional, en la preparación de la clase de mañana. Yo sólo quería presentar una propuesta novedosa, mostrando los resultados de mi investigación de tal manera que fueran consecuentes tanto con el tema como con mi temperamento.

El perro del vecino, un Doberman pinscher miniatura de nombre Poto, empieza a ladrar, como siempre, y sus agudos e histéricos chillidos me obligan a retirar la mirada hacia otro lado. Los ojos comienzan a recorrer los títulos de la biblioteca de mi padre: La Odisea, la Eneida y otros clásicos griegos se mezclan con historias de piratas, diccionarios, cancioneros, antologías poéticas y sus amados atlas enciclopédicos que reflejan una eterna obsesión por la geografía y la historia.

Algo me dice que debería desistir, mandarlo todo al carajo y volver a ser yo mismo. Cuando empecé el viacrucis de esta investigación, tenía una mujer a mi lado y, con ella, había ganado una hija; dejé la casa de mis padres. Todo marchaba bien, con los altibajos propios de la vida adulta pero sin mayores dificultades; hasta aquel día fatídico en el que la maldición de Discovery Kids cayó sobre mí.

Ahora estoy solo -parece que ninguna mujer soporta mi neurosis constante con Doki- he vuelto a casa de mis padres y me siento agotado, ya no encuentro alternativas que me permitan justificar el valor de estos malabarismos académicos que tanta animadversión despiertan en mi tutor, aunque con justa razón, debo admitir.

Extiendo la mano para buscar un cigarrillo y mis dedos se hunden hasta el fondo en un cenicero lleno de colillas aplastadas con furia, con una mueca de asco me obligo a voltear la cabeza en busca del paquete y descubro que está vacío; abro el estuche negro junto a la pantalla y saco el cigarrillo eléctrico que compré en un intento por dejar de fumar –ahora tengo dos vicios en lugar de uno- pero la carga del dispositivo también se agotó, y no voy a chupar una pila seca, sin importar el grado al que pueda llegar la desesperación.

Me levanto y miro por la ventana, tal vez esperando que la luna colgada sobre esta noche urbana se apiade de mí y permita que las musas vuelvan aunque sea de visita; sin embargo, no encuentro más que un energúmeno remedo canino que me pela los dientes desde el patio de al lado, gruñendo, agitado y tembloroso.

-¡Oh, sino cruel! Nunca lo lograré!.

Mientras el televisor escupe una monserga incomprensible, que espero pueda disimular el vacío del alma y de alguna manera logre entretener la frustración de mi lado racional, tropiezo sin quererlo con los diplomas de la pared –tal vez la única colección oficial de mi madre– dispuestos cronológicamente desde mi grado preescolar hasta la especialización, cuidadosamente distribuidos para dejar tres espacios libres: maestría, doctorado y postdoctorado. Lo único que se me ocurre en este momento es cómo voy a convencerla de poner un paisaje en ese espacio ¿Será posible que la madre de uno de mis amigos me regale un cuadro para disimular el asco que siento y no herir los sentimientos de mamá? Descarto la idea en un repentino arranque de dignidad y regreso a mi puesto de batalla, no sin sentirme como el general Custer frente a los jinetes Sioux de Caballo loco, en Little bighorn: Perdido y sin remedio.

La corriente del pensamiento, antes diáfana y tranquila, se convierte en un ruido ensordecedor, creo que necesito dormir un poco. Recuerdo a mi yo superior hablándome durante un viaje de Yagé: “Ya tienes el don de la risa y el encanto de la palabra fácil, pero quiero regalarte la capacidad de regenerarte con suma rapidez”. -Tal vez diez o quince minutos bastarán...

Reclino la cabeza sobre el espaldar de la silla, el espacio comienza a sumirse lentamente en la penumbra; el maldito perro sigue ladrando pero, al menos por esta vez, no importa. En la televisión se mezcla el anuncio de una película que transmitirán la noche siguiente con la información acerca de la crisis económica en Grecia: me asalta la imagen de Odiseo rematando su barco para pagar las deudas de su casa, reclamándole a Penélope porque sus tapices no se venden. Sonríe levemente y me dejo llevar; todo a mí alrededor se hace vacío, la sombra gobierna, y eso es todo, el sopor ha vencido...

Para cuando abro los ojos, el estudio de la casa de mis padres ha desaparecido y yo, confundido, avanzo por un camino serpenteante, tallado a pico en las entrañas de una montaña desconocida. Delante de mí avanza un hombre envuelto en un manto gris que sostiene en alto un farol de aceite. Caminamos en silencio hasta llegar a una reja de hierro ornamentado, en los barrotes se insinúa la silueta escamosa de una serpiente, en una escena que me recuerda el relato del árbol del bien y del mal. Con manos ágiles, mi guía corrió el cerrojo y me invitó a pasar con una seña de sus dedos largos y huesudos:

-Adelante, valiente. Entra en la guarida del terror; pero he de advertirte que los peligros que te esperan para llegar a tu destino superarán con creces tus pesadillas más salvajes; porque sólo el señor del averno podrá responder las terribles preguntas que veo escritas en tus ojos. De aquí en más estarás solo. Avanza con cautela, y que los dioses te protejan.



Fue así que llegué hasta aquí, sin saber cómo ni por qué, y me parece sentir la misma confusión de aquella vez...

Estoy en el Vestíbulo del Infierno, el de los cobardes, almas atormentadas desde sí mismas, condenadas al eterno hastío que les produce la propia existencia, carente de valentía y voluntad de lucha. No puedo evitar pensar en tantos autodenominados maestros, vanagloriándose de formar los hombres y mujeres del mañana, mientras, en sus fueros internos se ocultan tras la comodidad de la repetición, sin atreverse siquiera a asumir el ejercicio educativo desde otras perspectivas.

