



**Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación**

**Título del documento: Las TIC como agentes de socialización : cultura, educación y adolescencia**

**Autores (en el caso de tesis y directores):**

**Sebastián Lavenia**

**Viviana Minzi, tutora**

**Datos de edición (fecha, editorial, lugar,**

**fecha de defensa para el caso de tesis): 2012**

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.  
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: [https://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_AR](https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR)





Universidad de Buenos Aires | Facultad de Ciencias Sociales  
Carrera de Ciencias de la Comunicación



# LAS TIC COMO AGENTES DE SOCIALIZACIÓN

*Cultura, educación y adolescencia*



**Autor: Sebastián Lavenia**

TESINA DE GRADO

# **Las TIC como agentes de socialización: Cultura, Educación y Adolescencia**

---

## **Tesina de Grado**

**Carrera:** Ciencias de la Comunicación

**Autor:** Sebastián Lavenia// D.N.I: 27.861.481

**Tutora:** Lic. Viviana Minzi

### **Datos de Contacto:**

- **Correo electrónico:** sebastian\_lavenia@hotmail.com
- **Teléfono/ Celular:** 4 981-9171 // 15 5 862-0455

**Mes y año de Presentación:** Mayo 2012.

### **Agradecimientos:**

A mi familia, a Lucy y a mis compañeros por el apoyo...

A mi Tutora por el compromiso asumido...

Y a los profesores de la carrera por la experiencia vivida...

# Índice

---

## *Las TIC como agentes de socialización: Cultura, Educación y Adolescencia*

<b>Presentación.....</b>	<b>2</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>La expansión de la “escuela” como forma educativa hegemónica y su retroceso en el monopolio del saber.....</b>	<b>8</b>
<b>El surgimiento del mercado y los medios de comunicación como agentes de socialización del niño y el joven.....</b>	<b>19</b>
<b>La noción de consumo desde una perspectiva cultural: Prácticas de consumo.....</b>	<b>33</b>
<b>El advenimiento de las TIC, convergencia de medios: la noción de alfabetización multimedial y el surgimiento de nuevos formatos.....</b>	<b>42</b>
<b>El impacto de la cultura multimedial en la vida cotidiana. Nuevas formas de socialización y comunicación: celular, chat, blog, fotolog, redes sociales.....</b>	<b>53</b>
<b>El impacto de la cultura multimedial en educación. Las TIC en la enseñanza: funciones y herramientas.....</b>	<b>77</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>94</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>98</b>

## Presentación

---

“*Las TIC como agentes de socialización...*” ha sido pensado como un trabajo de divulgación orientado fundamentalmente a docentes del nivel medio y secundario. Su objetivo principal es el de realizar un aporte didáctico que contribuya a generar un diálogo certero entre la educación formal y las prácticas habituales de consumo de TIC (*tecnologías de la información y la comunicación*) que realizan los adolescentes.

En ese sentido, se propone un análisis cultural sobre los modos y las formas en que esas tecnologías han impactado en el universo juvenil y en la enseñanza. Un recorrido ordenador que sirva como material de consulta y guía práctica para los profesores, de modo de establecer una entrada viable para pensar los actuales procesos en los que se despliega la socialización de los jóvenes y las nuevas formas de comunicación.

Para ello, se plantean 6 (seis) puntos de análisis posibles: el retroceso de la “*escuela*” como institución monopólica del saber; el surgimientos de novedosos agentes de socialización; la noción de consumo cultural; el advenimiento de las TIC y la convergencia de medios; la impronta multimedial en la cotidianeidad de las sociedades; y la integración digital y virtual en los ámbitos educativos.

Sobre esas premisas se esgrime el siguiente trabajo, buscando sistematizar las diversas posturas, conceptualizaciones y perspectivas que se desarrollan en el campo cultural y educativo en torno a la problemática de las TIC, pero también aportando herramientas y recursos teóricos en virtud de los nuevos roles que hoy en día deben asumir los docentes.

## Introducción

---

En noviembre de 2011, se llevó a cabo, por tercer año consecutivo, *La Cumbre Mundial de Innovación para la Educación -WISE-*<sup>1</sup>. La cita, como en todos los casos anteriores, tuvo lugar en Doha, Qatar, ante unos 1.200 referentes de 120 países. Con una corta pero ya constante historia, la Cumbre ha sabido generar un espacio atractivo, también polémico, de debate y discusión sobre el presente y el futuro educativo. Su programa general siempre ha perseguido un propósito claro, directo, el de desplegar soluciones innovadoras que inspiren el cambio creativo en la educación<sup>2</sup>. En tal sentido, el último encuentro no ha sido la excepción. Con el lema “*sociedades cambiando, cambiando la educación*”, se propuso, de manera llana, pensar el aprendizaje con vistas al año 2030. Las premisas centrales del evento se concentraron en reducir la deserción escolar (que ya no parece un problema único de los países en vía de desarrollo), preparar a los jóvenes para los trabajos del futuro, otorgar herramientas para enfrentar el avance tecnológico y presentar proyectos de vanguardia que pudieran aplicarse en el aula en un futuro no muy lejano. Durante los tres días que duró la Cumbre, pareció quedar en claro que, para cumplir tales objetivos, el sistema educativo debía ‘*reinventarse*’ así mismo. Principalmente, a partir de una suerte de traspaso de poder: los propios alumnos -y sus intereses- debían ser quienes, en el mañana, llevaran la voz cantante del aprendizaje, participando en la conformación de los contenidos curriculares y asumiéndose como protagonistas y responsables de su propia educación. De hecho, la mayoría de las intervenciones hicieron foco en que más que pelear con las preferencias juveniles, la educación debía incorporarlas a las propuestas didácticas habituales, aquellas que se despliegan día a día en los salones de clases. Muchas voces auguraron, incluso, un porvenir escolar con celulares y videojuegos como claves para mantener la motivación

---

<sup>1</sup> *World Innovation Summit for Education*.

<sup>2</sup> VER el sitio de WISE: <http://www.wise-qatar.org/>

en la enseñanza. Una creencia de que esos aparatos permitirían educar en cualquier momento y lugar. La BBC de Londres, por caso, ostentó un proyecto por el cual chicos africanos recibían lecciones de inglés a través de la telefonía móvil. Una iniciativa que, más allá de estimular las ganas de los receptores, buscaba llevar adelante una estrategia que se vinculara con una política de *'inclusión'*<sup>3</sup>.

En cierta medida, todo ello genera interrogantes respecto a los límites de la tecnología y su incursión en los ámbitos educativos: *¿Por sí sola resuelve las cosas? ¿Qué otros intereses se desprenden en su intento de integración? ¿Hasta qué punto resulta provechosa para las instancias pedagógicas?* En efecto, las discusiones en torno a la problemática educativa actual admiten, hoy en día, una multiplicidad de visiones y posturas. Las hay optimistas, oportunistas, escépticas, tecnicistas, prudentes, etc. Por encima de todas ellas, una certeza categórica se impone: **las tecnologías de la información y la comunicación han modificado la vida cotidiana de las sociedades, en especial la de chicos y jóvenes.** En la actualidad, los adolescentes están experimentando lo que supone relacionarse a través de las posibilidades digitales y multimediales de forma sumamente natural. Gracias a los avances de internet y las innovaciones en telecomunicaciones, conviven, interactúan y consumen una cantidad de información que no encuentra precedente alguno. Sus tareas habituales envuelven una combinación de contenidos y formas sorprendentes: utilizan herramientas, programas y aplicaciones para crear páginas web (a las que luego le establecen sus propias reglas), descargan películas desde la red, traspasan música y archivos con el celular, fundan comunidades y tribus virtuales, deambulan a través del zapping televisivo, manipulan juegos online, editan imágenes, realizan búsquedas de todo tipo en el ciberespacio, etc. En esa dirección, los progresos técnicos y de la ciencia, sumados a la rapidez con la que

---

<sup>3</sup> VER el portal [www.clarin.com](http://www.clarin.com) del día 10/11/11. Enlace directo: [http://www.clarin.com/sociedad/escuela-futuro-llega-celulares-videojuegos\\_0\\_588541231.html](http://www.clarin.com/sociedad/escuela-futuro-llega-celulares-videojuegos_0_588541231.html)

operan los cambios en todos los ámbitos del quehacer humano, han hecho necesario realzar los esfuerzos de formación integral de los jóvenes, tanto en el área del “*saber*”, como en el área del “*ser*”. De ahí que la docencia se haya vuelto, por estos días, en una de las profesiones con mayores exigencias en su haber. Hoy, se espera que los educadores cumplan diversas funciones tendientes a enfrentar las transformaciones socioculturales de los últimos tiempos. Por un lado, se busca que sumen aptitudes para fomentar y desarrollar en los estudiantes la capacidad creativa, innovadora, colaborativa -demandas propias de la sociedad de la información y el conocimiento- y, por otro, que también se conviertan en factores cruciales en los procesos de ‘*inclusión digital*’, ya sea fomentando la integración de las TIC en educación o bien contrarrestando las desigualdades culturales que se generan en las distintas maneras de apropiación de las tecnologías.

Al mismo tiempo, los profesores deben afrontar esos requerimientos bajo una ‘*doble*’ interpelación que vuelve la tarea aún más compleja: en tanto sujetos contemporáneos a los acontecimientos actuales, conviven, del mismo modo que los chicos, con las novedades tecnológicas que surgen diariamente. Toman contacto con ellas y se vuelven, en consecuencia, consumidores y receptores que ponen en juego sus propias interpretaciones, visiones, críticas y experiencias en el proceso. En tanto sujetos afectados a la función de enseñanza, deben ser capaces de establecer una cierta vigilancia respecto a esas posturas y opiniones de modo de poder guiar y orientar, ya que son fuente de cultura, la reflexión de los adolescentes.

Lo cierto es que, en la actualidad y a diferencias de décadas anteriores, las exigencias pedagógicas encuentran acompañamiento en impulsos políticos sostenidos. Y es que la mayoría de los países ha desarrollado -o empieza a hacerlo- la plataforma legal necesaria para impulsar la incorporación de tecnologías *infocomunicacionales* a los

distintos sistemas educativos. América Latina, por ejemplo, ha emprendido, con diferentes niveles de intensidad, una serie de políticas públicas tendientes a reducir las desigualdades digitales y a garantizar el acceso universal y el uso democrático de herramientas informáticas en las instituciones escolares<sup>4</sup>. Argentina, por su parte, también ha promovido, en la última década, importantes proyectos al respecto: desarrolló el portal *educ.ar*<sup>5</sup> (2003), el cual no sólo proporciona información sobre novedades educativas recientes a través de canales de comunicación novedosos, sino que también brinda recursos didácticos a profesores; sancionó una nueva ley de educación nacional<sup>6</sup> (2006), la cual plantea, entre sus objetivos, la generación de las condiciones pedagógicas para el manejo de las TIC, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos; y lanzó el programa “*Conectar igualdad*”<sup>7</sup>(2010), una significativa política de inclusión digital, de alcance federal, que “*busca recuperar y valorizar la escuela pública con el fin de reducir las brechas digitales, educativas y sociales en toda la extensión del país*”<sup>8</sup>. A ello debe sumarse la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (2009), legislación que provocó, antes, durante y después de su promulgación, un debate inédito en la sociedad respecto del rol de los medios de masas: trajo posturas radicalizadas -entre ellas una fuerte cruzada por parte de las corporaciones mediáticas que se oponían tajantemente a la norma- acerca de la democratización de la comunicación, de la libertad de prensa, de la pluralidad de voces, de la circulación de la información, de la selección de noticias y de la representación de grupos, comunidades y sectores.

---

<sup>4</sup> Puede consultarse un informe sobre las Políticas de inclusión digital educativa que se encuentra desplegando América latina en el portal *puntoGov*. Enlace directo: <http://www.puntogovespeciales.com/educacion/5/30-politicas-de-inclusion-digital-educativa-en-america-latina>

<sup>5</sup> [www.educ.ar](http://www.educ.ar)

<sup>6</sup> La ley N° 26.206. Sancionada el 14 de diciembre de 2006 y promulgada el 27 de diciembre de 2006.

<sup>7</sup> <http://www.conectarigualdad.gob.ar/>

<sup>8</sup> VER <http://www.conectarigualdad.gob.ar/sobre-el-programa/que-es-conectar/>

Indudablemente, el conjunto de esas iniciativas ha instalado y gestado un escenario propicio, sumamente provechoso, para que, desde los ámbitos educativos, se comience a repensar el lugar de la escuela dentro de un nuevo contexto global: su tan mencionada crisis, producto de un retroceso de autoridad y legitimidad; el rol del mercado, de los medios de masas y de las TIC como agentes de socialización dentro del universo juvenil y su impacto en las formas ‘*tradicionales*’ de enseñanza; las numerosas prácticas de consumo de tecnologías, información y productos culturales que realizan los adolescentes; la noción de alfabetización multimedial; las nuevas formas de comunicación y la convergencia de medios. En otras palabras, un análisis que permita “*comprender la dimensión social, cultural e histórica de los cambios que acontecen en las formas de registro y transmisión de los saberes construidos socialmente {...} Que lleve a entender por qué las tecnologías de la información y la comunicación no se conciben como una herramienta más sino como un cambio social profundo y estructural en las formas de conceptualizar y concebir el mundo que nos rodea y, por lo tanto, en la formas de acceder, aprender y conocer el entorno*”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> MINZI, Viviana (comp.), “Claves para integrar las TIC en la escuela”, en *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela*. Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2007.

## **La expansión de la “escuela” como forma educativa hegemónica y su retroceso en el monopolio del saber**

---

Existe una férrea convicción de que en el país hubo una suerte de época célebre, tal vez gloriosa, de la educación argentina. Un período donde docentes y jóvenes, gracias al impulso del Estado, formaban un vínculo indestructible y, a su vez, casi al mismo tiempo, trazaban un camino inalterable. Un momento dorado donde, a partir, sobre todo, de la figura de Sarmiento, se consolidó un tipo particular de “escuela” que, desde entonces y por gran parte del siglo XX, extendió su forma educativa hegemónica por toda la Nación. Para aquellos que piensan que la educación nacional tuvo ‘*su paraíso*’ en ese pasado<sup>10</sup>, el contraste con la actualidad se torna evidente. De hecho, hoy, se ha instalado, en diversos ámbitos educativos y académicos, la idea de que los jóvenes han perdido toda consideración por la formación escolar. Que los vínculos sociales y políticos que relacionaban a la educación con los chicos se han malogrado. Que sus expectativas ya no se ven representadas por el sistema educativo. Que, incluso, sus formas de vivir e interpretar el presente se oponen directamente a los patrones escolares. Ciertamente, la concepción de un pasado glorioso y un presente errático encuentra su correlato aquí y allá. Las explicaciones, nunca sencillas, nunca absolutas, deambulan entre las premisas e ideales iniciales del modelo de escolarización nacional y las transformaciones socioculturales de los últimos tiempos. Entre el agotamiento de una educación fuertemente disciplinaria y centralizada en la esfera pública y la proliferación de las ofertas del mercado y de las *tecnologías de la información y la comunicación* - TIC-. Entre un saber único y concentrado pensado formal y funcionalmente desde y para la institución escolar y la consolidación de espacios pedagógicos nuevos, disgregados, como los que surgen, por caso, con los medios de comunicación, los videojuegos y la internet. En efecto, cada vez con más insistencia, los autores y los

---

<sup>10</sup> VER FENOCCHIO, Silvia “La escuela en la historia argentina”, Buenos Aires, Edhasa, 2009.

especialistas en el tema han planteado la problemática actual de la “*crisis*” educativa a partir, principalmente, de la contradicción entre el carácter moderno de la escuela y los cambios en las prácticas y costumbres juveniles de fines de siglo pasado y principios de este. En cierta medida, aunque con diferentes matices, por cierto, la problemática educacional en la última etapa ha sido esbozada de esa manera: la ‘*escuela*’ como la gran institución que intenta mantenerse fiel a los principios que dieron lugar a su origen y que resiste, en consecuencia, los embates de una sociedad que le reclama actualización y adaptación a los tiempos actuales. En otras palabras, una problemática que tiene de un lado a las instituciones formales de transmisión de saberes y, del otro, un novedoso conjunto de destrezas que, al parecer, los adolescentes aprenden fuera del ámbito escolar.

Los análisis que puedan establecerse en torno a la situación actual exigen, sin embargo, una superación de esquematismos y visiones herméticas. El modelo escolar nacional ‘*tradicional*’ con el que tan comúnmente suelen identificarse los educadores, se sabe, ha sido fruto de la articulación de determinadas políticas y concepciones que, en definitiva, supieron imponerse sobre otras posibles. Ello indica entonces que, lejos de su condición de ‘*intocable*’ e ‘*incuestionable*’, ese modelo se ha constituido a través de un fuerte carácter histórico, producto, a su vez, de distintos procesos sociales, económicos y culturales. Fue gestado de una manera pero podría haberlo sido de otra. De hecho, en la Argentina, existieron diferentes tipos de ‘*escuelas*’ mucho antes incluso a la creación del sistema escolar. Escuelas que, como bien precisa Silvia Finocchio, Doctora en Ciencias Sociales y Profesora en Historia, estuvieron ligadas a los conventos, las parroquias y las colectividades<sup>11</sup>. En este sentido, la historia de la educación entrega vastos ejemplos de formas de escolarización que no progresaron. De ahí que, ante todo

---

<sup>11</sup> VER FENOCCHIO, Silvia “La escuela en la historia argentina”, Buenos Aires, Edhasa, 2009.

y aún hoy, sea necesario reformularse viejas preguntas, tal vez las más elementales y puntuales, de modo de intentar fijar esos lazos, siempre posibles, entre los fundamentos del pasado y los vaivenes del presente: *¿Por qué el tipo de formación e instrucción que se fundara con la histórica Ley N°1420 de 1884 fuera el que, en definitiva, lograra imponerse por sobre otras formas educativas? ¿Cuáles fueron las premisas e ideales de ese modelo? ¿Por qué, al parecer, su lógica supone un conflicto con los cambios culturales de los últimos tiempos?*

El sistema escolar argentino emergió bajo una fuerte impronta “*iluminista*”. A fines del siglo XIX, los diferentes gobiernos que se sucedieron en el poder asumieron dos propósitos comunes: progreso y civilización. Ciertamente, era el tiempo de consolidación de una nueva empresa. Una empresa afianzada en las “*elites*” terratenientes, dirigentes y financieras que, una vez doblegadas las resistencias indígenas y de algunos caudillos del interior, se unificaron y conformaron una hegemonía política. El paisaje nacional, en consecuencia, se modificaba. Y lo hacía para no volver atrás. Si Argentina iba a perseguir el modelo europeo con vistas a la conformación de un renovado país, decididamente necesitaba de nuevos “*fieles*” que apoyaran las ideas, visiones, valores y creencias de las clases dirigentes y permitieran, por ende, fortalecer el incipiente proceso que se estaba gestando. El Estado Argentino halló así en la escolarización pública el dispositivo necesario para la creación de sus “*ciudadanos*” bajo un patrón cultural común y sobre la base de una homogeneización social. Por entonces, el territorio nacional exhibía un entramado cultural sumamente heterogéneo, producto del flujo de inmigraciones que recibía el país, por lo que la escuela, y su mensaje socializador, se presentaban como el instrumento más adecuado y más eficaz para definir la identidad de la nación y, a su vez, para fijar los componentes cuantitativos (el acceso universal y obligatorio) y los componentes cualitativos

(laicísimo; unidad; lealtad a la nación y a los principios democráticos del gobierno) necesarios para su segura expansión<sup>12</sup>. En efecto, su carácter obligatorio, estatal, laico y graduado le imprimió una fuerza inusual para la época, fácilmente comprobable en sus etapas de gestación y fortalecimiento (de 1910 a 1930, por ejemplo, la población escolar se duplicó, alcanzando prácticamente al 70% de los chicos de entre 6 y 13 años de edad). De modo que la educación se constituyó en un doble juego de derechos y obligaciones: por un lado, el derecho a la educación que el Estado debía garantizar y, por otro, la obligación de los ciudadanos para con la sociedad.