En un primer momento, me repugnan aquellos cuerpos famélicos, arrastrándose desencajados y gimientes entre la penumbra, después de todo, no son más que facinerosos que no valoraron lo cotidiano, embotando a sus alumnos con sus discursos reiterativos, pensando que la academia tiene la verdad y que la realidad debe ajustarse a sus explicaciones. Ahora, las voces de urgencia que acallaron en los salones de clase los ensordecen con preguntas sin respuesta, y los alaridos iracundos de talentos coartados, perdidos en la aplicación irreflexiva de una práctica que privilegia la obediencia del silencio, desdeñando la creatividad, se confunden en sus oídos con sus propios lamentos. Mientras sigo mi camino, me invade una sensación irrefrenable de lástima.

Viene a mí, el recuerdo de Ramiro Crozas Jardilles –así, con nombre completo, tal como su infinita arrogancia me lo impuso– regodeándose por las aulas como si fuera el amo y señor del universo y sus alrededores.

Regreso mentalmente al momento de nuestro primer encuentro: una mañana brumosa; yo apenas llevaba dos semanas en la universidad, y nada que hubiera experimentado antes podía igualar el éxtasis de la libertad que me colmaba por ese entonces.

Aquel día era particularmente especial para mí, pues esperaba con ansia la primera sesión del seminario sobre el fundamento del humanismo en la filosofía de Zenón de Citio.

Corrí por los pasillos aunque sabía que tenía tiempo de sobra. Una vez en el lugar, me senté en la primera fila del auditorio, excitado hasta el punto del temblor, observando la puerta con ansiedad casi infantil. Diez minutos después, llegó él, vestido con un traje negro, corbata roja, los zapatos brillantes y el botón dorado que distinguía a los profesores eméritos, estratégicamente ubicado en la solapa izquierda del saco.

- Si ustedes quieren estar en mi clase, deben obedecer tres reglas simples –dijo en cuanto entró, sin haberse presentado y sin dignarse a emitir ni siquiera un buenos días-; a continuación, nos dio la espalda, tal como haría un pavo real que extiende su abanico de plumas color zafiro ante un macho más débil, para escribir con un elaborada caligrafía en el tablero:

- *Leer.*
- *Callar.*
- *Tomar notas.*

-Recuerden que mi voz es lo único que se oirá dentro de estos muros durante las próximas dieciséis semanas porque, quiéranlo o no, las suyas son totalmente insignificantes, apenas un eco vulgar de la doxa, y, obviamente, no tienen utilidad alguna aquí.

Desde ese momento, los acontecimientos se desarrollaron como el doctor Crozas había anunciado –con la única variante de que un tercio de los estudiantes desertó de su clase en las primeras cuatro semanas y otro tanto fue irremediablemente expulsado por el profesor; según él, por su flagrante irrespeto hacia el conocimiento o por una definitiva falta de talento-; al final del periodo académico, sólo quedaban 6 estudiantes en el curso, y yo no era uno de ellos.

Sin embargo aprendí mucho durante aquellos meses; de hecho, hasta hoy no he podido desprenderme de la teoría “ramiriana” de la humillación y recuerdo al pie de la letra, en estricto orden por demás, los elementos de su didáctica del menosprecio. Creo que si existe un lugar en el mundo, donde Ramiro Crozas Jardilles debería estar, es en esta fosa putrefacta, este limbo maldito.

De pronto, oí una voz conocida, aunque cargada con un tono de desesperación que rayaba en la locura:

-¡No! ¡No puede ser! ¡No de nuevo!

Bajé la mirada y el pavor me paralizó. Un guiñapo de ser, o apenas los restos de él, encorvado, frotando frenéticamente el piso de piedra áspera, con las manos desnudas, desgarradas y sangrantes.

Me acerqué cauteloso, sólo para comprobar mi intuición. Lo miré y supe que era él, a pesar de la extrema delgadez y los huecos en la cabellera que se arranca a tirones en medio de su desesperación...

-¿Qué debo hacer para que me perdonen?- se pregunta cómo sumido en un delirio psicótico.

La sangre brotando de sus heridas se esparce a chorros por el suelo, formando poco a poco un patrón familiar por única respuesta:

LEER

CALLAR

TOMAR NOTAS

Un alarido terrible acompaña el desesperado intento por desaparecer sus culpas que se graban con sádica persistencia sobre aquella superficie rocosa.

Lo miré con tristeza – tantas veces deseé verlo torturado, pero ni en mis pesadillas más vívidas pude verlo así – quise ayudarlo.

Apoyé mi mano sobre ese hombro huesudo que se agitaba sin control conectado con un brazo que convulso, intentaba horadar la piedra manchada de un rojo profundo, y le pregunté, aún intuyendo la respuesta:

“Maestro, ¿Qué hace aquí?”

Me miró tembloroso, suplicante, humillado, en el más puro estado de vejación, y me dijo:

“Llegaste, sabía que algún día te vería aquí, creo que puedes tener la clave para liberarme de este suplicio” y sus ojos aunque hinchados conservaban un trasfondo de soberbia.