A decir verdad, el período de transición entre el siglo XIX y el XX, correspondió a una etapa donde la mayoría de las naciones del mundo acuñaron la escolarización, con diferentes variables, como herramienta para la socialización de los individuos<sup>13</sup>. Lo cierto es que, en occidente, tal proceso se vio asociado, generalmente, a la necesidad de formar recursos humanos que dieran respuesta a los avances económicos del capitalismo. En este sentido, el caso argentino presentaba una particularidad: el Estado asumió un rol preponderante en el fortalecimiento del aparato escolar en función de un interés fundamentalmente político y no económico, cuyo propósito era el de la consolidación de un modelo particular de país. Efectivamente, los diferentes gobiernos que se alternaron el mando durante tal etapa coincidieron en mantener alejada la enseñanza de las orientaciones productivas<sup>14</sup>.

Los jóvenes de la nación, por tanto, a lo largo de las décadas del siglo XX, se transformaron en toda una prioridad social. Inculcarles ciertas pautas de comportamiento y adaptarlos a las condiciones de una sociedad determinada se volvió una tarea esencial para el crecimiento y desarrollo de la patria. A partir de entonces, la

---

<sup>12</sup> VER TEDESCO, Juan Carlos “El nuevo pacto educativo” Cap. II. Madrid, Anaya, 1995.

<sup>13</sup> VER PINEAU, Pablo “La escuela en el paisaje moderno: consideraciones sobre el proceso de escolarización”. En *Historia de la educación en debate*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 1996.

<sup>14</sup> VER TEDESCO, Juan Carlos, “Educación y Sociedad en la Argentina (1880- 1945)”. Buenos Aires Ediciones Solar, 2003.

etapa de formación se entendió menester único de la escuela. Y la estructura educativa fue tan simple como directa, tan abarcadora como eficaz: los jóvenes como sujetos ‘*inacabados*’ e ‘*incompletos*’, y los maestros, por el contrario, como portadores monopólicos del saber. Los primeros debían obediencia absoluta a los segundos quienes, por otra parte, se convertían en “*expertos*” instructores de los principios pedagógicos que, por aquellos tiempos, encontraban su apogeo máximo. Mariano Narodowski, docente e investigador dedicado al campo de la pedagogía y las políticas educativas, destaca al respecto que, en la modernidad, la formación del sujeto dejó de ser un asunto de índole íntima o privada para pasar a constituir una de las principales preocupaciones públicas. Esto supuso necesariamente un acuerdo entre los que estaban naturalmente encargados del “*chico*”, los padres, y los que estaban encargados del “*alumno*”, los maestros. En tal sentido, señala que esta alianza se apoyó sobre dos fundamentos principales: uno compulsivo, como las leyes de obligatoriedad escolar, y otro consensuado, que giraba en torno a la confianza que los padres depositaban en los maestros en tanto adultos especializados<sup>15</sup>.

De esta manera, el espíritu con el que se concibiera el modelo de escolarización nacional se tradujo, en principio, en un enérgico esfuerzo por difundir tanto las pautas y normas de cohesión social, como así también los ideales propios del iluminismo -justicia, igualdad y progreso- a los que las “*elites*” nacionales circunscribieron. El dispositivo fue tan poderoso que no sólo se constituyó en el ámbito más apropiado para la ampliación del espacio público mediante la ciudadanía, sino también en un formidable escenario para la formación de un sujeto libre y autónomo, la nivelación de los privilegios heredados y la generación de un proceso de movilidad social. Todo aquello representó la “*escuela*” desde un comienzo.

---

<sup>15</sup> VER NARODOWSKI, Mariano “La ruptura del monopolio del saber escolar”. En *Después de clases: Desencantos y desafíos de la escuela actual*. Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, 1999.

Como un claro ejemplo de su implicancia en la vida social argentina de principio de siglo XX, Beatriz Sarlo, ensayista argentina, popularizó un cuento llamado *Cabezas rapadas y Cintas Argentinas*<sup>16</sup>, el cual retrató de manera fiel el cuadro que ofrecía la escolarización nacional en la década del '10, del '20 y del '30. El relato de Sarlo narra la historia del personaje 'Rosa del Río', desde sus años de infancia hasta llegar a lo que fuera su máximo desarrollo profesional: la asunción como directora en una institución escolar recién fundada. Hija de inmigrantes, 'Rosita' encuentra en la escuela, primero como alumna y luego como maestra y directora, un mundo de abundancia simbólica que contrastaba con la supuesta pobreza de su hogar: mapas, dibujos, pizarrones, tizas, poesías, libros y pianos conformaban lo que ella concebía una nueva y mejor atmósfera, no sólo para sí, sino también para miles de chicos con equivalente procedencia a la suya.

Dos escenas suelen rememorarse del popular cuento. La primera cuando, en su día inicial como directora en 1921, 'Rosita' ordena llamar al peluquero del barrio con el propósito de rapar las cabezas de varios alumnos previamente a que éstos ingresasen al aula. El motivo era simplemente uno: sacar los piojos que los chicos traían de los conventillos y evitar, de ese modo, la propagación de lo que en aquel momento se presentaba como una epidemia infecciosa. La higiene era cualidad moral y, en consecuencia, la escuela la imponía de manera inapelable. Tal decisión y acción, que Sarlo hace carne en la directora, sólo puede entenderse en el marco de esos años y bajo la autoridad que asumía la escuela por entonces. Hoy en día, una acción de ese tipo parecería siquiera inimaginable. El escándalo que se expondría ante la opinión pública, y que circularía por diferentes medios de comunicación, sitios de internet y redes sociales, sería de considerable proporciones. Por otra parte, actualmente, ningún

---

<sup>16</sup> VER SARLO, Beatriz, "Cabezas rapadas y cintas argentinas", en *La maquina cultural*. Buenos Aires, Ariel, 1999.

miembro de la cadena educativa permitiría un hecho de tales características. Ni docentes, ni padres, ni alumnos podrían soportarlo. Sin embargo, el relato intenta dejar en claro de que, por aquellos días, el escenario era otro y la potestad escolar también: tanto los jóvenes “*rapados*” como sus padres no manifestaron queja alguna ante lo que fuera un acto de invasión de privacidad e integridad. Sencillamente no se plantearon siquiera la posibilidad de cuestionar el mando educativo. El estado dejaba su marca en el cuerpo de los jóvenes de modo directo y autoritario, pero, ciertamente, también de forma autorizada.

En la segunda parte de su relato, Sarlo propone dar cuenta de otra significativa cualidad que, por entonces, ofrecía el modelo escolar argentino: la posibilidad de un próspero porvenir a través del abanico de alternativas que se abría gracias a la educación. Una vez más, el personaje de ‘*Rosa del Río*’ ponía en evidencia la impronta educativa de la época: ante la inminente llegada de la fecha festiva más importante, la celebración del 25 de mayo, prometió a los estudiantes de su escuela -todos de hogares sumamente humildes- una marca distintiva que los haría llenar de orgullo, regocijo y emoción. En esos años, las fiestas patrióticas se festejaban en los espacios públicos, donde los alumnos solían desfilan frente a los gobernantes. Para la ocasión, la directora compró varios metros de tafeta blanca y celeste con el propósito de crear un conjunto de cintas argentinas. Colocó las mismas en la cabeza de cada una de las jovencitas y como corbata en cada uno de los varones. Indudablemente, las cintas daban cuenta del impulso homogenizador que fijaba la escolarización: no sólo simbolizaban el patriotismo y el nacionalismo que se les imponía a los chicos, sino también representaban un mundo más “*lujoso*” y, por consiguiente, mejor para ellos. La tela de seda era, en aquel momento, un signo de distinción que, por supuesto, al no estar

presentes en sus hogares, los chicos jamás habían visto en sus vidas. De modo tal que la escuela producía en el plano material una compensación a la pobreza real.

En resumidas cuentas, la impronta que la educación nacional imprimió en la sociedad argentina desde un comienzo y por gran parte del siglo XX tuvo esa doble faceta reflejada en el relato de Sarlo: por un lado, el modelo escolar se presentó como una máquina de imposición de identidades y, por otro, como un pasaporte a condiciones mejores de existencia. Un desafío político donde el Estado asumió un rol preponderante en la conformación de lo que se entendió un sistema educativo democrático. Hoy, esas mismas características, antes consideradas centrales y esenciales, se han vuelto un terreno de disputa. Si bien en la actualidad nadie podría negarle a la escuela su condición de primera organización portadora de un *mandato social genérico*, se ha hecho igualmente indudable que su capital simbólico ha empezado a tolerar una fuerte competencia. Ocurre que, cada vez con más insistencia, la proliferación y diversificación de la oferta cultural dentro de los sectores juveniles ha comenzado a dar lugar a una multiplicidad de posibilidades que, hasta hace poco tiempo atrás, eran impensadas. Por caso, los adolescentes de hoy son parte de la primera generación que tienen a la computadora, el internet, los videojuegos, el celular, la televisión y la radio, entre otros, como algo “*natural*”. Crecen y se socializan a través del mensaje de texto, el chat, las redes sociales, las tiras juveniles y la publicidad. En esa dirección, las *tecnologías de la información y la comunicación* han puesto a disposición cotidiana un conjunto de saberes a los cuales los chicos otorgan un inmenso valor dentro sus vidas. De hecho, si estos últimos tiempos han arrojado alguna precisión, ésta ha sido que el consumo de esas tecnologías lejos está de ser producto de un ejercicio pasivo. Por el contrario, la interacción con las TIC han permitido la aparición de una serie de nuevos conocimientos que, en definitiva, han empezado a disputar de manera decidida ese

saber único, concentrado y monopolizado que proponía el ‘clásico’ sistema educativo. Ello ha evidenciado la imposibilidad de construir identidades juveniles ‘homogéneas’, ‘uniformes’ y ‘equilibradas’ desde el proceso educativo formal como ocurría tiempo atrás. Incluso, por estos días, los profesores ven azorados cómo los jóvenes traen consigo un bagaje cultural que escapa a sus posibilidades y los vuelve, en reiteradas ocasiones, vulnerables. Varios de ellos intentan, dado que la tarea docente aún continúa siendo fuente de cultura, mantenerse al tanto y conocer el vertiginoso mundo juvenil que también los rodea. Sin embargo, ya sea por reconocerse parte de otra generación o por no poder apartarse de ciertos prejuicios o principios, muchos educadores empiezan a admitir lo titánico de la tarea.

Por otra parte, los repetidos vaivenes económicos que ha sufrido el país, al menos, en las últimas tres décadas, también han atentado contra esa idea que vinculaba estrechamente a la ‘escuela’ con el progreso social y económico. El caso más ilustrativo al respecto tal vez sea el de la crisis nacional del año 2001. Las dificultades que se suscitaran por entonces calaron muy hondo en el seno de la sociedad y en el sistema escolar, considerado tradicionalmente uno de los más exitosos de América Latina. El abandono del secundario se masificó y la escolaridad descendió a niveles tan bajos que hoy, una década después y con un país que muestra claros síntomas de recuperación, aún no han podido corregirse.

Por consiguiente, la representación de la adolescencia ya no se presenta de forma uniforme o fácil de rastrear tal como ocurriese en la Argentina durante gran parte del siglo XX. En términos de Sandra Carli, reconocida Doctora en Educación, “*el impacto de los procesos de inclusión, la polarización social extrema, la pérdida de un tejido social integrado en el País, así como las marcas en las identidades infantiles de la mutación simbólica de un escenario nacional globalizado desde el punto de vista*

cultural y tecnológico, han instalado modos de fragmentación y heterogeneización de la ‘sociedad infanto-juvenil’”<sup>17</sup>. Desde esta perspectiva, los chicos de hoy se han tornado menos representables, sobre todo, desde un discurso universal. En consecuencia, el ‘tradicional’ modelo escolar nacional con el que, en definitiva, maestros y profesores han crecido, lejos de permanecer dentro de una estructura impenetrable, se ha transformado, con el correr de los años, en una zona gris. En muchos aspectos, un territorio confuso. A la luz del proceso, las voces que exigen una reorganización del sistema educativo, de su discurso, sus experiencias y sus prácticas, se han multiplicado. Claro que, en esta dirección, no existe algo así como una verdad absoluta a la cual los educadores puedan aferrarse. No se trata simplemente de deshacerse de las viejas tradiciones en educación. Tampoco de ignorar los vaivenes del presente. Se trata de encontrar respuestas válidas que contribuyan, desde el plano cultural, a comprender las implicancias de un determinado momento histórico para que, en efecto, los adolescentes se animen a construir su propio destino siempre con la constante tutoría adulta. Porque crecen en un mundo que necesita dotarse de sentido. Y esa tarea es siempre menester de las generaciones mayores. Como bien señala Hannah Arendt, una de las más destacadas pensadoras políticas del siglo XX, “*sin testamento o, para sortear la metáfora, sin tradición –que selecciona y denomina, que transmite y preserva, que indica dónde están los tesoros y cuál es su valor-, parece que no existe continuidad voluntaria en el tiempo y, por lo tanto, hablando en términos humanos, ni pasado, ni futuro.*”<sup>18</sup> En tal caso, si las experiencias actuales de los adolescentes -sus modos de vivir e interpretar el presente- se han vuelto más complejas desafiando los roles sucesivos propuestos por las generaciones adultas, si, asimismo, la autoridad escolar se ha visto alterada por formas

---

<sup>17</sup> CARLI, Sandra, “El problema de la representación. Balances y dilemas”. Texto para el VII Seminario Internacional “*Infancias y Adolescencias. Teorías y experiencias en el borde*”. Organizado por el Centro de Estudios Multidisciplinarios, Buenos Aires, 11 y 12 de abril de 2003

<sup>18</sup> ARENDT, Hannah, “Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión político” .Barcelona, Ediciones Península, 1996.

de aprendizaje que escapan a su control, ello habilita, al menos, la posibilidad de discutir los modos de la transmisión educativa. No para que la educación se parezca a la televisión, la internet o el videojuego sino para que no abandone nunca su condición garante de igualdad, ciudadanía, libertad y democracia.

## **El surgimiento del mercado y los medios de comunicación como agentes de socialización del niño y el joven**

---

Sin lugar a dudas, podría afirmarse que las décadas del 60' y del 70' del siglo XX han sido etapas de grandes cambios y transformaciones en todo el mundo. En el plano político-ideológico, por ejemplo, el nivel de disputa, confrontación, radicalidad y participación que se manifestara entonces en el seno de las sociedades y poblaciones no ha vuelto a registrarse en décadas posteriores. Revueltas, grandes manifestaciones y revoluciones se sucedieron a lo largo del mundo teniendo entre sus filas, asimismo, a un protagonista novedoso e inédito en la vida activa y social de los países: la “*juventud*”. En efecto, culturalmente, en ese momento histórico, comenzó, con gran insistencia, a hablarse de un mundo o cultura netamente ‘*juvenil*’. El rock and roll y el pop en la música, el vaquero o la pollera de jean en la vestimenta y las ideas *hippies* en el ambiente adolescente, daban cuenta de una suerte de nuevos y “*raros*” comportamientos en los jóvenes que, para la época, acostumbrada a un apogeo de conductas que iban más acordes con los dictámenes del sistema educativo, resultaron ser sumamente turbulentos. Desmayos y gritos en los espectáculos, llantos desmedidos frente a la pantalla de cine o TV y admiración y adoración por los artistas, constituían algunas de las expresiones más comunes que por entonces exteriorizaban los adolescentes en sus vidas cotidianas. Millones de chicos soñaban con emular al joven de Tupelo de las caderas bamboleantes, Elvis Presley, o bien realizaban largas colas para conseguir un ticket que les permitiera presenciar un show de los Beatles: la “*Beatlemania*” de los años 60', de hecho, sacudió la credibilidad del planeta, a tal punto que, en aquellos años, la prensa dejó en un segundo plano la música de la banda para referirse a esa incomprensible locura masiva: resaltaba noticias sensacionalistas sobre el grupo, publicaba fotografías de policías y fans enfrascados en caóticos desordenes a la salida de sus actuaciones y describían los recitales de los Beatles como grandes

manifestaciones de paranoia, principalmente a raíz de los gritos y llantos histéricos de las chicas.

Lo cierto es que, hacia mediados del siglo XX, en muchos países de occidente, la capacidad socializadora de la escuela, y su llegada efectiva a los chicos, comienza a mostrar claros signos de debilitamiento. Los años de la segunda posguerra mundial traerían consigo una serie de transformaciones que modificarían el entramado social y cultural del momento. El crecimiento de la población infanto-juvenil y los aumentos en los niveles de vida, en efecto, se constituyeron en dos grandes novedades de la época. Viviana Minzi, especialista en el área de comunicación y educación, afirma que sumado a esto habría que contemplar las nuevas necesidades del capitalismo por expandir las posibilidades y potencialidades del mercado, lo cual acarrió la consecuente identificación del campo infantil y juvenil como un sector altamente “rentable”<sup>19</sup>. De esta manera, el mercado entraba en escena avanzando, a pasos agigantados, sobre un estrato que hasta ese momento había sido menester único de la institución escolar. Como pieza de un mismo proceso, el progreso técnico del siglo XX dio lugar a un vertiginoso desarrollo de los ‘medios de masas’: se consolidaron los periódicos y las revistas como dispositivos de circulación masiva, se produjo el impulso de la radiodifusión que, a partir de su transmisión de señales por ondas electromagnéticas, permitió ampliar potencialmente la recepción, y, asimismo, se desató la revolución de la pantalla a través del avance de la televisión y el cine que se afirmaron como medios de entretenimiento al alcance de todo el público. Por entonces, se popularizó una cotidiana escena que recorrió el mundo velozmente precisamente por su reconocimiento, casi inmediato, en la mayoría de los hogares: la familia frente al televisor. Llegaba la era de

---

<sup>19</sup> VER MINZI, Viviana “Mercado para la infancia o una infancia para el mercado Transformaciones mundiales e impacto local”. En: CARLI, Sandra (dir. y comp.) *Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*. Buenos Aires, Stella / La Crujía, 2003.

los medios de comunicación. Y junto con ellos, un apogeo del mercado que, como se mencionara, penetraba rincones antes inalcanzables.

Exhibiendo una clara ventaja respecto de las instituciones formales de transmisión, el mercado y los medios de comunicación se instalaron como nuevos agentes de socialización en la vida de los chicos desde un comienzo y a temprana edad, anticipándose por ello a la mismísima escuela. Los jóvenes crecían bajo un mundo que, lejos de lo que ocurría con sus padres y maestros, se les presentaba absolutamente natural. Un mundo donde eran llamados a ser protagonistas a partir de un consumo variado, que iba desde golosinas y productos juveniles hasta innovadores programas de televisión y películas en las que aparecían los “referentes” y “héroes” del momento, devenidos en verdaderas autoridades de saber. Como caso testigo de esta nueva perspectiva, en la década del 50’, en Estados Unidos, el actor James Dean produjo una revolución en los jóvenes con su película *Rebelde sin causa* (1955). La fabulosa trascendencia del film se originó a partir de la puesta en escena de lo que se consideraban temas tabúes para la época: los conflictos entre padres e hijos, el aislamiento y la incompreensión que, en ocasiones, sufrían los adolescentes. El personaje de Dean, *Jim Stark*, se presentaba como un joven a quien nada le importaba o temía. Hacía lo que le daba la gana, enfrentándose por ello a quien tuviera enfrente sin distinción de jerarquías: sus padres o profesores podían convertirse en sus blancos de ataque fuera de todo titubeo o duda. En tal sentido, *Rebelde sin causa* exteriorizaba una nueva mirada sobre la juventud de los 50’, los 60’ y los 70’ fuertemente arraigada en comportamientos transgresores, cuestionamientos a los adultos, vacíos existenciales y desilusiones varias. El personaje de *Jim Stark* se convirtió velozmente en un icono adolescente. Su modo de entender y encarar la vida trajo a superficie, para diversos jóvenes, un mundo silenciado de vivencias que ciertamente confrontaba con el modelo

tradicional del 'joven' propuesto por la familia y la escuela. Asimismo, James Dean se convirtió en uno de los más famosos casos de modificación de hábitos de consumo. En buena parte de la película, su indumentaria básica consistía en una camisa "leñadora" o "cazadora", una prenda para las monterías o situaciones de caza. Sin embargo, la constante asociación del actor con la prenda, motivó que la camisa se volviera para los jóvenes todo un símbolo de rebeldía juvenil. Tan gigantesco fue el éxito y la trascendencia que lograra alcanzar el film que, en 1990, el Registro Nacional de Filmes de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos lo incorporó a su prestigioso archivo considerando el largometraje cultural, histórico y estéticamente significativo.

Con el correr de los años, la alianza compuesta por los medios y el mercado profundizó los procesos por los cuales se reforzaba el vínculo comercial y afectivo entre los chicos, las figuras mediáticas y los productos juveniles. Por un lado, las grandes compañías contrataban a los actores de cine, las modelos, los presentadores de televisión o los deportistas del momento para diversas campañas publicitarias destinadas a promocionar sus marcas. Por otro, fortalecían la asociación entre productos a los fines de incentivar su consumo: de una historia de aventuras exitosa, por ejemplo, surgida de la televisión o el cine, brotaban luego una serie de posibilidades que permitían extraer el mayor rédito posible a la causa. De *La guerra de las galaxias*, *Star Trek*, *La mujer maravilla*, *Hulk*, o *los Duques de Hazzard*, se producían ropa, juegos y accesorios que los jóvenes más tarde reclamaban asiduamente para satisfacer sus necesidades. La serie televisa *Batman*, protagonizada por los actores Adam West y Burt Ward, tal vez sea un emblema al respecto. Gracias al increíble suceso cosechado por el programa, se puso en marcha una cadena, casi infinita, de ofertas: máscaras, disfraces, remeras, muñecos y productos de todo tipo componían por entonces el espectro de la *Batimanía*. A tal punto resultó un boom comercial que, hacia el final de la primera temporada, en 1966, los productores

del show dieron estreno a la primera película del ‘*súper héroe*’, basada, por supuesto, en los capítulos televisivos de la serie. Para Adam West y Burt Ward fue el camino al estrellato total. Los actores alcanzaron una fama inusual. De hecho, diversificaron los alcances de sus carreras a extremos inimaginables. Se dieron el lujo de grabar sus propios discos de música y, asimismo, fueron precursores de una nueva forma de recaudación: las presentaciones personales en eventos. El *batimóvil*, por otra parte, también se convirtió en todo un ícono del período, siendo altamente solicitado para todas las grandes exposiciones automotrices de la época.

Claro que en esta suerte de unión entre el mercado y los medios de masas, la mercadotecnia comenzaba a cumplir un rol preponderante: estrategias de ventas, estudios de consumo, posicionamientos de productos, creación de necesidades, deseos y demanda formaban parte de la larga lista de concepciones que iban incorporándose a la oferta adolescente. Efectivamente, Edgar J. Scherick, uno de los productores de *Batman*, afirmaba por aquellos años: “*el programa tiene todos los elementos de un gran show de acción, con aventuras, desafíos, villanos increíbles y un resuelto héroe lleno de futuristas y científicos recursos para luchar contra el crimen. Está hecho con mucho vuelo y estilo y además podrá ser disfrutado en otros niveles, estoy seguro que será un “Hit” instantáneo que atrapará a también a sofisticados jóvenes amantes del Pop-Art que van a discotecas y compran lámparas Tiffany*”<sup>20</sup>. Así, los hombres de la T.V empiezan a recorrer un nuevo camino asentado en fructíferas alianzas con diferentes sectores de la economía. Del mismo modo, los fabricantes de productos juveniles del mundo “*comienzan a sostenerse en la televisión y a necesitar de ella: lo que no aparece*

---

<sup>20</sup> Cita extraída del portal <http://www.batmania.com.ar/paginas/default.htm>

*en la pantalla chica corre riesgo de no ser incluido en la lista de compras de los chicos*”<sup>21</sup>.

En esta nueva tendencia, el objetivo empresarial se mantuvo orientado a penetrar todos los rincones posibles del espectro juvenil. Incluso, el movimiento *hippie* de los 60’, tan emparentado con la juventud crítica de la época, fue captado como factor de consumo, algo inesperado por entonces ya que su ideología nacía como un rechazo a la sociedad materialista y burocrática. Sin embargo, la capacidad publicitaria logró absorber su rentable imagen para que, en definitiva, nada en el universo adolescente quedara al margen de la lógica mercantil. En tal sentido, suele recordarse una protesta juvenil realizada en el año 1968, donde los jóvenes del movimiento, cansados de que se vendiera comúnmente su imagen, su literatura, sus adornos y su música, enterraron un muñeco de juguete vestido con la vestimenta tradicional de la corriente en repudio por la comercialización de un producto que buscaba emparentarse con lo ‘*hippie*’.

Otro de los impulsos que tuvo la socialización a través del mercado y los medios de comunicación estuvo ligado de manera estrecha a lo acontecido en el plano familiar. En las décadas finales del siglo XX comienza a advertirse un tránsito gradual hacia un proceso de reducción de su estructura. A propósito, David Buckingham, prestigioso investigador en los campos de la audiencia y la educación mediática juvenil, señala que de numerosas, las familias pasaron a convertirse en nucleares, dando lugar, progresivamente, a composiciones cada vez menos tradicionales, como la familia monoparental.<sup>22</sup> Una de las novedades de la época, por ejemplo, fue la incorporación de la mujer al mundo del trabajo. Su salida fuera del ámbito privado del hogar ocasionó ciertos cambios en el funcionamiento familiar que dieron lugar, a su vez, a nuevos

---

<sup>21</sup> MINZI, Viviana “Mercado para la infancia o una infancia para el mercado Transformaciones mundiales e impacto local”. En: CARLI, Sandra (dir. y comp.) *Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*. Buenos Aires, Stella / La Crujía, 2003.

<sup>22</sup> BUCKINGHAM, David, “La infancia que ha crecido con los nuevos medios”, en *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Buenos Aires, Paidós, 2003.

escenarios domésticos: como consecuencia del menor tiempo que los padres pasaban con sus hijos, los medios se volvieron una fiel compañía de los jóvenes durante varias horas del día y, por ello, en confidente esencial de sus inquietudes principales. Esta situación desencadenó, al menos, dos cuestiones fundamentales: por un lado, la creciente preocupación de los adultos respecto de la exposición de los niños y adolescentes a un contenido mediático que, hasta el momento, se encontraba preservado fundamentalmente al público mayor. Y, por otro, lo que bien precisaron Shirley Steinberg y Joe Kincheloe, prestigiosos analistas de las culturas juveniles: la televisión, las películas, la publicidad, los videos juegos, las revistas, los periódicos, etc., se volvieron lugares pedagógicos para los jóvenes, sitios en donde se creaban nuevos significados y en donde, por ende, la educación, en un modo no tradicional, también se desarrollaba<sup>23</sup>. Claro que esa forma no tradicional implicaba una lógica “*didáctica*” sumamente diferente: si para la compleja tarea que significaba la conformación de las subjetividades de los chicos, la escolarización proyectada desde el Estado partió de la premisa de un sujeto “*incompleto*” que debía apoyarse en la escuela y la familia para forjar su futuro, la alianza mediática -mercantil apeló directamente a los jóvenes a partir de su identificación como “*consumidores*”. En tal sentido, Lucía Rabello de Castro, Doctora en Filosofía y experta en culturas infantiles, afirma que la oferta del consumo desencadenó un proceso por el cual el lugar del niño y del joven fue redefinido originando nuevas prácticas culturales: en tanto consumidor, el niño habría sido elevado al mismo estatus que el ‘*adulto*’<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> VER KINCHELOE, Joe y STEINBERG, Shirley, “Cultura infantil y multinacionales”. Madrid, Morata, 1997.

<sup>24</sup> VER RABELLO DE CASTRO, Lucía, “Infancia y adolescencia en la cultura de consumo”. México, Lumen, 2001.

Como caso típico de esta nueva perspectiva, en la década de los 80', surgió lo que se denominara "*la mesada*"<sup>25</sup>, una de las formas principales que los padres encontraron para transmitir y educar a sus hijos en el uso del dinero. La misma consistía en concederle al chico un monto determinado, en principio semanal y con el tiempo mensual, con el propósito de que desarrollara ciertas habilidades para la planificación de su economía cotidiana. Lejos de lo que muchos creyeron se transformaría en un incentivo para el consumo irracional, directo y desfachatado, los jóvenes adoptaron la mesada bajo una lógica sumamente racional. De hecho, decidían cuándo y cómo llevarían a cabo sus gastos de acuerdo a intereses particulares. En ocasiones, adjudicaban una parte a golosinas, otra a productos que implicaban una erogación mayor (vestimenta, zapatillas, videojuegos, etc.) e, incluso, resguardaban un monto para el "*ahorro*": éste podía ser utilizado para alguna actividad específica o para adquirir algún producto de precio elevado en comparación con sus consumos cotidianos (instrumento de música, bicicleta, reproductor de música, consola de videojuegos, etc.). En estos casos, los chicos optaban por realizar ciertos esfuerzos específicos que le permitieran acceder a esos bienes de forma planificada: dejaban de gastar en ciertos productos por un tiempo a los fines de reducir los egresos que consideraban circunstancialmente "*superfluos*" en relación con su anhelo. Es decir que, en las últimas décadas del siglo XX, los adolescentes comienzan a ser percibidos como actores económicos, con derecho a decidir y a definir sus modelos a seguir, sus intereses, sus deseos y sus modos de satisfacerlos.

La resistencia ante esta nueva concepción de un joven "*adulto*" provino, en buena parte, del sistema educativo en su conjunto. La idea de que, ante semejante propuesta, la adolescencia, tal como había sido concebida por los ideales modernos, se encontraba

---

<sup>25</sup> En algunos casos también recibió el nombre de "mensualidad". Su denominación puede sufrir variaciones o matices disímiles dependiendo del país que se trate.

próxima a devastarse se generalizó. En consecuencia, los partidarios de tal postura propusieron una férrea protección de lo que consideraban “*trastornos*” no deseados del progreso. Los maestros advertían a sus alumnos acerca de los males que acarreaban, principalmente, la televisión y sus valores, y los contraponían a los “*verdaderos*” conocimientos que suministraba la escuela. Un debate que ejemplifica el enfrentamiento en aquel momento, y que aún persiste en nuestros días, fue el que contrastaba la lectura y la escritura al “*temible*” hecho de mirar televisión. “*Menos t.v y más lectura*” se transformó en una frase de cabecera para muchos docentes nacidos en otra generación y bajo otros patrones que veían en las nuevas costumbres de los jóvenes una amenaza para sus métodos pedagógicos. Efectivamente, pasaron varias décadas hasta que el dispositivo escolar comenzara a aceptar, gradualmente, la educación mediática en el aula. De hecho, su inserción constó de varias etapas, las cuales, a su vez, reflejaron las visiones, y también los prejuicios, que se tuvieron al respecto en determinados períodos<sup>26</sup>: a mediados de los 50’, por ejemplo, la enseñanza en medios era promovida para “*proteger*” a los niños y jóvenes del peligro cada vez más grande y propagado que representaban el cine, la radio y la incipiente televisión. Existía una perspectiva claramente ‘*paternalista*’ cuyo propósito era defender a una cultura superior letrada amenazada. En los 60’, comenzó a percibirse la idea de que la cultura popular era tan capaz de producir auténticas obras de arte como la cultura elevada. De todos modos, su enseñanza continuó siendo esencialmente ‘*proteccionista*’, manteniendo las distinciones valorativas de lo “*bueno*” y “*lo malo*”. El tipo de material que solía gustar a los profesores de la época eran más bien las películas europeas, desestimando el cine norteamericano, los periódicos tabloides y los concursos televisivos. Es decir, aún no existía un criterio común para evaluar a los medios. Fue a fines de los 70’ y principio de

---

<sup>26</sup> VER MASTERMAN, Len: “*La Revolución de la educación audiovisual*” en *La Revolución de los Medios Audiovisuales*. Roberto Aparici compilador. Madrid, Ediciones de La Torre, 1993.

los 80', cuando se lograron importantes avances en torno a la educación mediática. Con los aportes de una disciplina en alza, la semiología, los medios fueron reconocidos como sistemas de signos y ya no como simples ventanas al mundo o reflejos de la realidad. Comenzó a vislumbrarse una influencia estructuralista que insistía en ubicar los mensajes mediáticos dentro de una dimensión contextualizada e ideológica. Hacia finales de siglo, por consiguiente, los estudios sobre los medios de comunicación se intensificaron y diversificaron. En primer lugar, se advirtió que los alumnos poseían un corpus de información y conocimiento más amplio que los profesores respecto de la cultura popular. Asimismo, la educación mediática recibió renovadores métodos didácticos que insistían en la importancia de que los jóvenes aplicasen fuera de la escuela lo que aprendían dentro de ella.

En cierta medida, podría afirmarse que el sistema educativo, desde el surgimiento mismo de la propuesta mediática-mercantil orientada a los sectores juveniles, fijó posición. Con vaivenes, pero lo hizo. Ya sea de modo consciente o inconsciente, no cabe duda, los docentes adoptaron postura. Y es que la escuela tuvo la obligación de hacer frente a las transformaciones juveniles que se imponían de la mano del mercado y los medios mientras éstas simplemente ocurrían, sin poseer la certeza de cuáles iban a ser sus reales dimensiones. Ante ello, actuó según sus convicciones y de acuerdo al camino marcado por su historia, cargando con la responsabilidad, que siempre toma forma de autoridad, de mediar entre el “hogar” (consumo privado del joven) y el mundo. La relación traumática entre las instituciones formales de transmisión de saberes, como la escuela, y los cambios socio-culturales, sean cual fuere su naturaleza, se encuentra dada en las condiciones mismas de esas instituciones, cuyos tiempos de asimilación resultan ser prudentes y extensos. Más aún en el caso del dispositivo escolar, que posee como designio principal arraigar y fijar en los jóvenes, casi de

manera esencial, ciertas normas, hábitos, reglas y costumbres para que éstos las aprehendan de una vez y para siempre. Una especie de proceso inmutable que no pueda ser modificado por ninguna fuerza externa. En ese sentido, suele resultar sumamente difícil comprender -también admitir- que ese propósito encuentre una fuerte competencia en otros agentes.