Sin decir nada más, se arrastró y pude ver en su espalda, cosido con grapas oxidadas de tantos trabajos académicos menospreciados, el diploma que justificaba su petulancia:

**LA UNIVERSIDAD MORMONA DE LUSITANIA  
CONFIERE EL TÍTULO DE  
DOCTOR EN FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN A:  
RAMIRO CROZAS JARDILLES**

Llegó hasta un rincón donde probablemente intentaba dormir, y regresó con lo que parecía un rollo de formas continuas, arrugado, con los bordes gastados. En medio de extrañas sacudidas lo extendió para que yo lo tomara. – Sé que en algún momento confiaste en mí, y sé que por eso, me diste esto, la última vez que te vi clase. Perdóname, la verdad, es que nunca lo leí, solamente tracé algunas líneas, dibujé algunos garabatos y me aseguré de dejar 2 o 3 comentarios hirientes, sólo para no tener que admitir que nunca tuve la capacidad para entenderlo, perdóname, nunca pude cerrar la brecha entre mi razón y tu sensibilidad y siempre tuve miedo de que pudieras superarme, perdóname... te lo devuelvo – Y se inclinó nuevamente para seguir borrando del piso su propio mensaje. Mientras él hacía esto, pude ver cómo caía al piso unas de las grapas del diploma, la mía – Todavía le faltaban cientos...

Tomé aquellas hojas ensangrentadas, y seguí mi camino sin poder eludir una sensación muy parecida a la misericordia.

Mientras caminaba abrí las hojas.

## ¿POR QUÉ SOY GAMO GAMO?

“Con mis mocos soy feliz, porque son de la nariz, son bolitas de colores, dulces sus sabores...”

(Versión corrupta de un comercial televisivo de *Gudiz* de aquella época)

Y me puse a pensar entonces en la señorita Rita y en el penoso contraste con Plaza Sésamo... Los recuerdos se pelean por la primera fila, por su alcurnia, y mi memoria, anárquica, da de lo que tiene, aparentemente intransigente, pero absolutamente transparente... Imparcial, pero lo que trae es, siempre lo que está más hondo... lo que caló en mí para la vida:

Creo que lo que más recuerdo de aquella época se resume en una frase de Alejandro Sanz, “todo lo que fui, es todo lo que soy, con lo que vine ayer es con lo que me voy”

Si, este asunto que algunos llaman bigamia, poligamia, promiscuidad, inestabilidad emocional, incapacidad de amar, entre otros adjetivos descalificativos, empezó a edad temprana. Las cosas de ese entonces eran grandes como las distancias y de manera básica me divertía entre mi madre, mi padre y la empleada de servicio que hacía las veces de nana. Mi hermana, cuya excepcionalidad la convertía en el centro de mis juegos, a pesar de ser mayor unos años era la niña de la casa. ¡Ah! Y mi hermano que para ese entonces ya tenía problemas con mi madre por los horarios de llegada, la música de “gatas ahorcadas” que escuchaba (Led Zepellin) y la batalla por conseguir la mujer más adecuada, una “que si lo mereciera” según nuestra madre... ¡OH SINO NEFASTO!... NUNCA LO LOGRAREMOS...

Del colegio Santa Helena recuerdo a la Señorita Beatriz, y a la Señorita Rita, la primera era la rectora con piel de acordeón, ojos claros, pelo corto tinturado de rubio, de elegancia considerable por ende modales refinados, de esos que si se deben copiar... alcurnia, pero con un notable amor por mi hermano que también tuvo la desgracia agraciada de estudiar allí; la señorita Rita en cambio, era pequeña, de pelo negro, con su irrefutable bata blanca, unas gafas que disminuían sus ojos a la mínima expresión... era miope hasta el cansancio; recuerdo que tenía una parte de su sonrisa incompleta, -sí, era fea-, pero el amor y el odio de los niños no conoce los límites estéticos que se asumen cuando se crece... si es que se crece.

Comienzo de año escolar. La excitación por estrenar zapatos Verlon, maleta de ABC y el grueso saco de lana azul, era indescriptible: ese olor típico del lápiz y la pintura de pared, el bombillo de 10.000 bujías, la madera con grietas como líneas de la mano, los puestos dobles con tapas celestinas que tapaban los momentos de golosinas prohibidas, los avisos hechos letra a letra con papel silueta, que hacían reverencia por la austeridad de Colbón. Recuerdo que había un Pinocho muy cerca de una de esas princesas de cuentos, pero estaba pegado en la pared de tal forma que parecía tocar indecentemente a la dulce, y ya para ese entonces -en mi concepto- discola, Campanita.

“Los niños y las niñas de primero se me hacen a este lado” gritó con voz desgastada la rectora, era una casa grande adaptada para ser colegio, dos patios, los baños al fondo, de paredes repintadas, tejas transparentes que dejaban ver el moho, unas materas que de seguro adornaron la casa en la juventud de la rectora, a la entrada un zaguán sinfín,

como un túnel de la muerte, algunos resistían con sus más profundas fuerzas, otros se resignaban, todos obedecían.

Entramos. Mi madre, me había recomendado como el hermano de Luisito, que según dijeron, cuando pisó ese recinto fue un niño ejemplar, por lo tanto me pusieron adelante y solo, “para que nadie me lo moleste”. Nótese que era un puesto doble.

Unas semanas después de la guerra con la matemática, los recreos, las loncheras, los amigos imaginarios y los reales, la cartilla Nacho Lee y sus ejemplos (que aún hoy recuerdo), llegaron al salón un par de personajes que cambiarían el rumbo de mi historia. Eran las hermanas Parra, unas gemelas de pelo, espíritu y ojos negros, perversas por naturaleza, agresivas, desafiantes, malcriadas... hay una palabra que las define: gaminas. Sus ojos inquietos parecían querer descubrirlo todo... El problema fue que me encantaron, mi pobre corazón que latía por Superman y la Mujer Maravilla, ahora tenía unas nuevas heroínas de verdad... pero jugaban al lado de los malos. La señorita Rita nos daba todas las materias, gracias a una campana grabada con arabescos (que años después vería en el mercado de las pulgas) se anunciaba el cambio de clases, es decir: “Saquen el libro de Religión” y se cambiaba de tema, así, de repente. La mejor hora era la del recreo, veíamos a los grandes de quinto hacer fila en la cooperativa, mientras nosotros íbamos por las loncheras, jugábamos a correr, creo que yo, como hasta ahora, corría por todo. Viene a la memoria la incipiente axilitis infantil de aquel grupo después del recreo (que se proyectaría como chucha pertinaz en Transmilenio).