En el caso argentino, la irrupción enérgica de los medios de comunicación y el mercado puede comprobarse -de manera notoria- en la década del 90'. Claro está, nunca resulta sencillo fijar y establecer ciertos puntos o hechos históricos que enmarquen de modo exacto, como una suerte de línea inalterable de trayectoria coherente, el inicio de una nueva etapa, sobre todo cuando se trata de procesos culturales con cambios que siempre se presentan pausados, sigilosos y casi silenciosos. No obstante, *los 90'*, por el peso de las transformaciones que supieron imponer, pueden identificarse como una de las épocas transcendentales para la consolidación de múltiples agencias/formatos mediáticos y también de ciertas premisas ortodoxas de mercado (principalmente, a partir de la aceptación de la propuesta neoliberal en el país). Durante esos años, la corriente económica dominante impuso un cruel recorte del gasto estatal, el traspaso a manos privadas de las empresas públicas y la limitación del involucramiento del Estado en áreas tales como salud y educación. Bajo esa lógica, se dio lugar a un importante flujo de privatizaciones iniciadas en 1989, con la llegada masiva de capitales y la definición de los parámetros de libre mercado que habrían de regir los destinos de la economía en la década posterior. La apertura de las importaciones, asimismo, favoreció la entrada de toda una cultura infantil y juvenil promovida fuertemente desde el ámbito internacional. En tal contexto, los productos para la infancia y la adolescencia se reprodujeron extraordinariamente ganando cada vez más visibilidad en la cotidianeidad de los jóvenes. '*Adultos*', '*consumidores*' y con '*derechos a elegir*', los adolescentes captaron

el mensaje circulante del momento y comenzaron a asumir, en consecuencia, un nuevo rol dentro del universo social y cultural de la época. ‘*Chiquititas*’, tira televisiva infanto-juvenil que viera la luz a partir de 1993, tal vez sea uno de los casos más emblemáticos del período en términos de propuesta adolescente: la serie construía una escena donde chicos y jóvenes -en su mayoría huérfanos y abandonados- debían recorrer el camino hacia la felicidad -que asumía la forma de un universo de fantasías- por sí solos, en un mundo hostil operado por la incompreensión adulta. Sin el deber de tener que preocuparse por determinados aspectos de la vida cotidiana (alimentos, vestimenta, educación), que ya venían dados de manera “*natural*”, lo primordial, por el contrario, estaba puesto en la superación de situaciones dolorosas o de padecimiento a las que, muchas veces, los chicos debían hacer frente con la fuerza propia de la adultez. El programa, en tal dirección, basaba su proposición en una novedosa y llamativa inversión de roles: los jóvenes aparecían en una faceta poco común, asumiendo responsabilidades y exigencias que podrían catalogarse como de “*grandes*” más bien asociadas a circunstancias de vida penosas y complejas. Los adultos, por el contrario, eran infantilizados, incluso, en muchos casos, incapaces de comprender el dolor de los adolescentes. Bajo esta nueva lógica, los diálogos y las escenas que compartían personajes de 12 o 13 años, daban cuenta de ‘*niños*’ ‘*maduros*’ que atravesaban situaciones y momentos de adultos. (Peleas, historias de amor, conflictos con los tutores, etc). En suma, *Chiquititas* retrató de manera fiel las nuevas percepciones en torno al universo juvenil que expresaban los medios de comunicación y el mercado: no sólo por su propuesta temática se convirtió en un referente del momento. Dado su formato, también se transformó en toda una “*marca*” que, en efecto, llegó a exportarse al exterior a países tan diferentes como Brasil o Israel. Discos de música, obras de teatro, álbumes de figuritas y una película, hicieron del programa un suceso comercial

de enorme trascendencia en el ámbito nacional que, además, más tarde, sirvió de plataforma para el surgimiento de un conjunto de tiras de similares características temáticas.

En definitiva, la transmisión de valores y creencias, que nace de las generaciones adultas y se dirige hacia las generaciones juveniles, nunca se presenta como un proceso inalterable e inmutable. Las creencias que se establecen en un período histórico determinado, y los dispositivos que se utilizan para transmitirlos, varían y se modifican de acuerdo a las particularidades de cada momento. De ahí que los vínculos entre generaciones puedan verse modificados y volverse hasta más complejos. Con ellos, el conjunto de prácticas y hábitos que buscan inculcarse a los más jóvenes pueden también volverse susceptibles de cambios y/o variaciones. Pueden surgir, incluso, nuevos actores de socialización que reclamen nuevas concepciones de los chicos. No obstante, éstos siempre otorgarán propios sentidos a todo aquello que se les presenta e impone como invariable. Como bien señala Rossana Reguillo Cruz, doctora en Ciencias Sociales y especialista en colectivos juveniles, los jóvenes existen no sólo a través de las construcciones que realiza la sociedad de ellos, no sólo a través de los derechos y responsabilidades que les asigna el sistema jurídico. Existen, sobre todo, a través de ellos mismos<sup>27</sup>. En tal sentido, la socialización debe entenderse como un *“proceso continuo en el que los individuos aprehenden, aprenden y transmiten aspectos sustantivos, significativos y simbólicos del mundo social que los involucra en un espacio y un tiempo específicos. Se trata de un proceso sucesivo donde los chicos edifican su propia historia contribuyendo a la construcción social tanto en los lugares más simples, como las familias, o en los más ampliados, como la comunidad”*<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> VER REGUILLO CRUZ, Rossana “Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto”. Bogotá, Norma, 2000.

<sup>28</sup> LEZCANO, Alicia. “Las miradas sociológicas sobre los procesos de socialización”. En: *De la familia a la escuela : infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires, Santillana, 2005.

La novedad de segunda mitad de siglo XX ha sido que sobre dicho proceso han intervenido los medios de comunicación y el mercado, componiéndose en verdaderos agentes de socialización de los adolescentes. A partir de entonces, ciertamente marcaron el punta pie inicial para que, más tarde, irrumpieran, sobre el entramado juvenil, las denominadas '*tecnologías de la información y la comunicación*'. Y es que como bien advierte Roger Silverstone, reconocido investigador y profesor de estudios sobre medios de comunicación, "*nuevos medios se construyen sobre los cimientos de los viejos. No surgen plenamente desarrollados o perfectamente formados. Nunca resulta claro, tampoco, cómo se institucionalizarán y utilizarán y, menos aún, qué consecuencias tendrán para la vida social, económica y política*"<sup>29</sup>. Las TIC, por ende, siguieron el camino trazado por la lógica mediática-mercantil, no obstante, la diversificaron hasta, incluso, llevarla a dimensiones que se creían poco probables o impensadas.

---

<sup>29</sup> SILVERSTONE, Roger, "¿Por qué estudiar los medios?". Buenos Aires, Amorrortu, 2004.

## **La noción de consumo desde una perspectiva cultural: Prácticas de consumo**

---

El circuito de *tecnologías de información y comunicación* con el que acostumbran convivir, moverse e interactuar los jóvenes hoy en día se ha transformado en un extraordinario cúmulo de rutinas y prácticas de consumo simultaneas: los chicos manejan varias ventanas abiertas a la vez de la PC -las del chat, las del correo, las de los juegos, las del word- mientras, al mismo tiempo, ojean la televisión de fondo, revisan los mensajes de textos del celular y sintonizan el audio de la radio. En efecto, a lo largo del día, las tecnologías están ahí, siempre presentes, siempre latentes. En los hogares, desde luego, pero también en el espacio público. En buena medida, la calle se ha convertido en un propicio espacio para el consumo tecnológico: jóvenes con sus i-pod escuchando música en el colectivo, interactuando con el blackberry durante alguna caminata o revisando el Facebook en la notebook sentados en algún bar se han vuelto escenas sumamente cotidianas y habituales. Naturales para ellos, sujetos capaces de tomar contacto con esas tecnologías a tempranísima edad. De hecho, recientemente, Juan Carlos Volnovich, médico psicoanalista y autor de diversos libros en torno a la infancia y la adolescencia, publicó un artículo<sup>30</sup> en el cual destacaba un importante estudio realizado en el Instituto de Tecnología de Massachusetts. Allí el 88% de los alumnos encuestados admitían haber jugado a los videogames antes de los 10 años, y más del 75% por ciento afirmaba seguía haciéndolo pasada esa edad. En esa misma sintonía, recordaba que el campeón argentino 2011 de *Counter Strike*, uno de los juegos de PC más populares, resultaba ser uno de los mejores alumnos del Colegio Nacional de Buenos Aires. En esa dirección, una pregunta se impone *¿Qué hacen y qué ganan los jóvenes con todo aquello que consumen, aceptan e incorporan del mundo de las TIC?*

---

<sup>30</sup> VER VOLNOVICH, Juan Carlos, “Los jóvenes y sus ‘golosinas digitales’”, artículo publicado en el periódico *Pagina 12* del día 14 de julio de 2011. Enlace directo: <http://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-172181-2011-07-14.html>

Néstor García Canclini, Filósofo e investigador en el campo de la cultura y la comunicación, publicó en 1995 un escrito denominado “*el consumo sirve para pensar*”.<sup>31</sup> En él, afirmaba que lejos de convertirse en un simple acto irracional que el individuo llevaba a cabo sólo para satisfacer sus deseos o gustos, el consumo debía ser pensado como un lugar para reflexionar, una dimensión mucho más compleja que una mera relación asimétrica entre una oferta manipuladora y una recepción dócil. En consecuencia, sostenía que, en la interacción social, el consumo constituía una compleja zona donde los grupos y las clases se diferenciaban.

Tal concepción puede y debe emplearse para el universo juvenil. El conocimiento en profundidad de determinada música o vestimenta que acuñan los adolescentes, por ejemplo, con probabilidad, sirva de entrada, mucho más que otras herramientas, para entender comportamientos, modos de pensar y comunicar que actualmente rigen entre ellos. A propósito, Viviana Minzi, señala que a través de la interacción con ciertos productos, los chicos “*no sólo gastan dinero y consumen [...] sino que organizan muchas de sus acciones cotidianas, construyen conocimientos acerca del entorno y edifican su identidad. El consumo de productos no es un acto individual. Tampoco un conjunto de gastos inútiles, compulsiones irracionales o compras irreflexivas, como se lo define desde el sentido común. Es un complejo proceso sociocultural*”<sup>32</sup>.

El consumo de TIC que realizan los jóvenes, en consecuencia, se expresa y se ejerce de diversas maneras. Por ejemplo, en la búsqueda y edición de información que realizan desde internet para las tareas de la escuela; en la consulta de sitios web relacionados con sus gustos sobre música, ropa, cine y televisión; en la chance concreta de diseñar sus propias páginas web, fijando las reglas y los límites de sus alcances; en la interacción

---

<sup>31</sup>GARCÍA CANCLINI, Néstor, “El consumo sirve para pensar”, en Consumidores y ciudadanos. México, Editorial Grijalbo, 1995.

<sup>32</sup> MINZI, Viviana “Mercado para la infancia o una infancia para el mercado Transformaciones mundiales e impacto local”. En: CARLI, Sandra (dir. y comp.) *Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*. Buenos Aires, Stella / La Crujía, 2003.

constante e inmediata con su entorno a través del chat; y, sobre todo, en la sensación de poder realizar todo ello a partir de una simple manipulación. En efecto, la impresión de ‘conquista’ que obtienen los adolescentes cuando ‘exploran’, a través de las TIC, mundos y espacios lejanos y sorprendentes, brinda una sensación de poder y control sumamente atractiva y novedosa. Una nueva experiencia donde realizan sus propios recorridos y toman sus propias decisiones respecto a cómo quieren ser vistos y percibidos.

Como caso típico de este tipo de prácticas, ha surgido el uso, a niveles sorprendentes en todo el mundo, del ‘*Messenger*’, programa que ha alimentado el imaginario entre los sectores juveniles acerca de las potencialidades de Internet. El *MSN*, como se lo denomina comúnmente, puede instalarse en cualquier computadora fácilmente y permite, a partir de ello, la emisión de mensajes instantáneos entre dos o más individuos desde cualquier parte del mundo. Sólo se requiere conexión a Internet para ello. De esta manera, el programa otorga la posibilidad de una comunicación continua, prolongada y ciertamente económica, con la oportunidad, además, de elegir con quién hablar y con quién no a partir de la posibilidad de la conexión/desconexión. A través del ‘*chat*’, los chicos exhiben y muestran, principalmente, ciertos rasgos de sus personalidades que desean exponer socialmente, ocultar otros, activar nuevos espacios para proseguir con sus relaciones cotidianas, buscar mayores reconocimientos -más allá de aquellos que eventualmente pueden recibir en los ámbitos tradicionales como el hogar y la escuela- y, al mismo tiempo, proyectar lazos que los contengan pero que no los asfixien. Diálogos cortos, simbologías que reflejan estados de ánimos y almacenamiento de contactos que pueden ser familiares pero también desconocidos, han hecho del *Messenger* una herramienta habitual para la sociabilidad adolescente. Por ejemplo, una de las apropiaciones más comunes que los jóvenes han realizado del programa tiene que ver

con las formas de escritura de los mensajes instantáneos: palabras abreviadas o intencionalmente ‘mal’ escritas se han vuelto una suerte de código a partir del cual los sectores juveniles ponen de manifiesto sus propias experiencias, prácticas y modalidades de acción, más allá de aquellas que propone formalmente el programa: “ksa” en vez de “casa”, “cel” en vez de “celular”, “yamm” en vez de “llámame”, “pls” en vez de “por favor”, “mxo” en vez de “mucho”, “qndo” en vez de “cuando”, “dir” en vez de “dirección”, “nos” en vez de “nosotros”, “pq” en vez de “porque”, son algunos de la larga lista de términos que los chicos han modificado e incorporado a sus formas de diálogo cotidiano a través del ‘chat’. Los adultos, y en general los docentes, suelen escandalizarse cuando advierten este tipo de apropiaciones del lenguaje. Lo califican como un uso “incorrecto” del mismo. De hecho, en estos años, se ha comenzado a debatir el grado de influencia que poseen los mensajes de textos y el ‘chat’ en las dificultades de aprendizaje de la lengua y en las faltas ortográficas de los adolescentes<sup>33</sup>. No obstante, existe otro camino, otra posibilidad de análisis que guarda relación directa con la concepción cultural del consumo. Se trata de un tránsito donde los chicos construyen sus propias ideas, conocimientos, saberes y formas de participación lejos de los encasillamientos a los que pueden ser sometidos en el entramado social cotidiano. Las diversas manipulaciones que realizan del *Messenger*, por caso, “se convierten en un vehículo ideal para que los jóvenes proyecten aspectos negados o idealizados y liberen deseos reprimidos”<sup>34</sup>. De ahí, el hecho de que a partir del ‘chat’ no sólo modifiquen y varíen los modos de escritura, sino también “jueguen” con la posibilidad de alterar su pertenencia social, sus personalidades, sus creencias y sus maneras de relacionarse.

---

<sup>33</sup> VER el portal “clarín.com” del día 26/06/2011. Enlace directo:

[http://www.clarin.com/sociedad/educacion/Debaton-chicos-cuesta-escribir-faltas\\_0\\_506349484.html](http://www.clarin.com/sociedad/educacion/Debaton-chicos-cuesta-escribir-faltas_0_506349484.html)

<sup>34</sup> WINOCUR, Rosalía “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México, 2006.

Otra de las prácticas que se ha vuelto significativamente usual en el universo de las TIC, dentro de los sectores juveniles, es aquella que involucra a los videojuegos. En el último tiempo, el consumo constante de este tipo de aplicaciones dio lugar a una nueva definición de *'fanático'*, establecida y creada por los mismos usuarios, denominada *"gamer"*<sup>35</sup>. Los chicos adeptos a las consolas como la *playstation*, la *x-box*, la *wii*, o a los juegos de PC, acuñaron el término para definir y señalar a aquellos *"seguidores"* y *"expertos"* que se interesan principalmente por videojuegos complejos, difíciles de manejar y dominar. Los *gamers* no sólo desarrollan una particular destreza para alcanzar los máximos records posibles de la aplicación. Como virtuosos especialistas, también manifiestan un marcado interés por conocer en profundidad la concepción y el entramado de los juegos: la calidad de los gráficos, las definiciones, los trucos y secretos que se esconden detrás de la pantalla forman parte de sus principales preocupaciones. De esta manera, los jóvenes que ingresan en esa específica denominación, logran identificarse con unos y diferenciarse de otros, en este caso, los jugadores *'casuales'* que, desde sus ópticas, no son más que simples aficionados *'inexpertos'*. Con sus pares, compartirán visiones y saberes, con los *'otros'*, marcarán oposiciones.

Incluso, más allá del mundo de las TIC, el consumo entre los jóvenes puede arrojar una variedad significativa de diferenciaciones: *'Rolingas'*, *'Góticos'*, *'Emos'*, *'Skaters'*, *'Chetos'* son algunas de las identidades a partir de las cuales los chicos de hoy se relacionan, se oponen, se entienden e interactúan. En tal sentido, Rossana Reguillo Cruz, Doctora en Ciencias Sociales que se especializa hace más de treinta años en colectivos juveniles, apunta que *"los bienes culturales no son solamente vehículos para la expresión de las identidades juveniles, sino dimensiones constitutiva de ellas. La*

---

<sup>35</sup> 'Gamer' en el idioma inglés significa videojugador. Existen diversas formas de clasificar a los diversos 'gamers'. La más común, según la plataforma sobre la que juegan: Computeros o PCeros, Consoleros, Arcaderos, etc.

ropa, por ejemplo, cumple un papel central para reconocer a los iguales y distanciarse de los otros”<sup>36</sup>. Por ejemplo, a partir del año 2008, en Argentina, comenzaron a hacerse cada vez más visibles las disputas entre dos grupos de adolescentes que, a partir de sus diferencias respecto a gustos musicales y a maneras de vestir y expresarse, se volvieron marcadamente antagónicos. De un lado, se ubicaron los *floggers*. Del otro, los *cumbieros*. En ciertas ocasiones, los altercados entre ambas partes llegaron a tener rasgos violentos alcanzando, incluso, por esta razón, una importante repercusión en los medios de comunicación<sup>37</sup>. Los *floggers* recibieron tal denominación precisamente por volverse asiduos usuarios de un servicio de páginas web ofrecido originalmente por el dominio [www.fotolog.com](http://www.fotolog.com). Con la llegada de la masividad, el sitio comenzó a ser nombrado mediante una pegadiza abreviación: “*flog*”. La radicalidad de la propuesta, que se volvió sumamente popular entre los chicos durante los años 2008-2009, se inscribe en una simple pero efectiva oferta: la posibilidad de acceder gratuitamente a una propia cuenta, a la que puede denominarse del modo que se desee, cuya principal característica es la de permitir a su propietario la creación de un registro virtual de fotos que, a su vez, puede ser actualizado de modo cotidiano y periódico. Los jóvenes así, cuentan con la oportunidad de subir sus imágenes diariamente, posando deliberadamente frente a sus cámaras digitales con un particular vestuario, aguardando, asimismo, por los comentarios que los demás usuarios pueden realizar de sus fotografías. De pantalones “*achupinados*” con colores llamativos, remeras escote en V con diferentes estampas (algunas promocionando el nombre del “*flog*”), pañuelos en los cuellos o en las cabezas (a modo de *bincha*), zapatillas de gran porte (mayormente de la marca ‘Nike’), peinados batidos y lentes de sol, los *floggers* se hicieron notar

---

<sup>36</sup> REGUILLO CRUZ, Rossana, “Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto”. Buenos Aires, Norma, 2000.