Hay que admitir que yo era aplicado en las tareas, es decir, repetía lo que decía la profesora, excepto mi conflicto con la maldita letra e, que me costó gracias a la pedagogía del coscorrón que aplicaba mi padre, un par de chichones; decía que era juicioso, pero eso no era suficiente para hacerse notar ante ellas, entonces decidí ser el payaso, -¡Y vaya que ha funcionado!-, tuve aprobación hasta de mi maestra, aunque seguía siendo, el hermano payasito del egregio Luisito.

Jenny y Catherine eran castigadas a cada rato por cualquier pilatuna, como hablar en clase, halarle el pelo a otra niña o meterse el dedo en la nariz. Me parece verlas arrodilladas y con las manos levantadas en la mitad del patio. Yo cuidaba el salón mientras la maestra se iba, y después le decía quien se había portado mal, si, lo sé, era el sapo y el lambón, pero también el mejor estudiante, -claro, no ve que era igualito a mi hermano-, en lo aplicado...

Una vez no denuncié a Jenny por rayar una pared, pero la amenacé con un soberano discurso ético diciéndole que si lo volvía a hacer le iba a contar todo a la rectora, recuerdo lo que dijo: “usted es bonito pero es muy sapo” entonces, me puse a llorar y le dije a la profesora, la castigaron; Catherine, me preguntó qué había pasado, le conté todo, ella que era dos minutos mayor que la inmadura de su hermana, entendió lo que pasó y nos hicimos amigos.

Compartíamos los muñequitos del Chavo que venían en los Yupis, hablábamos en el recreo sobre las tareas, los programas de tv, de repente nos mirábamos en clase y un día ella me dio un pedazo de sándwich y yo le di un trozo de mantecada que había empacado mi nana. Creo que ese intercambio alimenticio fue el inicio de mi primera relación.

Sufría cuando la castigaban; hay que decir que me destituyeron del cargo por protegerla a ultranza, un día no fue y le pregunté con descrédito a mi infantil cuñada qué había pasado y me respondió que mi temeraria novia tenía paperas, esa tarde le escribí, era mi primera carta, decía algo así como que se mejorara y que volviera, y le envolví un Chavo saliendo del barril, -una pieza difícil de conseguir- al otro día le envié la misiva con su hermana, y con ella hablamos al descanso y me pareció linda como su ahora ausente y enferma hermana, se podía decir que eran igualíticas, le intenté compartir un poco de mis papas fritas y cogió todo el paquete, abrió mi lonchera y dispuso la de ella, no hablamos, pero ese gesto de dominio, me haría hasta hoy un perfecto admirador de las mujeres decididas y que toman la iniciativa, vale decir, abusivas.

Entré en conflicto, pues la había pasado bien con la otra que se parecía a la misma, al día siguiente las paperas seguían su curso, nos sentamos con la cuñada, abrió mi lonchera, abrió la de ella y comimos en silencio, nuestras manos hicieron contacto, recuerdo el corrientazo en la espalda y la mirada de sorpresa mutua. “¿Cómo siguió Cathy?” “Bien, mandó a decir que tan lindo, y le mandó esto” y sacó de su bolsillo un papel con una cintica roja, lo abrí y era un corazón pintado con mucho, muchísimo color rojo. Ese día supe que las mujeres son más inteligentes y simbólicas que los hombres. Era un jueves, día de educación física, nuestra profesora, que como ya dije, que nos dictaba, todas las materias, nos sacaba al patio a hacer rondas, todos cantábamos “Arroz con leche me quiero casar con una señorita de la capital, con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo”, y señalé a Jenny mientras ella me señalaba a mí. Era indiscutible, ya éramos amantes.

Profundamente angustiado, decidí escribirle a mi amante: la pasé muy bien y siguiendo el ejemplo gráfico de mi novia le pinte una estrella, esta vez doblé el papel con precaución y después de un rato de meditación ética, decidí escribirle a su hermana: “gracias por su dibujo” y le pinté un sol; en verdad no pude dormir de la zozobra y pensando en la entrega de las misivas.

Ese día hice lo posible por no ir al colegio, me metí un jabón en la axila, para simular fiebre, hice pataletas de tos, pero mi nana no comió cuento. Me llevaron pese a las súplicas desgarradoras y de tal forma llegué después de la formación, crucé el zaguán de la muerte, caminé como quien va al patíbulo, giré a la derecha y entré al salón, me senté y me encontré con algo espantoso, una carta SIN FIRMA que decía: “Me gustas resto”.

Sudé, busqué entre 40 niños del salón a las hermanas y no estaban, las vi arrodilladas en la mitad del patio, seguramente habían hablado en la fila de la mañana, entonces urdí un plan perfecto, a una se la dejaría en la lonchera y a otra en el puesto. ¿La infidelidad te hace torpemente audaz?

Pedí permiso para ir al baño, cuando pasé por frente de ellas, una de las dos, -nunca supe cual-, me mandó un beso, yo saludé con la mano, sonreí y seguí al lugar en el que estaban todas las loncheras en fila, busqué la rosadita con correa de flores que era la de Jenny y metí una carta, después me devolví al salón y pedí permiso para sacarle punta al lápiz, al pasar por el puesto de ellas dejé caer el lápiz y con disimulo metí la otra carta en el puesto de Cathy. Me devolví al puesto y al sentarme sentí un congelamiento, ¿Qué carta le di a quién? En el descanso, salude a Cathy y a Jenny y me senté solo.

Nunca más se habló del tema, los jueves compartía mi lonchera con Jenny y los viernes con Cathy. De ahí en adelante, prefiero decir verdades punzantes, aceptar mis pasiones e invitar a compartirlas y aunque me digan que no soy capaz de hacer feliz a una mujer pero que hago infelices a varias, creo que las Hermanas Parra, me iniciaron en el mundo de la honesta conciliación fraternal amorosa...

Bueno y de la escuela, para hacer este ejercicio, recorrí las mismas cuadras, que en ese entonces parecían más largas, con incredulidad vi la misma papelería DIXON, atendida por las hijas de las señoras que vendían laminitas para los álbumes, al doblar la esquina sentí el vacío del pasado y recordé a mi padre llevándome de la mano, al parar vi un taller de ornamentación, queda el vestigio de un alero que me saluda con desdén después de tantos años frente a un pelotón de fusilamiento, es decir a un señor soldando.

Después de leer mi texto y sentir algo parecido a la nostalgia, prosigo mi camino, por el primer círculo que es el de los niños no bautizados y precristianos honorables, se me antoja hablar de la comparación de los nativos y los migrantes digitales. Es un camino angosto, como el filo de una cuchilla, a ambos lados se extienden abismos profundos de los que solo brotan el llanto de incontables niños y lo que parecen suplicas en idiomas que no conozco. Parece como si la caverna vibrara con aquel sonido – no sé por qué pero me recuerda el seseante chillido que producían las primeras conexiones a internet por vía telefónica-

Corrí desesperado para escapar del recuerdo y del ruido, intenté cerrar mi mente pero mis ojos se abrieron al segundo círculo: el de los lujuriosos, aquí relacioné esto con el cuerpo como objeto de deseo vendido por los medios masivos. La ruta se ensanchó sin previo aviso y de pronto pude sentir como unas manos femeninas palpaban lentamente mis piernas, enroscándose como víboras ponzoñosas, hundiéndome en el suelo, mientras mis oídos se llenaban de clamores lascivos y respiraciones jadeantes que prometían cumplir mis más sucias fantasías – juro que quise quedarme allí – pero, allí de rodillas pude ver a Ron Jeremy envuelto en una vestidura clerical, contorsionado como en un acto de circo e intentando penetrarse a sí mismo... La adrenalina nubló mi juicio y en un esfuerzo sobrehumano me zafé de aquellas manos prodigiosas y huí sin mirar atrás para salvaguardar la integridad de todas mis oquedades.

Apenas había recuperado la respiración, cuando mi olfato captó una textura variopinta de aromas, había llegado sin darme cuenta al tercer círculo: el de los glotones.

Desde el camino vi una plazoleta de comidas en la que se ofertaba todo tipo de manjares, estaba suspendida en el centro de lo que parecía las entrañas de un volcán; los comensales transitaban impávidos sobre la lava, alcanzaban los manjares y parecían no darse cuenta de lo que ocurría cuando empezaban a comer: al principio se deleitaban con los platos que habían escogido pero después cuando se acaba la comida, su hambre se hacía irrefrenable, voraz y terminaban devorándose a sí mismos y sus propios restos eran recogidos y adobados para preparar nuevas viandas.

Me quedé atónito y prometí no volver a comer en demasía. Al salir de allí, vi una larga fila de nuevos comensales que esperaban deseosos su turno para saciarse. Mientras me alejaba pensé en los regímenes de anorexia y bulimia impuestos por la publicidad.

Seguí caminando con la imagen de la gula como escarmiento, entonces el aire empezó a volverse denso y los aromas de comidas se diluyeron, el camino se inclinó bruscamente y la caverna que recorría se abrió hacia un valle – esperaba poder respirar tranquilo, al menos por un momento, aunque las nubes púrpura que cubrían por completo lo que parecía el cielo, no me brindaban un buen augurio – A lo lejos se escucha el rugir de una bestia, entonces el pánico me invadió, pensé en tigres ciegos, leones sin olfato, leopardos famélicos o José Luis Rodríguez cantando.

Empecé a moverme con precaución como si se tratara de un campo minado, por una vez servirían de algo todas esas tardes en las que vi a mi sobrino jugando “War in Colombia”; intenté recordar la pantalla del tutorial que nunca pude superar: Agacharse, evitar al enemigo y disparar a distancia; me tranquilicé pero luego me di cuenta de que no llevaba un fusil – y además NUNCA PUDE PASAR LA PANTALLA DE TUTORIAL-, por andar pensando en los juegos de video, no me percaté de la presencia de Cerbero, este perro de tres cabezas con cola de serpiente. Este es el tercer círculo, y se me antoja cambiarle el nombre a esa bestia, quiero llamarlo Currículo.

El perro Currículo, me ha mordido un glúteo epistemológico, fue la cabeza izquierda (Veltesta), las marcas de sus dientes me quedan como suvenir; un irónico recordatorio de la literal flexibilidad curricular.

Continué mi ruta cojeando y malhumorado, y de tal forma llegué al cuarto círculo: el de los avaros. Se me ocurrió pensar en algún beneficiario de algún Ministerio de Agricultura, vistiendo gorras y camisetas con el logo de dinero más gratis – aunque realmente no los vi, intuyo que son demasiado rastrosos para mostrarse-. Sin embargo, me esforcé por acelerar el paso, porque nunca se sabe, puede haber cámaras y micrófonos en busca de un nuevo reality, patrocinado por neoliberales angurrientos, miserables pulpos mediáticos, disipadores que son audiencias escolarizadas.