<sup>37</sup> VER <http://www.losandes.com.ar/notas/2008/10/18/sociedad-387384.asp> // [http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=993449](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=993449) // <http://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-111225-2008-09-09.html>

rápidamente en el paisaje citadino de aquellos años, en parques, calles y veredas pero también en shoppings o boliches, dando que hablar a propios y a extraños a partir de sus sugestivos 'looks', el empleo de ciertas frases características (“caño”, “ah re”, “effeame”) y las notorias formas de bailar su música preferida, la “electrónica”. Por su parte, los *cumbieros* recibieron dicha denominación precisamente por su gusto hacia el estilo musical de la ‘cumbia’ y, en especial, al de la ‘cumbia villera’, subgénero cuyas letras narran historias de vida de la juventud marginal con alusión a la bebida, las drogas, los bailes nocturnos, el sexo y la delincuencia. De zapatillas de alto valor económico, las cuales prefieren llamarse “llantas” y suelen usarse de manera desatada y con las lengüetas hacia fuera (logrando resaltar así su marca), pantalones de syre o de tela de avión, comúnmente utilizados de forma ancha al igual que las remeras o camperas que acostumbran vestir, y peinados con ‘reflejos’ rubios o platinados, que pueden acompañarse con gorras de equipos de basketball o fútbol, los *cumbieros* alcanzaron una significativa notoriedad no sólo por su específico modo de vestir sino también por las fuertes controversias generadas a partir de las letras de las canciones que escuchan, generalmente acusadas de fomentar el delito y el uso de drogas.

Lo cierto es que las diferencias de estilo que ostentaron *floggers* y *cumbieros* hicieron que ambos grupos adolescentes se ubicaran en rincones opuestos del entramado juvenil. Los primeros solían acusar a los segundos de una persecución constante, la cual tendía a explicarse generalmente a partir de un no entendimiento de ciertos gustos y preferencias. Los segundos retrucaban que los primeros eran producto de una moda frívola y superficial. Si bien, desde el mundo adulto, se acostumbra a considerar tales imputaciones como una cuestión meramente trivial, más bien simples discrepancias banales -catalogadas como ‘de chicos’- en torno a divergencias musicales o a maneras de vestir, tales oposiciones poseen para los jóvenes una importancia primordial que les

permite no sólo definirse sino también elaborar sus propios modos de entender, percibir e interpretar el mundo que los rodea.

El consumo entonces, desde una perspectiva cultural, da lugar a una importante lógica identitaria: la identidad de los chicos se construye siempre a través de la diferencia y no al margen de ella. Sólo puede constituirse por medio de la relación con un ‘otro’, con lo que precisamente ese ‘otro’ es o no es. Sin embargo, nunca se presenta como algo unificado y acabado, sino más bien crecientemente fragmentado y fracturado. Un joven que hoy se siente interpelado por la cultura del ‘chat’, por ejemplo, mañana puede rechazarla sistemáticamente por considerarla aburrida, irrelevante e, incluso, opuesta a sus intereses actuales. Por eso, la identidad que asumen los chicos debe comprenderse como una construcción que artificialmente se realiza en la interacción social. Cambiar de roles, de estilos, de comportamientos, de modos de pensar, de actuar, de relacionarse y también de consumir se torna sumamente común en el universo adolescente y, por lo general, “vital” para mantenerse en un estado de actualidad constante. Como bien afirma Reguillo Cruz *“el abordaje general en relación con el mundo material, y también social, está marcado por una búsqueda de novedades, lo que resulta en actitudes y comportamientos deseosos de mostrarse actuales y ‘a la moda’, pues esto garantiza una inserción y un reconocimiento sociales. En consecuencia, la idea de lo ‘nuevo’ es limítrofe con la idea de lo ‘mejor’.”*<sup>38</sup>

Desde esta óptica, las prácticas adolescentes ganan una nueva dimensión: repensar la ciudadanía en conexión con el consumo cultural otorga un marco conceptual renovado, que trasciende el tratamiento atomizado de una oferta manipuladora y una recepción dócil. El mercado entonces se consolida como una instancia de socialización. Al lado de la familia, la religión y las naciones, también modela la personalidad de los jóvenes. El

---

<sup>38</sup> REGUILLO CRUZ, Rossana, “Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto”. Buenos Aires, Norma, 2000.

espacio del consumo se torna así un lugar donde, sin lugar a dudas, se engendra y se comparte patrones de cultura.

## **El advenimiento de las TIC, convergencia de medios: la noción de alfabetización multimedial y el surgimiento de nuevos formatos**

---

La velocidad con que suelen irrumpir y presentarse las novedades tecnológicas e informáticas tienden, muchas veces, a abrumar, confundir o aturdir -sobre todo- a las generaciones adultas. Con generalidad, no se terminan de comprender todas las herramientas de un celular o una cámara de fotos digital que, prontamente, surgen nuevos equipos superiores y con mayores funciones. Una computadora promocionada de “último modelo” a los pocos meses resulta ser ya inferior en materia de memoria y capacidad en relación con otros ordenadores que constantemente van surgiendo y haciendo su aparición en el mercado. Lo cierto es que como bien indica Henoch Aguiar, especialista en comunicaciones, *“la tecnología siempre llega a nosotros en lo que podríamos llamar etapas de amigabilidad creciente (...) Cuando está en sus primeros desarrollos, lanza productos para entendidos, difíciles de operar. Cuando ese conocimiento avanza, la tecnología se torna amigable, con alcances mayores, (...) utilizando las herramientas de comunicación más naturales del hombre, la voz y el tacto, para operar equipos en el auto, cajeros automáticos o nuestra computadora”*<sup>39</sup>.

Más allá de los adelantos de la “era digital”, la afirmación de Aguiar alcanza a gran parte de las invenciones del siglo XX, incluso a aquellas que hoy en día se encuentran absolutamente naturalizadas en las sociedades occidentales: automóviles, motos, bicicletas, lavadoras, secadoras, microondas y todo tipo de electrodomésticos tuvieron diferentes ciclos de evolución. Basta con sólo pensar en un artefacto doméstico y familiar que hoy en día resulte simplemente ‘cotidiano’ y ‘habitual’ para descubrir que se trata de un aparato con una vasta historia detrás. La ‘aspiradora’, por ejemplo, constó de diversas fases de perfeccionamiento hasta alcanzar la forma y el tamaño

---

<sup>39</sup> AGUIAR, Henoch, “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones, 2007.

conveniente para el uso hogareño. Su primer diseño data de 1901. Por entonces, necesitaba de dos personas para funcionar: una movía un fuelle que creaba un vacío para absorber el polvo y otra empujaba el aparato por la habitación. En 1908, se delinearon las primeras aspiradoras eléctricas que, en un principio, fueron usadas sólo en las industrias. Años después, comenzarían a ser comunes en los hogares.

Algo similar ocurre con las TIC. Por más que, habitualmente, exista la sensación colectiva de que los mp4, los i-pod, las consolas de videojuegos, los celulares, los pendrives, los blackberrys, las laptop y los cada vez más sorprendentes alcances de Internet, hayan sido parte de un proceso que explotara “*de repente*” e “*imprevistamente*”, como una suerte de golpe de efecto, han existido períodos de adaptación, etapas en donde, aunque imperceptiblemente, también se fundaron las condiciones para la puesta en circulación de todos esos nuevos formatos. Y es que en los procesos tecnológicos, la incorporación de nuevos medios siempre se encuentra mediada por experiencias anteriores. En los primeros años de la década de 1950, por caso, la microelectrónica, como efecto de la aparición del transistor, realizaba sus primeras pruebas fundacionales. No obstante, el público en general recién supo familiarizarse con esta tecnología veinte años después, en los setenta, cuando sus continuos progresos llevaron al desarrollo del circuito integrado. El mayor potencial de la microelectrónica -aquello que la acercó al común de los consumidores- fue su impulso en las comunicaciones, particularmente en satélites, cámaras de televisión y en la telefonía, aunque más tarde también se desplegó, con mayor rapidez aún, en otros productos independientes como calculadoras de bolsillo y relojes digitales.

La misma lógica sigue la propia computadora: los ordenadores de primera generación, allá por los años 50', eran máquinas sumamente costosas que se distinguían por su gran tamaño (alcanzaban dimensiones similares a la de una mesa, por ejemplo) y por un

considerable consumo de energía que disipaba un fuerte calor. Por supuesto, no estaban diseñadas, ni pensadas aún, para el uso personal y privado. En la década del 60', comenzaron a ser más rápidas, más pequeñas y con menores necesidades de ventilación. Sin embargo, su costo seguía siendo muy elevado, sólo accesible para grandes compañías. Fueron pasando los años y las décadas, hasta que, producto de la “*micro miniaturización*” de los circuitos electrónicos, se hiciera posible la creación de las computadoras personales (PC -Personal Computer). Hoy, los diseños de las ‘PC’ caben en un pequeño bolso o, incluso, las más sofisticadas, en un bolsillo de pantalón.

Internet, asimismo, emprendió su desarrollo a finales de los sesenta como una red informática que a su vez conectaba redes de computadoras de varias universidades y laboratorios de investigación en Estados Unidos. No fue hasta la década de 1990, gracias a los avances de la llamada “*supercarretera de la información*”, que se produjo un vertiginoso crecimiento en su cantidad de usuarios, cambiando, de forma sorprendente y a partir de entonces, la comunicación a distancia y la manera de obtener y acceder a diferentes materiales y conocimientos.

Las TIC, por tanto, tuvieron y tienen sus fases de crecimiento y consolidación. No surgen simplemente “*de golpe*” o “*de la nada*”. Sin embargo, ello no explica de manera acabada las particularidades de su crecimiento actual y su impacto, principalmente, en el universo juvenil. Existe otro aspecto que guarda estrecha relación, ya no con las condiciones técnicas de su desarrollo, sino más bien con sus condiciones culturales. *¿Qué fue entonces, desde éste punto de vista, lo que desencadenó el uso tan masivo de las computadoras, los celulares, los reproductores portátiles, las cámaras digitales, la Internet, los hipertextos, las webs, los blogs, las redes sociales, etc.?*

Rodríguez Illera, reconocido profesor español dedicado a la enseñanza y aprendizaje multimedia, señala que, a diferencia de lo televisivo que, en general, permanece

reducido al ámbito de lo privado, o lo audiovisual que, en reiteradas ocasiones, suele ser catapultado al ámbito de lo artístico o creativo, *“las tecnologías de la información y la comunicación se encuentran integradas en todo el entramado social. No hay separación entre el consumo como espectador y la ausencia en ámbitos laborales. Aquí todo está en todo (...) Lo informático se da simultáneamente en todos los escenarios sociales, incluyendo el sistema educativo y los terrenos laborales”*<sup>40</sup>.

Sumado a ello, se despliega un segundo aspecto trascendental: **la capacidad que tienen estas tecnologías para relacionarse entre sí**. En efecto, ya en 2003, David Buckingham advertía sobre el modo en que comenzaban a enlazarse las diferentes y múltiples posibilidades mediáticas, informáticas y técnicas en el universo social: *“a lo que estamos asistiendo no es tanto al desplazamiento de tecnologías más antiguas por otras más recientes cuanto a una convergencia de formas y prácticas culturales que antes eran distintas. La posibilidad técnica de digitalizar un variado abanico de diferentes formas de comunicación (no sólo escritura, sino imágenes visuales y en movimiento, música, sonido y palabra) forma parte de una más amplia convergencia de medios, en virtud de la cual la frontera entre imprenta, televisión y medios generados por el ordenador comienzan a desmoronarse”*<sup>41</sup>. En cierta medida, dicho proceso cada vez se hace más evidente. Ya parece inverosímil comentar una noticia leída en el diario sin hacer mención, al mismo tiempo, de lo informado por la televisión, lo publicado por el sitio web, lo dado a conocer por la radio, foros, redes sociales, etc. Así, la conexión y el vínculo existente entre diferentes medios configuran nuevas y curiosas situaciones. Por ejemplo, en el año 2009, tuvo lugar un caso de gran notoriedad el cual involucró al diario deportivo más importante de la Argentina: el miércoles 13 de mayo de ese año

---

<sup>40</sup> RODRIGUEZ ILLERA, José Luis “El aprendizaje Virtual. Enseñar y aprender en la era digital”. Rosario, Homo Sapiens Ediciones, 2004.

<sup>41</sup> BUCKINGHAM, David, “La infancia que ha crecido con los nuevos medios”, en *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Buenos Aires, Paidós, 2003.

“*Olé*” ofrecía a sus lectores una disculpa ante lo que parecía ser un hecho increíble para un periódico de esas características: haber publicado, el día anterior, en la mismísima tapa, una foto que se presentaba como un hallazgo periodístico significativo y que, sin embargo, no era más que una imagen retocada, modificada, y por lo tanto no verídica, que un joven desde su hogar había creado con el programa de computadora “*PhotoShop*”, aplicación que permite la edición y transformación de imágenes. El diario sistemáticamente ignoró y desconoció dicha situación ante la emoción de lo que parecía ser una foto ‘*reveladora*’. Y por tanto publicó la creación ficticia de Facundo Insaurralde, un joven de 23 años, como un hecho que efectivamente había ocurrido<sup>42</sup>.

El vericuetto periodístico comenzó tres días antes, el 10 de mayo, cuando un grupo de hinchas del club de fútbol *River Plate* (comúnmente denominados “*Barrasbravas*”) exhibió en la tribuna de su estadio unas duras banderas contra sus jugadores en clara señal de protesta por la magra campaña del equipo. Las mismas rezaban “*el peor equipo de la historia*”, “*la peor defensa de la historia*”, “*el peor campeonato de la historia*”. Fuertes y claros mensajes hirientes hacia los jugadores que, desde el punto de vista de ese grupo de fanáticos, se presentaban como los principales responsables de la pobre situación institucional del club. La modalidad de acción de esos seguidores, una especie de embestida contra los deportistas de su propio cuadro de fútbol, causó estupor en el ambiente futbolístico, circunstancia que el diario deportivo destacó en su portada en la edición del día 11 de mayo<sup>43</sup>. En su hogar y al mismo tiempo, el joven Facundo, también simpatizante del club *River Plate*, indignado porque aquellas banderas no habían reflejado reprobación alguna contra los dirigentes -los personajes más castigados

---

<sup>42</sup> VER la edición del diario deportivo *Olé* del 13/05/09:  
<http://edant.ole.com.ar/notas/2009/05/13/futbollocal/01917104.html>

<sup>43</sup> VER la edición del diario deportivo *Olé* del 11/05/09:  
<http://edant.ole.com.ar/diario/2009/05/11/index.html>

y más apuntados por la gran mayoría de los hinchas en la crisis que castigaba al club- tomó su cámara digital y capturó de la televisión la imagen que, a su vez, un noticiero reproducía de la bandera “*la peor defensa de la historia*”. Con el “*PhotoShop*” modificó su captura y transformó la leyenda inicial en otra que denunciaba “*la peor dirigencia de la historia*”. Una réplica de iguales características pero con diferente propósito acusativo. Hizo circular su creación por redes sociales, foros y blogs de Internet. La repercusión fue tal que “*Olé*”, creyendo en la veracidad de la foto digital, el 12 de mayo levantó la imagen de Facundo de uno de esos portales web y la publicó en la tapa del diario con el título “*La bandera que faltaba*”<sup>44</sup>. Conmoción mediante, el joven no pudo contener su orgullo al encontrar su foto impresa en todos los kioscos de diarios y revistas del país y, por supuesto, acabó por confesar los detalles del suceso. Sin intención e involuntariamente, había logrado engañar -desde su hogar- a la cadena de control del periódico deportivo de mayor tirada del país.

Lo cierto es que la consumación de semejante hecho, el cual parece más bien irrisorio, da cuenta del poder y la fuerza con el que confluyen y se relacionan múltiples medios y tecnologías en la actualidad. Una suerte de proceso que ya no puede controlarse. El desacierto que sufriera “*Olé*”, por caso, se explica sólo a través de esa retroalimentación de la cual se sirven las TIC: del diario a la televisión, de la pantalla a la cámara digital, de la foto a la PC, del ordenador al cyber espacio y de los portales web de vuelta al periódico. Un recorrido de curso propio y, posiblemente, de difícil previsión. A tal situación se la ha denominado ***convergencia mediática***. Henry Jenkins, uno de los investigadores más reconocidos del tema, plantea que la convergencia hace referencia “*al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias*

---

<sup>44</sup> VER la edición del diario deportivo Olé del 12/05/09:  
<http://edant.ole.com.ar/diario/2009/05/12/tapapapel.html>

*mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento{...} La convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos”<sup>45</sup>. Evidentemente, hoy en día, los chicos otorgan mucho más significado a aquellos contenidos que les permiten, por un lado, realizar diversos recorridos interactivos de acuerdo a sus preferencias y, por otro, diseñar sus propios circuitos integrados de medios y tecnologías. Así, mirar “Casi Ángeles” diariamente por televisión no sea tan atractivo acaso si no se pone en juego su propuesta con toda una serie de interacciones que el propio programa admite: ya sea la chance de comprar el cd de música de la tira, la revista mensual o el merchandising oficial, la oportunidad de dialogar o escribir mensajes a los protagonistas a través de sus cuentas de *Facebook* o *Twitter*, o bien acceder a los adelantos de la trama por medio del sitio web oficial de la serie.*

Más aún, en la actualidad las posibilidades se extienden enormemente. Para un adolescente escuchar música y ‘seguir’ a su *banda de rock* favorita se torna toda una nueva experiencia sumamente intensa: no sólo tiene la posibilidad de comprar cd’s, mirar videos en la T.V o pedir temas en la radio, sino que en los últimos años, a partir de la convergencia mediática, se han sumado una cadena de interesantes novedades, las cuales van desde la descarga de archivos mp3 vía Internet -con la chance concreta de crear propios compilados de canciones a voluntad y llevarlos donde quiera que uno vaya a través del mp4, i-pod o celular-, la socialización de diversos materiales en páginas tales como *Youtube* o *Myspace*, la proliferación de la oferta de los canales de música que brindan la posibilidad de elegir la programación a partir del mensaje de texto, hasta

---

<sup>45</sup> JENKINS, Henry “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia” en *La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 2008.

la oportunidad cierta de jugar a ser músico de rock e interpretar las canciones soñadas con un joystick en el videojuego ‘*Guitar-Hero*’.

La convergencia tecnológica y el diálogo constante entre las TIC, asimismo, da lugar a un fenómeno que, en los últimos tiempos, ha cobrado una fuerza extraordinaria, el de la ***intertextualidad mediática***. A propósito, Buckingham subraya que “*la intertextualidad se ha convertido en una de las características dominantes de los medios contemporáneos. Reiteradamente los textos se refieren a otros textos, o echan mano de ellos, con frecuencia de forma irónica. Por ejemplo, muchos dibujos animados contemporáneos recurren conscientemente a otros medios en forma de pastiche, homenaje o parodia*”<sup>46</sup>. El caso, tal vez, más emblemático de este tipo de operación sea el de ‘*Los Simpsons*’. Constantemente refieren a películas, personajes o series archi-exitosas para signar su parodia televisiva. Ello implica una confianza ciega en el consumidor: se trate de una cita de “*Batman*”, “*Terminator*”, la serie “*Friends*” o el recordado personaje de “*James Bond*” el programa descansa en la seguridad de que el público repondrá por las suyas el texto que se parodia u se homenajea. Las TIC, entonces, proponen, y también exigen, que del ‘otro lado’ exista un receptor ‘*alfabetizado en el uso de los medios*’, un destinatario absolutamente familiarizado con los diversos lenguajes y los múltiples formatos mediáticos. Y los jóvenes parecen estar a la orden del día. Dominan la mayoría de esos textos y esas tecnologías. Y lo hacen con una sorprendente capacidad y velocidad: miran T.V mientras, al mismo tiempo, navegan por Internet, chatean por el MSN, escuchan música y envían mensajes de textos. Todas las operaciones en simultáneo.