El quinto círculo el de los iracundos estaba lleno de pantallas que anunciaban ventas de productos con promesas imposibles, desde unas plantillas para calzado que ayudan a pensar hasta asesorías de tesis, que entregaban título de maestría a las primeras quinientas llamadas consumidores; aquí encontré iracundos consumidores compulsivos, como me identifique con ellos, preferí escapar antes de ser persuadido por tan generosas ofertas.

Una vez fuera de allí maldije mi suerte y estuve tentado de regresar, un ancho río ardiente se abría ante mi impidiéndome el paso, recordé las ofertas de: canoas, botes, yates, lanchas, chalupas, cruceros y demás que desdeñe por inútiles... me encontraba en la rivera del río Estigia, prácticamente varado y sin una solución a la vista. Recordé mi fallido intento como niño explorador – si no pude superara un simple curso de nudos, mucho menos podría hacer “amarres conceptuales” a un documento-, a pesar de todo decidí seguir el



curso del río, tal vez encontraría un puente, alguna manera de vadearlo o a alguien que me ayudara; súbitamente, como surgido de la nada, me encontré con un anciano con mirada desorbitada, que se presentó como Caronte el barquero.

-Mirá mijo, los tiempos han cambiado... yo soy el que pasa la gente al otro lao, antes me pagaban con moneditas, pero... los tiempos han cambiado.

Navegué sin problemas de conexión por el río Estigia que nombraré como la Internet, interactué con Caronte, conocido en esta época como <http://>, le pagué con un pase ilimitado para páginas pornográficas, para que me dejara continuar.

Y estoy aquí en el sexto círculo de Dante, el de los criminales graves y herejes que llamaré guías ciegos o profesionales mediocres de la educación, ya cansado, pasé sin fijarme en detalles, el miedo se hizo un asunto secundario, sólo quería llegar a mi destino final, cualquiera que este fuera.

Así llegué al séptimo círculo, allí estaban los psicópatas, suicidas y usureros. Vi tantas caras conocidas que por respeto al Lector prefiero no nombrar... Me llamó la atención el espectro de una mujer, estaba ansiosa, se balanceaba en un movimiento repetitivo, una imagen perfecta de síndrome de abstinencia, pensé en ofrecerle uno de mis cigarrillos, entonces saqué el encendedor y extendí la mano con la cajetilla, buscando apaciguar su desesperación. Sus ojos perdidos me atravesaron y con voz suplicante me preguntó deteniéndome con un ademán: "¿Tiene hilo?", "Do you have thread?..." "No", le dije sin disimular mi asombro. Bajó la mirada y se presentó: "Soy Aracne hija de Idmón de Colofón, éstas manos largas tejieron los más sublimes tapices que humano alguno haya visto, y ella... esa perra, That bitch!... Atenea, no pudo, Shecouldn't... superarme tejiendo"; escupió una sonrisa de satisfacción, y su rostro volvió a su estado inicial. Su voz empezó a temblar de ira, orgullo e impotencia. Se disculpó diciendo perdón forzosamente y siguió hablando: "Sólo esto queda de mí, Justthis... mi cuerpo mortal se transformó en araña; ahora sólo imagino que estoy tejiendo la red de redes y me he vuelto tan veloz, So fast!...que he superado las cinco megas tradicionales hasta llegar al T3, sin embargo a veces deliro porque este tejido no tiene puntos fijos ni centro, no importa, doesn'tmatter... que tan rápido trabaje, ni cuan firme sean mis puntadas, los extremos de los hilos nunca llegan al mismo lugar, Same place..." De repente soltó una carcajada estruendosa, me miró con furia y dijo en voz más fuerte: "Nado, Nedo, Nido, Nudo, Nudo ¿me entiende?" Retrocedí protegiéndome de su locura, di un paso atrás para buscar otra ruta pero no podía devolverme, sólo veía pozos de sangre hirviendo a mí alrededor, las paredes de roca volcánica, cubiertas por un extraño limo rojizo semejabán bocinas que amplificaban los sonidos de ese lugar; súbitamente saltó sobre mí y me dijo susurrando: "soy intangible, soy terca, soy netezuela ¿me entiende? Do you understand?..." Me liberé de su abrazo empujándola y me dijo: "I am bluffin', I am abstracter, I am a planet..." caminé como un cangrejo, en reversa, mirándola fijamente. Desde los recovecos de la caverna rebotaban los inicios y los finales de sus palabras: IN...TER...NET...

Hay un aviso de neón con el número ocho, pienso que he llegado al infinito invertido o aquí debe estar pinocho, pero la lógica me indica que el viaje me ha traído al octavo círculo, el de los hechiceros y aduladores; supongo que encontrare a Harry Potter, a Fabriani o tal vez José Simón (el de: Apúrele que estoy botado) y anhelo con todas mis fuerzas encontrar aquí pudriéndose a aquel que nació en 1948 en Tuluá (Valle), que llegó a Bogotá en 1967 y que es el hermano de un reconocido narcotraficante, me refiero a ese barbado frívolo, odiado y tan parecido a mí, Poncho Rentería.