Generalmente, los más adultos suelen sorprenderse, y también admirar, semejante asimilación tecnológica y mediática por parte de los adolescentes. Cada vez más padres

---

<sup>46</sup> BUCKINGHAM, David, “La infancia que ha crecido con los nuevos medios”, en *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Buenos Aires, Paidós, 2003.

admiten fascinados la destreza con la que sus hijos utilizan las TIC cual verdaderos ‘*expertos*’. Incluso, en múltiples situaciones, son los “*grandes*” los que terminan siendo ‘*alumnos*’ de los más chicos que, cuando tienen la paciencia para hacerlo, se vuelven didácticos maestros explicando y enseñando las diversas funciones y ventajas de ciertos artefactos, programas o aplicaciones. Es que ciertamente, y como bien señala Rodríguez Illera, suele generarse una gran diferencia entre quienes han conocido las tecnologías digitales como parte de su mundo cotidiano y, en consecuencia, las utilizan con total naturalidad –los chicos-, y quienes, por el contrario, las han asimilado e incorporado ya de ‘grandes’ como algo nuevo y no siempre bien entendido –los adultos-<sup>47</sup>.

Este vertiginoso proceso actual, que combina prácticas, consumos y experiencias varias, también tiene su correlato en la academia y la teoría. Por caso, hace no muchos años, la bibliografía existente solía centrarse mayoritariamente en los medios de masas “*clásicos*”: la televisión, la radio, los periódicos, las revistas, etc. Se ponía el acento en la necesidad de alfabetizar a los jóvenes en ese uso mediático, entendiendo que tal experiencia debía consistir en una comprensión crítica de la naturaleza de los medios, de las técnicas que utilizaban y del impacto que producían. Hoy en día, eso, aunque bien necesario, ya parece insuficiente. En la actualidad, los términos preferidos por la mayoría de los estudios son aquellos que incorporan diferentes lenguajes y formatos: *alfabetización multimedial, alfabetización múltiple, alfabetización visual, alfabetización digital, alfabetización ‘en redes’, alfabetización virtual, multialfabetizaciones*, etc. La larga lista de nociones y conceptos se despliegan casi incansablemente. Algunos ponen especial atención en la importancia de adquirir una serie de conocimientos sobre el funcionamiento de computadores u ordenadores, otros respecto a obtener conciencia acerca de los alcances, los usos y la generación de la información digital y en redes. Sin

---

<sup>47</sup> RODRIGUEZ ILLERA, José Luis “El aprendizaje Virtual. Enseñar y aprender en la era digital”. Rosario, Homo Sapiens Ediciones, 2004.

embargo, todos parecen coincidir en un aspecto sumamente fundamental: el de considerar la alfabetización como un **proceso constante, gradual, continuo** y no como un estado al que se supone debe llegar el joven. Y es que en efecto, la alfabetización en TIC “*se da habitualmente entre el grupo de amigos, el hogar, el autoaprendizaje y parcialmente en la escuela*”<sup>48</sup>. Es decir, transcurre a través de un desarrollo incesante, permanente y que, por otra parte, incluye diferentes escenarios posibles más allá de los ya tradicionales, como aquellos que comprenden a las instituciones formales de saber. Más aún, las concepciones actuales en torno a las *alfabetizaciones* han puesto nuevamente a la problemática del ‘*contexto histórico*’ en un lugar central dentro de los procesos de enseñanza. Y es que el impacto de las tecnologías *infocomunicacionales* trajo una suerte de rememoración acerca del carácter inestable y variable de ciertos conceptos teóricos. Así, la consideración que se tenía hace 50 años respecto de lo que debía ser la alfabetización, hoy parece, cuanto menos, incompleta, escasa y, tal vez, insuficiente. En el siglo XXI, las principales habilidades cognitivas ya no involucran únicamente a la ‘*lecto-escritura*’, como ocurría décadas atrás, cuanto más a un conjunto de destrezas que buscan hacer foco en la relación de la mente con el contexto cultural, institucional e histórico.

Por eso, este proceso actual, que comprende e incorpora un conjunto de alfabetizaciones posibles, debe entenderse más bien como de impulso *integrador*, en tanto reúne diversas ciencias, tecnologías y técnicas, *vivo*, por todas las transformaciones que sufre a raíz de los cambios socioculturales, *polisémico*, ya que va acogiendo diferentes significados, y también, por esa razón, *contradictorio*.

En esta dirección, son muchos los que, hoy en día, se preguntan ‘*qué significa estar alfabetizado*’. Las respuestas, como todas las que suelen ensayarse desde el plano

---

<sup>48</sup> RODRIGUEZ ILLERA, José Luis “El aprendizaje Virtual. Enseñar y aprender en la era digital”. Rosario, Homo Sapiens Ediciones, 2004.

cultural, nunca se presentan absolutas. Y es que no existe algo así como un enfoque común o único al cual uno pueda aferrarse para comprender, de una vez y para siempre, lo que se entienda por alfabetización. Quizás, existan argumentos parciales, relacionables, conectables y adaptables a cada presente. Porque, efectivamente, cada época, con sus circunstancias y vaivenes, ubica y otorga renovados sentidos a nociones que, en apariencia, parecían, para el común de los individuos, más bien inmutables. En todo caso, un argumento posible lo ensaya Alfonso Gutiérrez Martín, un notable profesor dedicado al campo educativo y a las nuevas tecnologías, el cual define la alfabetización como *“aquella que capacita a las personas para utilizar los procedimientos adecuados al enfrentarse críticamente a distintos tipos de texto, diferentes en cuanto a su función y su sistema de representación simbólica, y para valorar lo que sucede en el mundo y mejorarlo en la medida de lo posible”*<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> GUTIERREZ MARTÍN, Alfonso “Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas”. Barcelona, Gedisa ediciones, 2003.

## **El impacto de la cultura multimedial en la vida cotidiana. Nuevas formas de socialización y comunicación: celular, chat, blog, fotolog, redes sociales**

---

Cuando hace más de una década, en 1995, se produjo el lanzamiento comercial de internet, los países desarrollados rápidamente tomaron la posta en cuanto al aprovechamiento de sus potencialidades. En cambio, los llamados países en vías de desarrollo quedaron por entonces sumamente retrasados respecto a su incorporación y aplicación. Nacía así la llamada brecha digital.

Por estos días, el escenario mundial ofrece un panorama diferente. Por caso, Henocho Aguiar destaca que *“los Estados Unidos ocuparon, en 2006, apenas el séptimo puesto global en la capacidad de incorporación de tecnologías, detrás de los países nórdicos y Singapur. Naciones antes ausentes de las estadísticas ocupan ahora un lugar relevante, como ser la China que ostenta un tercio del número total de internautas mundiales”*<sup>50</sup>.

En esta dirección, América Latina también presenta una situación creciente al respecto. En el año 2002, cifras de la CEPAL<sup>51</sup> arrojaban que Brasil, el país más importante de la región, contaba con un 14% de hogares con computadoras. Siete años después, en 2009, de acuerdo a la última estadística disponible del organismo sobre esa nación, el número ya alcanzaba el 35%<sup>52</sup>. Es decir, más del doble en menos de una década. En Argentina, los porcentajes reflejan un proceso similar. Por ejemplo, tomando el período 2004-2008, los gastos en torno a actividades científicas y técnicas han aumentado en el país, en tan sólo 4 años, un 185 %. En 2004 la cifra invertida era poco más de 2 millones de pesos. En 2008 ya era de más de 6 millones<sup>53</sup>.

---

<sup>50</sup> AGUIAR, Henocho, “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones, 2007.

<sup>51</sup> Comisión Económica para América Latina y el Caribe.

<sup>52</sup> VER <http://websie.eclac.cl/sisgen/ConsultaIntegrada.asp?idAplicacion=16&idioma>

<sup>53</sup> VER [http://www.indec.gov.ar/principal.asp?id\\_tema=80](http://www.indec.gov.ar/principal.asp?id_tema=80)

La tendencia general entonces da cuenta de, al menos, dos aspectos fundamentales: por un lado, que el crecimiento del uso y consumo de las *tecnologías de la información y la comunicación* en las poblaciones se incrementa, día a día, de manera vertiginosa. Por otro, que, casi al mismo tiempo, también aumentan las inversiones realizadas por los países en materia de generación, perfeccionamiento, difusión y aplicación de conocimientos científicos y tecnológicos. Como resultado, la ligazón de ambas cuestiones, resulta en un crecimiento del sector que parece no tener límites. De hecho, la feria sobre ciencia y tecnología *-Tecnópolis-* que el gobierno argentino abriera al público en julio de 2011 no hace más que corroborar ese estrecho vínculo que ha sabido conformarse entre los ciudadanos y las TIC. Récord absoluto de concurrencia, la megamuestra fue pensada como un híbrido entre parque científico, museo al aire libre y espacio de espectáculos basados en TIC. El predio de 50 hectáreas contenía muestras sobre el desarrollo aeroespacial del país, con maquetas en tamaño real de los satélites SAC-C, SAC-D y Saocom, un simulador nuclear que ejemplificaba a los visitantes el funcionamiento de una central atómica, videos 3D, hologramas, animaciones, un planetario y hasta la posibilidad de interactuar con la robótica: jugar a un metegol manejado por robots, maniobrar un F1 a través de un videojuego que imitaba el comportamiento mecánico del auto, apreciar cohetes, misiles, seres fantasmagóricos en tres dimensiones e, incluso, transitar un recorrido interactivo y conceptual a partir de la selección de 200 piezas clave del arte argentino de los dos últimos siglos de nuestra historia. Imaginada para unos pocos meses, *Tecnópolis* tenía pensado cerrar sus puertas en agosto de 2011. No obstante, la impactante afluencia de público (durante la primera semana de funcionamiento, medio millón de personas visitaron las instalaciones) obligó al gobierno nacional a extender varios meses más el centro de exposiciones y muestras.

A decir verdad, desde hace unos años, se ha hecho sumamente habitual escuchar acerca del impacto que las TIC han producido -y producen- en la vida cotidiana de las personas. En cierta medida, cualquier consulta bibliográfica que se realice en la actualidad en torno a la temática indefectiblemente hará referencia, en primera instancia, a la enorme penetración de la cultura *multimedial* en el mundo doméstico de las poblaciones. Martín Becerra, Doctor en Ciencias de la Información y especializado en la evolución convergente de las TIC, afirmaba ya en el 2007 que éstas formaban parte del *'paisaje de los hogares'*. Insistía en entender a las tecnologías infocomunicacionales a partir de sus impactos y efectos, no sólo para estudiar su diseminación, sino también para concebir las peculiaridades y las singularidades que esa diseminación poseía en las sociedades<sup>54</sup>.

Ciertamente, si se ubica la lupa en el universo juvenil, los alcances se evidencian aún más. En efecto, de acuerdo a una investigación realizada por dos importantes consultoras argentinas<sup>55</sup>, solamente en la ciudad de Buenos Aires y en el Conurbano Bonaerense, el 70% de los jóvenes encuestados admitieron tener cuentas en el *Facebook* o en el *Twitter*, dos de las redes sociales más importantes en el globo. Y si no fueran esos sitios, serían los blogs, los fotologs, los portales, el Messenger, los celulares, los blackberrys, las i-pad, la playstation, etc. La cotidianeidad de los adolescentes se compone, en nuestros días, a partir de un gigantesco universo tecnológico.

Claro que, al mismo tiempo, existen maneras diferentes -y desiguales- de acceder y apropiarse de esas tecnologías. En este sentido, no hay dudas de que las TIC ofrecen diversas entradas posibles a la hora del análisis de sus implicancias. Por ejemplo, hay quienes gustan poner el acento en lo económico y, en consecuencia, se preguntan por el

---

<sup>54</sup> BECERRA, Martín "Lo doméstico de las llamadas nuevas tecnologías en América Latina hoy" en *Participación y democracia en la sociedad de la información: actas del III Congreso Panamericano de Comunicación*. Buenos Aires, Prometeo Libros, 2007.

<sup>55</sup> Consultoras *Carlos Fara y Asociados* e *ICC Baraldo*. VER [http://www.clarin.com/sociedad/redes-sociales-comunican-integran-gente\\_0\\_485951424.html](http://www.clarin.com/sociedad/redes-sociales-comunican-integran-gente_0_485951424.html)

verdadero grado de igualdad que existe en las sociedades en cuanto a las posibilidades de acceso. Quienes, por otro lado, centran su atención en los aspectos políticos y, por ejemplo, consideran primordial el análisis respecto a los tipos de alianza que, en determinados momentos, tejen los gobiernos con las *tecnologías de la información y la comunicación*. Quienes, desde un marco infraestructural, se ocupan de las condiciones actuales para el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y los medios audiovisuales. O bien, quienes apuntan sus perspectivas hacia enfoques de índole sociocultural, indagando modos de apropiación y prácticas de uso. Ello indica, en definitiva, que los caminos de aprendizaje son múltiples. No hay algo así como una única visión factible. Existen particularidades, coyunturas, condiciones que merecen considerarse dentro del proceso *infocomunicacional* actual. Sin embargo, cuando se hace mención a la cuestión del “*impacto*” es innegable que, desde un carácter marco y general, las TIC han cobrado un papel central en lo cotidiano del transcurrir público y privado. Del mismo modo, se ha hecho igualmente notorio que aquellas tecnologías que han impulsado -e impulsan- nuevas formas de socialización y comunicación son las que, en definitiva, han ganado -y ganan-, cada vez con más fuerza, la preferencia de los jóvenes.

Entre ellas, se ubica, de manera central, la **telefonía móvil**. El celular y sus múltiples aplicaciones superan ampliamente los límites de la imaginación de cualquier joven “*común*”. Hoy los aparatos celulares permiten a los chicos no sólo una comunicación instantánea a través de la llamada o el mensaje de texto, sino también la posibilidad de navegar por internet, ‘chatear’, escuchar música, grabar videos y hasta realizar funciones que ya parecen elementales, como tomar fotos o interactuar con ciertas aplicaciones (cálculos, cronometrajes, juegos, etc). El hecho de que todo ello se encuentre literalmente a la palma de la mano, ha producido una verdadera fundación de

nuevas prácticas y costumbres. Mariana Cabrera, Licenciada en Comunicación Social y dedicada a la investigación de los intercambios discursivos que tienen lugar en la comunicación virtual, señala que “*el éxito del celular entre jóvenes de 12 y 18 años se debe fundamentalmente a que este segmento ha dejado de percibirlo como un medio de comunicación complementario –tal lo fue en sus orígenes- para pasar a ocupar el lugar de dispositivo personal*”<sup>56</sup>. En esa dirección, destaca principalmente que la telefonía móvil inaugura, de cierto modo, la independencia de los adolescentes. Una suerte de proceso por el cual los chicos se convierten en “*adultos*”. A través del aparato, organizan sus salidas, sus tiempos libres, en definitiva, sus ‘*movimientos*’. Ello brinda una sensación de libertad y de autonomía irresistible. En otros términos, el celular se ha vuelto un elemento central para mantener la sociabilidad de los jóvenes. Por caso, el mensaje de texto -SMS- (*Short Message Service*, en inglés, o servicio de mensaje corto) se ha transformado en la forma de comunicación por excelencia de la juventud. Un sustituto más, a la hora del intercambio social, para el uso de la voz (que, por otra parte, ya suele emparentarse e identificarse casi exclusivamente con los adultos). ¿Para qué se utilizan los SMS? Para casi todo lo que involucra al universo de la experiencia cotidiana adolescente. Específicamente, se ha convertido en un sistema de expresión de gustos y necesidades instantáneo. Breves, directos y con lenguaje propio, los mensajes de textos generan una cadena comunicativa que puede ramificarse hacia diversos y disímiles temas. Y es que es poco probable que un joven envíe sólo un SMS cuando inicia un contacto con un par. En general, el mensaje originario inaugura una serie de reciprocidad que culmina en una especie de diálogo “*escrito*”. Asimismo, a raíz de que

---

<sup>56</sup> VER CABRERA, Mariana “Celulares: el diálogo escrito de los jóvenes” en la weblog <http://cultura.wordpress.com> . Enlace directo: <http://cultura.wordpress.com/2006/05/17/celulares-el-dialogo-escrito-de-los-jovenes/>

las pantallas de celular usualmente permiten 160 caracteres, se ha consolidado un fenómeno lingüístico, un verdadero código, por el cual en los SMS se suelen abreviar palabras y, en consecuencia, escribir letras en virtud de la fonética que ayuda a descifrar el mensaje, algo similar a lo que ocurre con las mencionadas conversaciones virtuales (ver página 26). Por ejemplo: Donde – “dnd”, Porque – “xq”, Saludos – “salu2”, En – “n”, Adiós – “a2”, Favor – “fvor”, Fiesta – “fsta”, Estoy – “toy”, Casa – “ksa”, Mañana – “mñn”. A tal punto se ha afianzado un nuevo lenguaje que, hace unos años, la Asociación española de Usuarios de Internet lanzó el diccionario de mensajes de textos<sup>57</sup>, una *“herramienta de consulta creada por lo jóvenes, desde abajo hacia arriba, para profesores, estudiosos de la lengua española, medios de comunicación, padres y educadores”*<sup>58</sup>. El objetivo de la propuesta es el de recopilar los términos y abreviaturas que utilizan los chicos jóvenes para escribir en sus teléfonos móviles o cuando lo hacen en Internet. Ciertamente es que, como se afirmara, esta simplificación del lenguaje no significa un empobrecimiento del idioma, sino que, por el contrario, envuelve una nueva forma por la cual los jóvenes se vuelven mucho más exactos en la selección de palabras. En definitiva, siguiendo a Mariana Cabrera, el éxito del celular se debe principalmente a cuatro elementos fundamentales. En primer lugar, destaca que el teléfono móvil da inicio a la independencia y autonomía del chico, una especie de entrega de llaves de casa, un acto que le da la bienvenida a la *“adultez”*. En segunda medida, afirma que el celular ha otorgado una cierta garantía de seguridad a los padres en la medida que permite ubicar a los jóvenes de manera instantánea, habilitando por ello un rastreo constante. Al mismo tiempo y como tercer aspecto, menciona que su uso confiere al adolescente la posibilidad de gestación de un espacio propio, separado del de los padres. Por último, subraya que la telefonía móvil funciona como medio de coordinación que

---

<sup>57</sup> VER <http://www.diccionariosms.com>

<sup>58</sup> VER <http://www.diccionariosms.com>

resuelve problemas de organización y logística tanto del grupo familiar como así también del núcleo de amigos.

Entre los aparatos preferidos de los jóvenes, hoy en día, se ubica, de manera primordial, el *'BlackBerry'*. Se trata de un teléfono celular inteligente que permite ciertos aspectos distintivos, considerados fundamentales dentro de las vivencias juveniles de nuestros días: chatear, comunicarse, escuchar música, saber quién va con quién a qué lado, etc., todo desde una red propia montada sobre Internet que da lugar a la posibilidad de una conexión permanente. Y para los chicos, la *'conectividad'* constante se equipara, de algún modo, a *"estar en el mundo"*. En tal dirección, el éxito del *BlackBerry* puede comprenderse, fundamentalmente, por esa razón. Su funcionamiento incorpora múltiples dispositivos tecnológicos en los que se hace y se deshace la vida contemporánea de los adolescentes. De ahí que un móvil cuyo uso fue, en principio, casi exclusivo de empresarios y profesionales ha pasado a ser el *'juguete'* favorito de los jóvenes.

Otra forma que en los últimos 10 años se ha vuelto sumamente popular dentro del universo juvenil ha sido la práctica del *'chat'*<sup>59</sup>. A través de internet, se ha tornado, por lejos, en la herramienta principal a la hora de mantener conversaciones instantáneas entre dos o más personas. Modo económico de comunicarse con el resto del mundo, el *chateo* permite un contacto simultáneo y extendido, a diferencia, por ejemplo, del ya *'tradicional'* llamado telefónico que, por estos días, comienza a emparentarse con un servicio costoso en relación con los diálogos que por ejemplo pueden mantenerse en el *Messenger* o en el *Skype*. Como se señalara (págs. 25, 26 y 27), esta herramienta fomenta un tipo de comunicación fuertemente atrayente entre los jóvenes basada en la posibilidad de que cada quién pueda exhibir de sí mismo aquello que más quiera o

---

<sup>59</sup> Chat: palabra en inglés que traducida significa charlar. El chat se define por una conversación virtual, de palabras escritas, en tiempo real.

desea, algo así como “*no me importa lo que seas, ni quien seas*”, “*no te juzgo, no me juzgues*”, “*seamos fieles a nuestras ganas*”. Es que la mayor parte de su éxito se debe precisamente a que se ha convertido en un servicio fácil, divertido y gratis. No sólo se presenta útil para crear un espacio de reunión entre personas con los mismos intereses, sino que también ofrece la chance de alcanzar mayor reconocimiento a partir de exponer, ante los otros, rasgos físicos o características de la personalidad que se entienden socialmente valorables. De hecho, Rosalía Winocur, profesora, investigadora y especialista en medios electrónicos, precisa que en la realidad virtual lo verdadero y lo falso adquieren otra dimensión, tal vez, una nueva: “*no importa qué tan cierto, o no, es cada uno de los datos que se proporcionan, todos juegan el mismo juego, y por esa razón, nadie puede sentirse estafado, lo que importa es la verosimilitud del personaje*”<sup>60</sup>. Es decir que las conversaciones por *chat* poseen una doble fisonomía. Por un lado, sirven fundamentalmente para mantenerse en contacto con los conocidos (esto es, con aquellos que se tiene un vínculo afectivo en el mundo real) y, por otro, valen como modo de ampliación de horizontes a través de vínculos flexibles con personas desconocidas, potenciando, en este caso, la proyección de aspectos negados o idealizados. Por caso, si en el *Messenger* o el *Skype* o en algún otro programa de chateo, un joven es eliminado por uno de sus contactos (situación que resulta sumamente común en este tipo de entornos elásticos y que sabe darse por discusiones, cansancio, enfados, malos comportamientos, etc), puede efectivamente “*construirse*” un nuevo ‘*personaje*’ o ‘*usuario*’ de manera de retomar nuevamente el vínculo pero, esta vez, desde otra posición o lugar.

En efecto, el chat fue evolucionando hasta alcanzar hoy su condición más preciada, que incluye audio, video y transferencia de archivos. En un principio, en los años 80’, los

---

<sup>60</sup> WINOCUR, Rosalía “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México, 2006.

programas ideados no eran “*tan*” prácticos ni fáciles de utilizar por cualquier usuario. Poseían un listado de palabras clave que debían aprenderse si se querían ejecutar ciertos comandos básicos. Fue el “*ICQ*” (I seek you, es decir “te busco”), uno de los primeros software desarrollados en alcanzar la masividad absoluta. Explotó de manera adecuada el concepto del intercambio en tiempo real. Permitía, entre otras tareas, crear un listado de contactos o amigos, el envío de mensajes aún en casos de que el receptor no se encontrara presente en ese preciso momento, acceso a diferentes tipos de utilidades de correo y una herramienta sumamente importante y atractiva: la búsqueda de personas, una de las preferencias centrales de los jóvenes usuarios. Con tan sólo incluir algunos parámetros, como ser, idioma, nacionalidad, edad, sexo, gustos, etcétera, se establecía una búsqueda de usuarios de *ICQ* e, inmediatamente, se podía (si ambas partes lo deseaban) comenzar un intercambio.

Lo cierto es que la competencia comenzó a convertirse en feroz y, en poco tiempo, los programas de *chat* se multiplicaron, se tornaron significativamente sencillos y ofrecieron, asimismo, más y más variantes. En la actualidad, las operaciones que pueden realizarse son numerosas y requieren mínimos conocimientos de computación. Por otra parte, la herramienta de ‘*búsqueda de personas*’ que brindan la mayoría de los softwares se transformó en un enorme aporte en concepto de globalización de la cultura y el intercambio social a nivel mundial. Con todo, los programas específicos de mensajería instantánea más populares pueden identificarse fácilmente, descargarse a las computadoras personales y comenzar a utilizarse de manera rápida y gratuita. Principalmente, existen cuatro que, de acuerdo a las estadísticas, ocupan las preferencias primordiales de los jóvenes. En primer lugar, se ubica el *Messenger -MSN-* (ver pág. 25), que otorga una fórmula más que atractiva, la posibilidad de operar el programa utilizando el mismo usuario que el de los correos electrónico de Hotmail o gmail,

cuestión que suele destacarse como un aspecto de comodidad absoluta. Además, de manera ciertamente natural, da lugar a que el usuario pueda identificarse mediante la elección de un ‘nombre’ o ‘apodo’, circunstancia que, por ejemplo, en el *ICQ* no era posible ya que debía hacerse mediante un número, usualmente más difícil de recordar. Más aún, el *MSN* puede ser instalado en los teléfonos móviles *Blackberry's* e incluso posee un servicio de equipo PC a teléfono con llamadas gratuitas a prácticamente cualquier teléfono del mundo.

Le sigue el *SKYPE*, programa pensado, en realidad, para realizar, vía internet, llamadas a teléfonos de alta calidad. No obstante, al ofrecer también la chance de emisión de imagen en directo a través de cámaras digitales (webcam), los jóvenes han tendido a utilizarlo como una alternativa viable al *MSN*, principalmente, debido a la fidelidad del sonido y a la calidad visual. Como servicio de telefonía en la red, el *SKYPE* ha incorporado, gratuitamente o bien a costos muy bajos, dependiendo los casos, los videollamados, elementos muy valorados cuando de por medio se encuentra la distancia. De esta manera, potencia la sensación, tan importante para los adolescentes, de no ‘perderse nada’.

Otra de las variantes de este tipo de software, es el *YAHOO! MESSENGER*. Básicamente, se trata de la alternativa que la empresa *Yahoo!*(portal de internet, servicio de correo electrónico gratuito y buscador web), ideó para competir con el *MSN Messenger*. Por supuesto, para los que utilizan el correo electrónico de la empresa, permite el *chat* en tiempo real, al mismo tiempo de dar lugar a las conversaciones de voz, la transferencia de archivos y la consulta de noticias.

Finalmente, se encuentra el *Google Talk*, el más nuevo de todos los sistemas. De la empresa *Google*, la novedad de este servicio está puesta en dos particularidades: por un lado, garantizar la calidad de sonido para las conversaciones de voz y, por otro, brindar

mayor comodidad a los usuarios a partir de la carga previa y automática de los contactos del correo *gmail*, una de las casillas de correos más masiva de la red, dejando, de esa manera, todo listo para comenzar la charla de forma rápida y directa.

Ciertamente el *chat* se ha tornado una práctica sumamente masiva, incluso más allá del mundo de los chicos: la empresa *Microsoft*, propietaria del servicio *Messenger*, reveló que 9.000 millones de mensajes por día circulan a través del MSN, que el programa cuenta con 130 millones de usuarios activos periódicamente, que más de 300 millones de personas lo utilizan en 76 países, que se producen 1,5 millones de conversaciones por día y que 40 millones de personas se conectan simultáneamente en horas picos<sup>61</sup>.  
Números y estadísticas que ponen de manifiesto la aceptación que ha tenido entre chicos y grandes y, asimismo, su ya afianzada incorporación a las vidas cotidianas de las poblaciones.

Siguiendo con el conjunto de dispositivos, variantes y posibilidades que otorga el universo de las TIC, debe agregarse, como herramienta cotidiana de uso juvenil, a los “*blogs*”, traducido al español, “*diarios*” o “*bitácoras*”. Hace unos años, para cualquier usuario interesado en publicar contenido en internet, era imprescindible conocer, como mínimo, lenguaje HTML: un código algo pesado, costoso de escribir correctamente y de forma optimizada, seguido de una larga cola de inconvenientes. Todo ello hasta que a principios del nuevo milenio hicieran su aparición estas especies de ‘*cuadernos de anotaciones personales*’, verdaderos sistemas automatizados que permitieron, a partir de entonces, a cualquier persona subir y publicar información en la red con mínimos conocimientos de informática. Y es que su propuesta descansa en la simpleza, una de las claves para el éxito efectivo de cualquiera tecnológica de uso masivo. Podría decirse que el *blog* es una página web sencilla: colecciona aportaciones o mensajes (llamados

---

<sup>61</sup> VER la historia del *Windows Live* en [http://windowsteamblog.com/windows\\_live/b/windowslive/archive/2010/02/09/windows-live-messenger-a-short-history.aspx](http://windowsteamblog.com/windows_live/b/windowslive/archive/2010/02/09/windows-live-messenger-a-short-history.aspx)

“posts”), generalmente, bajo una escritura de estilo informal (sobre todo en el caso de los adolescentes), permite imágenes y enlaces a otras páginas, ordena cada aporte o modificación que realiza el usuario según fecha y categoría, y, asimismo, cuenta con la importante y destacada posibilidad de que cualquiera persona pueda ingresar al sitio y añadir un comentario a las publicaciones de su dueño. ¿Cómo ‘abrir’ un *blog*? Basta con ingresar a los softwares especializados -[blog.com](http://blog.com), [blogger.com](http://blogger.com), [wordpress.com](http://wordpress.com)- , crear una cuenta de modo gratuito y asignar un nombre a la página. Luego podrá delinearse el diseño personal y el estilo.

Desde ya que el impacto de una propuesta virtual llana, fácil y divertida fue inmediato. Rápidamente se transformó en toda una novedad. Y para el mundo juvenil, en una verdadera revolución. Los jóvenes se apropiaron práctica y simbólicamente del instrumento, construyendo su sentido y recordando lo que una vez afirmara Rob Shields, prestigioso Sociólogo Inglés, “*internet adquiere su forma entre los usuarios*”<sup>62</sup>. En ese sentido, los *blogs* adoptaron diferentes formas, siempre de acuerdo a las necesidades de los interesados. Hoy en día, son utilizados para la búsqueda laboral, el estudio, la comunicación de un Profesor con sus alumnos (también para dictado de clases) hasta como herramienta alternativa o complemento de los periódicos clásicos y digitales (según *Forrester Research*, compañía norteamericana de tecnología y de investigación de mercado, los jóvenes dedican tanto tiempo a leer blogs como diarios<sup>63</sup>). Los hay monotemáticos o bien de contenidos disgregados, variados y anárquicos. En efecto, la preferencia juvenil suele indicar que los blogs se ‘abren’ con el propósito de dar a conocer sentimientos, emociones, reflexiones, opiniones, cuentos, etc, desde un lugar sumamente particular. Y es que, se sabe, la pantalla otorga a los chicos la chance

---

<sup>62</sup> VER SHIELDS, Rob “Introduction: virtual spaces, real histories, living bodies”. En: R. Shields (ed.) *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Londres, Sage, 1996.

<sup>63</sup> VER el enlace [http://news.cnet.com/Newspapers-woo-bloggers-with-mixed-results/2100-1038\\_3-6078415.html](http://news.cnet.com/Newspapers-woo-bloggers-with-mixed-results/2100-1038_3-6078415.html) o bien <http://www.ecuaderno.com/2006/06/01/los-jovenes-dedican-tanto-tiempo-a-leer-blogs-como-diarios/>

de hablar sin “mostrarse”. Una suerte de promoción propia desde el anonimato. De hecho, a partir del nuevo siglo, las investigaciones realizadas al respecto comenzaron a vislumbrar que estas páginas eran preferentemente utilizadas por los adolescentes como terapia personal. De ahí que en el 2004, de acuerdo a un informe revelado por la BBC de Londres, se advirtiera que en los *blogs* la mayoría de los *posts* juveniles estaban dedicados a la vida diaria de los adolescentes y a lo que pasaba en sus escuelas<sup>64</sup>. Así fue también como el mismo estudio puso al descubierto que el 67% de los chicos encuestados admitió aprovechar sustancialmente los *blogs* como una herramienta muy fácil para la publicación en internet.

Por otra parte, las importantes repercusiones que ganan estos sitios con las visitas ajenas han hecho que las grandes empresas de comunicación y las corporaciones mediáticas pusieran un foco de atención respecto a sus alcances. Ocurre que la circulación de información por canales no convencionales, como los que surgen con las TIC, trae consigo debates y deliberaciones no siempre deseados por los intereses corporativos: las condiciones para la libertad de expresión y de prensa, el rol de los medios de comunicación, la selección de noticias, la unidireccionalidad de la información, etc. Por caso, en febrero de 2011, el reconocido cineasta y documentalista estadounidense, Michael Moore, bajo la pregunta ‘*qué tan libres son los periódicos tradicionales y los escolares*’, decidió abrir un nuevo espacio blog- con formato de diario digital- para que “*los estudiantes de secundaria tengan la oportunidad de poder dirigirles la palabra a millones de personas*”<sup>65</sup> sin ningún tipo de censura previa. La idea surgió cuando a principios del año 2011 el Gobernador del estado de Wisconsin de los Estados Unidos

---

<sup>64</sup> VER el portal <http://news.bbc.co.uk> del día 6/06/04: “*Teenagers reach out via weblogs*”. Enlace: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3774389.stm> . O bien, el portal [noticiasdot.com](http://noticiasdot.com) del día 11/06/04: “*Jóvenes y adolescentes se adoptan los weblogs como herramienta de comunicación*”. Enlace: <http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2004/0604/1106/noticias110604/noticias110604-2.htm>

<sup>65</sup> VER el portal [clarin.com](http://clarin.com) del día 21/02/11: “*Michael Moore abrirá un diario digital para que los jóvenes no sean censurados*”. Enlace: [http://www.clarin.com/internet/Michael-Moore-digital-jovenes-censurados\\_0\\_431357080.html](http://www.clarin.com/internet/Michael-Moore-digital-jovenes-censurados_0_431357080.html)

dictaminó el recorte de los salarios y la suspensión de los derechos sindicales de empleados públicos, entre ellos, los docentes. Dicha situación desencadenó que casi cien mil personas se manifestaran por las calles de la ciudad, oponiéndose al proyecto y disponiendo la toma de la sede de gobierno en Madison, la capital del estado. Ciertamente, las protestas encontraron su impulso principal en los jóvenes y los estudiantes, quienes estuvieron al frente de las manifestaciones. A ellos, Moore les dedicó su iniciativa. Sobre todo, a raíz de que los medios tradicionales de ese país ignoraran sistemáticamente la noticia. Por eso, el polémico director anunció que en el sitio *“los jóvenes podrán escribir lo que quieran y yo lo publicaré. También lo haré con aquellos artículos que quisieron divulgar en sus escuelas y no se lo permitieron”*<sup>66</sup>. Asimismo, por si quedara algún tipo de duda respecto al protagonismo adolescente en el asunto, el famoso cineasta encargó la edición de la página, y su actualización constante, a su nieta de 17 años, tal vez, pensando no sólo en el dinamismo que una joven podría imprimirle a la tarea, sino también en el vínculo y entendimiento que ella podría lograr con sus pares de edad.