Sin embargo, dejo de lado mis divagaciones, me aterra la imagen de una serpiente en el piso, pero al volver a mirar me doy cuenta de que es un cable, lo sigo y al lado derecho encuentro su inicio, es una toma trifásica, con un letrero naranja que dice: "Conexión eterna: No tocar". Giro la cabeza buscando el otro extremo y mis pies me halan en aquella dirección, atravieso un yermo desolado, envuelto por una bruma purpurea, creo recordar que giré hacia la derecha, pero no podría asegurarlo; y así como pasan las cosas en el infierno, me encontré de frente, con una figura que, acurrucada en medio de la nada y envuelta en un manto a rayas (verdes, amarillas y rojas), en el que pude reconocer un bordado enorme de una hoja de cannabis. El extremo del cable estaba pegado a un computador portátil y de él brotaban notas que identifiqué como un ritmo antillano.

Desorientado como estaba, me acerqué para pedir indicaciones, -Disculpe, estoy perdido, ¿podría ayudarme?

Sin mediar palabra, vi cómo se enderezaba, abriendo la manta y girando sobre sus talones, para quedar de frente a mí. Levantó la cabeza dejando caer sobre la espalda la capucha que la cubría. Era una visión arrobadora: los cabellos largos rojizos como las hojas de un abedul en el otoño, piel bronceada, labios gruesos, y una mirada gris como el acero. De su cuello colgaba una memoria usb dorada en la que claramente se leía Kingston...

-Hola, quisiera ayudarte, pero no recuerdo quien soy, ni mucho menos donde estoy.

En ese momento, la verdad me golpeó como un relámpago, con mi mente regresé a la aulas de la secundaria y la voz monótona del maestro de literatura mientras recitaba los pasajes de la Odisea en los que Ulises llegaba a la isla de Oigigia... tenía que ser ella... el amor negado del héroe griego. Además tenía un impresionante parecido con Vanessa Williams, todo coincidía, Bandera, de Jamaica, Memoria Kingston, música antillana. Me encontré con Calipso.

Me senté con ella y le conté su historia, le hablé de su relación fallida con Odiseo, de sus 4 hijos: Nausitoo, Nausinoo, Latino y Telégono, de su padre Atlas, también le hablé de Mnemosine, de ejercicios para tener buena memoria, le enseñé a jugar sudoku y sin más tema, le tuve que contar cómo ella había muerto... por una pena de amor. En ese momento empezó a llorar. "Ahora recuerdo, decidí borrar mi memoria, borrar esos siete años junto a Ulises... He hecho de todo para olvidar, he creado mundos ilusorios, engendrado mentiras que vendo como realidades a través de la publicidad, para olvidar mi desgracia, genero necesidades que después satisfago con productos superfluos" y lloraba como desconsolada. "Cada vez que viene un forastero, me recuerda quien soy, me devuelve

temporalmente la memoria... por eso, cada uno de ellos, me ha dejado pistas, intentando ayudar para que yo no me olvide de mí... esta capa, la memoria, el computador, la música... todos son indicios. Me pregunto: ¿Tú que me vas a dejar?"

Pasé saliva, y se me vino una idea, me dirigí hacia el computador y abrí el explorador de Internet, busqué la página de google y digité: ¿Cómo hacer para que Calipso no pierda la memoria en el octavo círculo del Infierno y cómo hacer para que el Lector vislumbre la cordura detrás de mí delirio?... ENTER.

Pasé de largo por el noveno círculo, el de los traidores, pero estaba vacío, al parecer la traición se ha vuelto un pecado secundario, apenas un medio para actos más atroces. Las sinuosidades de la planicie me condujeron hasta la base de una montaña de granito negro, donde desaparecía sin aviso alguno la bruma violácea; los filos pulidos por la furia de los elementos, brotaban por doquier, era imposible escalarla. Busqué con la mirada un sendero para continuar, pero no lo encontré; entonces, decidí rodearla y comencé a andar... Poco después, hallé una abertura que se internaba oscura en las entrañas del peñasco y tuve el impulso de seguir por allí pues, de atravesar bajo tierra hasta el otro lado, el recorrido sería mucho más expedito.

El túnel se inclinaba pronunciadamente hacia abajo, tuve que esforzarme para no rodar hasta el fondo. Hacía frío, una vaharada glacial soplaba hacia afuera; las rocas al rededor lucían escarchadas, quebradizas por la congelación. No sin algo de torpeza, intenté protegerme cerrando la chaqueta pero el temblor que recorría mi cuerpo, estallando en un castañeteo incontrolable de dientes, me lo impidió. Por primera vez tuve miedo. Recordé el aliento fétido de Cerbero, la mirada mórbida de Caronte, la locura psicópata de Aracne y el apabullante olvido de Calipso; ¿Qué nuevos horrores me aguardarían al final de aquel túnel?

Débil, delirando de fiebre y luchando contra un adormecimiento testarudo que anunciaba la hipotermia, alcancé un enorme portón de dos alas, tableros de madera maciza, remachados con hierro negro y aldabas de bronce antiguo, moldeadas asemejando las cabezas de una hidra... Golpeé con todas mis fuerzas, llamé, grité y, cuando estaba a punto de rendirme, el sonido de un cerrojo al correrse, seguido del movimiento lento de una de las monumentales mamparas me devolvió el ánimo. Un hombrecillo bajito asomó la cabeza por la apertura, con curiosidad. Al verme tendido en el piso, se acercó con expresión preocupada, vestía un abrigo largo negro, pantalón gris de paño y camisa vino tinto, los mocasines tipo inglés lucían el tradicional penique en la base de la lengüeta.

-¡Hombre! ¿Qué haces aquí?- Asiéndome por la cintura, me llevó hacia adentro, cerrando la puerta tras nosotros.

Me guió hasta un salón enorme, alfombrado de pared a pared, con algunos muebles de madera lacada, donde resaltaba un sólido escritorio de ébano sobre el que vi un computador tan avanzado que, antes, apenas podría haberlo imaginado: tres monitores LCD, dos torres de procesamiento, refrigeradas por agua, conectadas a un enorme servidor

que ocupaba casi un tercio de la habitación, un televisor de 410 pulgadas y un sistema de sonido multipunto, desde el que brotaban las notas inconfundibles de la sinfonía KV183, sinfonía XXV en G menor, de Wolfgang Amadeus Mozart. El frío era aún más aterrador que el de afuera, no pude evitar un estremecimiento de incomodidad mientras intentaba enroscarme en una poltrona. Mi anfitrión habló, extendiéndome una copa de brandy flameado que acababa de servir y una bufanda gruesa, sacada del bolsillo del abrigo:

-Disculpa las molestias; comprenderás que estos equipos necesitan temperaturas muy bajas para funcionar a toda su capacidad. Pero, dime, ¿Cómo fue que llegaste hasta el túnel? Nadie ha usado ese camino de herradura desde el siglo XIV, ni siquiera yo. ¿No viste el ascensor?. Iluminada tardíamente, mi memoria regresó al vestíbulo del infierno, referenciando, de soslayo, el pequeño tablero con dos botones brillantes. Me sentí idiota...

-¡No importa! De todas formas, ya estás aquí. Tranquilízate.

El amable caballero se sentó tras el escritorio; los monitores lo ocultaban por completo. Sólo entonces pude ver la placa adherida al frente del mueble: "Mailer Daemon". Un enorme desconcierto, mezcla de angustia y temor me invadió completo. Sin embargo, tuve que preguntar: -¿Es usted el diablo? Sin el menor asomo de sorpresa o intranquilidad en la voz, mi interlocutor respondió: -Por supuesto... ¿A quién esperabas: Bill Gates?

Demudado por la demolidora honestidad, ya no supe cómo actuar. El diablo se levantó, sirvió otro brandy flameado, mirándome divertido, y me lo dio, parándose junto a la poltrona donde yo estaba como anclado.

-Entiende. "No seas demasiado engreído muchacho, sin importar lo bueno que seas, y nunca dejes que te vean llegar; eso lo arruina todo, amigo mío. Debes mantenerte siempre pequeño, inocuo, debes ser el tonto, el leproso, el vago desempleado. Mírame a mí. Subestimado desde el principio, nunca pensarías que soy un amo del universo ¿verdad?" -Pero... ¿qué pasó con los cuernos, la cola y el tridente?

-Como te habrás dado cuenta, no soy muy afecto a la moda retro; además, hay tantos mitos y exageraciones a mí alrededor... ¿Sabías que hay muchos chistes acerca lo que hago, pero ninguno sobre mí?- se rió de buena gana mientras regresaba al escritorio y, de nuevo, sus dedos saltaron alegremente sobre el teclado del computador: -Acércate. Quiero mostrarte algo.

Fui y me senté a su lado. Pude ver la ventana de un programa de exploración -"Fireforks"- y, en ella, la lista de accesos preferidos: [www.vatican.va](http://www.vatican.va), [www.mineducacion.gov.co](http://www.mineducacion.gov.co), el Facebook de un Samuel Moreno y el twitter de un Álvaro Uribe... la página abierta citaba: "la mayor astucia del demonio es la de hacer creer que no existe". (Baudelaire). No pude contener una carcajada mientras el regente del averno me palmeaba en el hombro.

-Muy bien, creo que ya sabes que no soy ningún tonto, mucho menos un ángel caído; de hecho, prefiero pensar que mi lugar en este montaje tiene que ver con un asunto de balance:

“¡He estado aquí, abajo, con la nariz en el suelo, desde el principio!  
¡He proporcionado todas las sensaciones que el hombre ha buscado!  
¡Le he suministrado lo que ha querido y nunca lo he juzgado!  
¿Por qué? ¡Porque yo nunca lo rechacé, a pesar de sus imperfecciones!  
¡Soy un admirador del hombre!  
Soy un humanista.  
Quizá el máximo humanista”.

-Sé que no estás aquí por casualidad, nadie llega hasta este lugar por error; pero no te asustes, me has caído en gracia, así que dime, aunque eso también lo sé: ¿Qué es exactamente lo que quieres de mí?

Tal vez el brandy y las risas habían surtido efecto, posiblemente el diablo también me había simpatizado, como en aquella canción famosa de los Rolling Stones (Sympathy for the devil); lo cierto fue que entré en una impresionante familiaridad con él:

-Mira, Satín, lo que pasa es que estoy escribiendo una tesis de maestría sobre la educación y los nuevos medios y, la verdad, esperaba que tú pudieras ayudarme a terminarla... tengo algunas preguntas pendientes: ¿Se puede educar a través de Internet? ¿Hay nuevos lenguajes? ¿Se produce nuevo conocimiento? ¿Es posible entender la virtualidad como currículo en evolución? Comenzó a dar vueltas alrededor del escritorio, se pasaba los dedos entre el cabello y murmuraba incoherencias... se detuvo de golpe y dijo: -¿Quién rayos crees que soy? ¡Eso no te lo responde ni el diablo! -Y la carcajada subsiguiente hizo temblar los muros del lugar. Entonces, me miró de frente y pude vislumbrar un atisbo de burlona comprensión en la profundidad de sus ojos.

-¡Ah! El plagio. Mi pecado favorito, después de la vanidad. Hace poco, encontré una página electrónica que es exactamente lo que necesitas... Rápidamente, buscó en su historial de navegación e hizo clic sobre una dirección extrañamente familiar:

[www.deliriodearacne.jimdo.com](http://www.deliriodearacne.jimdo.com)