En sintonía con los *blogs*, se ubican los *fotologs*. Como se destacara (ver pág. 28), este tipo de sitio web ofrece la posibilidad de que el usuario cuente con una galería de fotos personales en el espacio, no obstante, no con el objetivo de confeccionar álbumes de fotografías o colecciones, sino más bien como lugar de encuentro para compartir con los otros las mejores experiencias, las mejores fotos y, sobre todo, las más representativas de cada día o semana. A decir verdad, el *fotolog* es un *blog* que contiene mayormente fotos, muy poco texto y que funciona de manera similar a su par: los usuarios pueden tener cuentas gratuitas, personalizar sus páginas y agregar enlaces de sus sitios favoritos de modo de comunicar al resto sus preferencias en la red. Al igual que los *blogs*, poseen

---

<sup>66</sup> VER el portal [clarín.com](http://www.clarin.com) del día 21/02/11: *“Michael Moore abrirá un diario digital para que los jóvenes no sean censurados”*. Enlace directo: [http://www.clarin.com/internet/Michael-Moore-digital-jovenes-censurados\\_0\\_431357080.html](http://www.clarin.com/internet/Michael-Moore-digital-jovenes-censurados_0_431357080.html)

un condimento sumamente atractivo que guarda estrecha relación con la posibilidad de que los visitantes al sitio puedan aportar sus comentarios. Es que, de esa manera, se promueve la popularidad del autor o dueño del sitio. Mayor mensajes recibidos, mayor popularidad. Si el espacio de un joven resulta conocido y visitado, su notoriedad lo ubica, de acuerdo a las consideraciones adolescentes, en un entorno equiparable a la 'fama'. En esa dirección, la cuestión de la 'repercusión' se valora vitalmente dado que el reconocimiento en el universo juvenil se presenta como un aspecto central para la socialización y la construcción de identidades. Precisamente, el 'boom' del *fotolog* ha permitido potenciar aquellos puntos que los jóvenes valoran primordialmente a la hora de exponerse y darse a conocer. Es que su gran éxito lo ha ubicado entre los 100 sitios más visitados del mundo, con 4 mil millones de páginas vistas y unos 20 millones de usuarios únicos cada mes. Semejante masividad hizo, por ejemplo, que, en el 2008, el efecto "fotolog" llegara de manera central a los medios de comunicación nacionales. Por entonces, la tribu *flogger* se paseaba por todo el abanico mediático disponible, desde noticieros, programas de investigación y de entretenimientos, hasta espacios centrales en horas "prime time", como cuando un grupo de chicos de entre 12 y 17 años, con sus pantalones chupines bien ajustados, remeras escote en V de colores, faldas de tiro alto y zapatillas llamativas, coparon, el 12 de agosto de 2008, uno de los programas más populares de la televisión argentina como el de la conductora Susana Giménez. Así fue como también Agustina Vivero, una joven de 17 años, más conocida como 'cumbio', se convirtió en la referente *flogger* de aquel momento. Su *fotolog*, <http://www.fotolog.com/cumbio>, recibía 30.000 visitas diarias, alcanzando la categoría "gold Camera" (servicio Premium del sitio [fotolog.com](http://www.fotolog.com) que permite, entre otras ventajas, poder subir hasta 10 fotos diarias, recibir hasta 200 comentarios a cada foto y figurar en la página principal de los *flogs*). Más aún, su nombre llegó a convertirse en

toda una marca y su capacidad de liderazgo se tradujo en masivas convocatorias a boliches y shoppings donde la comunidad *flogger* se reunía respondiendo a su llamado<sup>67</sup>. Su notoriedad y su personaje cada vez más público, hicieron que la adolescente llegara a ser entrevistada por los periódicos *New York times*, *el País*, por la revista *Rolling Stone* y que, a su vez, se transformara en columnista del programa "*Vértigo en el aire*" que se emitiera durante el 2010 por el canal argentino *Telefe*. Al oportunismo comercial debe agregarse la edición del libro "*Yo, cumbio*" que, al mismo tiempo de que se produjera la explosión popular de la joven, narraba su corta vida en forma de biografía.

Generalmente, los éxitos repentinos y explosivos, como el de Agustina Rivero, suelen ser difíciles de explicar. Más bien podría decirse que se encuentran atados a alguna moda. En este caso, la del *fotolog*. Lo cierto es que las modas, elecciones asociadas a tendencias repetitivas, poseen "su" época. Y la del *flog* parece haberla tenido. En los últimos tiempos, los adeptos al sitio han tendido a abandonar la fascinación por la propuesta. De hecho, a principios de 2011, el diario *Clarín* publicaba: "*Adiós a una tribu urbana, la cultura flogger ya pasó de moda*"<sup>68</sup>. El artículo analizaba la caída en el uso del *fotolog* desde la opinión de sus seguidores, incluida la de *Cumbio*. Allí, parecía dejarse en claro que el descenso de la página web estaba más bien asociado al éxito del *Facebook* y otras redes sociales: "*El clímax fue en 2009. Pero Facebook influyó mucho para que la moda desaparezca. Además, el Fotolog se volvió muy comercial y ahora te cobran por todo. A veces veo fotos de cuando era flogger y me pregunto ¿Esto usaba? ¡Parecía un matambre!*", sentenciaba *Cumbio* en la nota del periódico. En efecto, la

---

<sup>67</sup> VER el portal [minutouno.com](http://www.minutouno.com) del día 14/08/08: "*Cumbio es la fotologgera más popular del país*". Enlace <http://www.minutouno.com.ar/minutouno/nota/87380-Cumbio-es%2%A0la-fotologgera-m%C3%A1s-popular-del-pa%C3%ADs/>

<sup>68</sup> VER el portal [clarín.com](http://www.clarin.com) del día 17/04/11: "*Adiós a una tribu urbana, la cultura flogger ya pasó de moda*". Enlace [http://www.clarin.com/sociedad/Adios-tribu-urbana-cultura-flogger\\_0\\_464353681.html](http://www.clarin.com/sociedad/Adios-tribu-urbana-cultura-flogger_0_464353681.html)

expresión de la adolescente no sorprende. Por el contrario, pone de manifiesto el dinamismo con el que suelen socializar y construir sus identidades los jóvenes hoy en día. Y es que, como se mencionara, el cambio de roles, de gustos, de modos de relacionarse y de “tribus”, tienden a ser operaciones sumamente habituales en el mundo juvenil. En poco tiempo, un joven puede pasar fácilmente de *flogger* a *punk*, *rapero* o *gótico* sin demasiados preámbulos. Lo vital, en definitiva, es mostrarse actual y a la moda, aspectos considerados centrales dentro de la interacción adolescente.

Así es como la pérdida de protagonismo de los *flogs* parece ubicarse en sintonía con el crecimiento de las **redes sociales**: en los últimos años, éstas han hecho explotar, a escala mundial, el número de usuarios de manera extraordinaria. Ya sea por publicidad o simplemente por recomendación, suman millones de visitas progresivamente. Ignacio Ramonet, Doctor en Semiología y prestigioso periodista, subraya que por estos días, alrededor del mundo, *Facebook* cuenta con más 640 millones de usuarios, *Twitter* aproximadamente con más 175 millones y *MySpace* con alrededor 60 millones<sup>69</sup>, cifras que, a su vez, crecen día a día al punto de no contar con un límite visible. ¿Cómo se explica semejante masividad y tanta aceptación, sobre todo, del mundo juvenil? Las respuestas, en esta dirección, son variadas y de distintos enfoque. Algunos ponen el acento en el sentido de pertenencia que generan las redes sociales, espacios donde los chicos reafirman sus identidades y participan activamente en la construcción de una imagen que los haga sentir valiosos e importantes. Otros, como el caso de Winocur, en la capacidad que tienen las redes para ampliar los modos tradicionales de organización: “uno de los aspectos fundamentales que explica el deseo de integrar comunidades virtuales es la búsqueda de reconocimiento o el deseo de trascender a través de los medios más allá de las fronteras domésticas e institucionales donde los jóvenes se

---

<sup>69</sup> VER RAMONET, Ignacio “La explosión del periodismo: internet pone en jaque a los medios tradicionales”. Buenos Aires, Capital Intelectual, 2011.

*mueven habitualmente*”<sup>70</sup>. En cierta medida, las explicaciones incluyen un verdadero abanico de posibilidades. Y es que estas estructuras sociales- virtuales así lo permiten. Las hay de diferentes tipos, con un sinfín de facilidades y modalidades. A grandes rasgos, suelen distinguirse tres formas de comunidades virtuales: aquellas que dan lugar a la puesta en común de conocimientos, las que facilitan las interrelaciones personales y, por último, aquellas que permiten llevar a cabo diferentes proyectos entre los usuarios registrados. Los adolescentes suelen inclinarse por el segundo tipo. Esas son, precisamente, las que incorporan y reúnen, en un sólo lugar, las aplicaciones más deseadas: chats, foros, juegos en línea, álbumes de fotos, blogs, etc. En gran parte, el éxito masivo de las redes descansa en esa particularidad, la de facilitar el acceso a distintas herramientas y dispositivos de manera centralizada. Las experiencias ocurren entonces en un mismo tiempo y espacio sin la necesidad de tener que ir a buscar por separado los enlaces diseminados del ciberespacio. Ya no es imprescindible recurrir al *blog* para expresar estados de ánimos o sensaciones, tampoco descargar el *MSN* para poder chatear y menos abrir un *flog* para subir imágenes. En la red, todo se encuentra ahí. Por eso, *Facebook*, *Twitter*, *MySpace*, *Tagged*, *HI-5*, *Badoo*, resultaron ser las plataformas más populares. Todas, en definitiva, dan lugar a un circuito integrado de interacciones conjuntas. Entre ellas, el *Facebook*, sin lugar a dudas, tal como indican las cifras, ocupa el primer lugar de preferencias. Recientemente, *comScore*<sup>71</sup>, consultora líder en medición del mundo digital, ha revelado que Argentina posee un 89% de alcance en el uso de esa red social, ubicándose quinta a nivel mundial. Si se tiene en cuenta que los jóvenes del país, de entre 15 y 24 años, superan la media mundial con 33 horas promedio semanales de conexión a internet, su impacto y penetración en el

---

<sup>70</sup> WINOCUR, Rosalía “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México, 2006.

<sup>71</sup> VER el portal de comScore:

[http://www.comscore.com/esl/Press\\_Events/Press\\_Releases/2011/6/Facebook\\_Users\\_in\\_Argentina\\_Spend\\_9\\_Hours\\_a\\_Month\\_on\\_Site](http://www.comscore.com/esl/Press_Events/Press_Releases/2011/6/Facebook_Users_in_Argentina_Spend_9_Hours_a_Month_on_Site)

universo adolescente es aún más sorprendente. Claro que, como suele ocurrir con la mayoría de las creaciones e invenciones que producen una revolución general y, por consiguiente, trascienden toda frontera, los propósitos iniciales del *Facebook* nunca fueron imaginados para semejante uso masivo. De hecho, la idea originaria nació de la mano de un alumno de *Harvard* que, en 2004, desarrolló un servicio informático simplemente para mantener conectados a los estudiantes de su universidad. Al poco tiempo, la iniciativa del joven *Mark Zuckerberg* ya circulaba por otras prestigiosas Casas de Estudios de los Estados Unidos como el *Instituto Tecnológico de Massachusetts* y el *Boston College* augurando, de alguna manera, lo que pronto estaría por llegar. En efecto, la trascendencia mundial se produjo en 2006 de la mano de un cambio radical en el circuito interno del servicio, que de cerrado pasó a ser “*público*”. A partir de ese momento, no sólo los estudiantes de determinadas universidades o escuelas americanas tuvieron acceso a él, sino que también pudieron suscribirse miles de personas a través de una simple cuenta electrónica. Se cristalizó entonces una verdadera comunidad de comunidades: multiplicidad de individuos, de diversas regiones geográficas, conectados entre sí con el objetivo único de poner en común intereses compartidos. De la mano de los usuarios, los rasgos fisonómicos del ‘*face*’, como habitualmente suele denominarse al programa, fueron tomando vuelo propio hasta alcanzar una apariencia estable y una identidad propia. Hoy en día, el sitio presenta una estructura consolidada en base a una serie interesante de alternativas que van desde la posibilidad de crear ‘*grupos*’ específicos -reuniendo personas de acuerdo a gustos y predilecciones- hasta la chance concreta de añadir álbumes fotos, subir videos, enviar mensajes, participar en foros de discusión, interactuar con juegos online, chatear con la lista de amigos, e, incluso, mirar películas y series desde la misma página<sup>72</sup>. En tal

---

<sup>72</sup> VER el portal [clarín.com](http://www.clarin.com) del día 23/09/11: “*Cambios en el Facebook*”. Enlace: [http://www.ieco.clarin.com/tecnologia/Cambios-Facebook\\_0\\_559744120.html](http://www.ieco.clarin.com/tecnologia/Cambios-Facebook_0_559744120.html)

dirección, el *Facebook* se ha vuelto una herramienta imprescindible para la vida social de muchos jóvenes pero también de muchos adultos. Colabora a planificar eventos, a recordar cumpleaños y, sobre todo, a consolidar lazos: por caso, una de las opciones más simples y básicas del sistema ha sido la que ha generado mayor impacto: la “*búsqueda de contactos*”. Así es como gran parte de los usuarios ha destacado que, gracias a la utilización de dicha aplicación, ha podido reencontrarse con viejas amistades o afectos olvidados con los que se había perdido aquel vínculo de cercanía. Ocurre que la herramienta de búsqueda no sólo rastrea rápidamente toda la base de datos que posee el programa para dar con la persona deseada, sino que también funciona como una suerte de ‘*intermediario*’ inteligente que sugiere contactos de acuerdo a la información previa que el programa posee de cada perfil. De ahí que los tejidos sociales que suelen construirse en el *facebook* sean sumamente valorados. En este sentido, lejos de lo que muchos creen, la cultura multimedial acerca más de lo que aleja. No rompe con la comunicación cara a cara sino que, en reiteradas ocasiones, la refuerza. Siguiendo nuevamente a Winocur, “*aunque los jóvenes sean asiduos participantes de las redes y comunidades virtuales, no lo hacen al margen de las instituciones donde se organiza su vida cotidiana, sino precisamente desde esos lugares; no se trata de una experiencia paralela sino de una experiencia resignificada por otras formas de socialización y por el uso de otras tecnologías mediáticas {...} Los espacios de interacción pueden estar configurados de distinta maneras, y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades offline*”<sup>73</sup>.

Otra de las denominadas redes sociales que ha crecido enormemente en los últimos tiempos ha sido el *Twitter*. Según las estadísticas de *comScore*, a principios de 2010, el

---

<sup>73</sup> WINOCUR, Rosalía “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México, 2006.

sitio comenzó a experimentar la gracia masiva: fue entonces cuando sus filas se incrementaron hasta alcanzar los 75 millones de usuarios únicos, lo que representaba un crecimiento de un 1.100% respecto al año 2008. En la actualidad, ya ha sumado, por lo menos, 100 millones de registros nuevos, dando cuenta de un desarrollo sostenido que roza lo sorprendente. Ello no hace más que señalar el éxito rotundo de esta comunidad virtual cuya principal característica gira en torno a la simple pero efectiva posibilidad de escribir pequeños textos, de hasta 140 caracteres, denominados “*tweets*”, suerte de citas acotadas donde se vuelcan pensamientos generales, opiniones particulares, frases que expresan estados de ánimo o simplemente informaciones en tiempo real. Lo cierto es que la red ofrece la chance de poder “*twittear*” (publicar mensajes) constantemente desde cualquier lado y en cualquier momento. Para ello, no necesita de una PC. El sistema puede operarse desde cualquier red wifi o aparato móvil, circunstancia que lo transforma en una herramienta sumamente útil para informar o comunicar en “*real time*”. A diferencia del *Facebook*, donde cada individuo debe aprobar y ratificar los contactos que desea incorporar a su lista de “*amigos*” (hasta un máximo de 5000), en el *Twitter*, los usuarios tienen la oportunidad de elegir qué es lo que leerán de otras personas sin necesidad de que nadie preste consentimiento por ello. Sólo basta con querer hacerlo. Es decir, se puede decidir “*seguir*” fervientemente los *tweets* de otro contacto sin aguardar por su permiso o confirmación. En este sentido, no existe algo así como un ‘*grupo de amigos propio*’. Aquí hay lista de “*seguidores*” y de “*seguidos*” fuera de toda restricción numérica: se puede tener millones de *fans*, como los tienen las personalidades públicas que han abierto su cuenta en el sitio. De ahí que en esta red los vínculos sucedan de manera más abierta, más directa y más espontánea. En efecto, la versatilidad del servicio permite que los mensajes de los jóvenes convivan corrientemente con los de la mayoría de los presidentes, políticos y famosos del mundo,

devenidos por otra parte en asiduos seguidores de la comunidad. Es que aquí todo coexiste con todo sin grandes impedimentos. Un artista o celebridad cuenta con licencia para promocionar su trabajo, publicitar su proyecto, expresar sus ideas, desmentir rumores o revelar intimidades con el mismo ímpetu con el que un joven comunica su vida cotidiana en forma online. Claro que el hecho de que las figuras del espectáculo hayan acuñado esta red como forma de comunicación directa no resulta un dato menor o irrelevante para los adolescentes. Más bien, todo lo contrario. Ocurre que para ellos se ha abierto una magnífica chance de intercambio directo, una especie de encuentro cercano y cotidiano con las ‘estrellas’ que admiran. Por el *Twitter*, el cantante Ricky Martin anuncia su homosexualidad, el artista Lenny Kravitz publica una foto casera suya al desnudo, la estrella pop Britney Spears finaliza su relación amorosa y se despide de su ex novio, la actriz Paris Hilton divulga las imágenes exclusivas de sus vacaciones con su prometido y la conductora Susana Giménez refuta romances inventados. Para los jóvenes, se trata de información sumamente valiosa. Se sabe, todo lo que posee un ingrediente de actualidad y de novedad cobra un interés particular en ellos. Así pues, Lady Gaga alcanza la cifra de 13.491.910 de seguidores, Justin Bieber de 12.613.435, Shakira de 8.462.619 y Ashton Kutcher de 7.605.525, todos ellos artistas que se han convertido en los más reconocidos de la comunidad por parte de los adolescentes<sup>74</sup>. En el caso argentino, la actriz Luisana Lopilato, de tan sólo 24 años de edad, se ha transformado en la ‘famosa’ rioplatense más seguida del momento<sup>75</sup>. Claro que dicho fervor se ha visto alimentado a partir de su casamiento con el popular cantante canadiense Michael Buble. Ello permite sostener entonces la tesis de que los jóvenes utilizan principalmente el *Twitter* como herramienta que les otorga una sensación de

---

<sup>74</sup> VER el portal de Ciencia y Tecnología “sololistas.com”. Enlace directo: <http://www.sololistas.net/los-10-famosos-con-mas-seguidores-en-twitter.html>

<sup>75</sup> VER el portal “elargentino.com” del día 6/10/2011. Enlace directo: <http://www.elargentino.com/nota-158719-Luisana-celebro-ser-la-argentina-mas-twittera.html>

proximidad y contigüidad con las figuras o celebridades del ‘*espectáculo*’ a las que tanto aprecian y valoran.

Lo cierto es que en la actualidad se asiste a una verdadera consolidación de una cultura netamente *multimedial*. Sean las redes sociales, el chat, los blogs, las i-pad o los celulares, no hay dudas de que las TIC han producido un cambio cualitativo, nuevas formas de relación y socialización dentro las sociedades. Como bien señala Henoch Aguiar, “*cuando decimos que los contenidos accesibles en internet se multiplican por un millón, es impensable pensar que ello sólo produce un cambio cuantitativo en nuestro modo actual de educarnos, trabajar y relacionarnos {...} Una sociedad con un millón más de contenidos en circulación es algo que podemos entender que suceda, pero nos cuesta percibir la totalidad de sus alcances {...} Así, un pueblo rural que en 1980 contaba apenas con la escucha de una radio AM distante, modificó su estilo de vida y sus apetencias tras la llegada de la televisión por cable con sesenta señales, con la conexión al teléfono primero y a internet después. Tienen otra visión del mundo y de sí mismos {...}*”<sup>76</sup>.

El impacto de las *tecnologías de la comunicación y la información* en la vida cotidiana, sin embargo, no ha roto -y no hay elementos para pensar que lo hará- con los vínculos tradicionales de los chicos. Muchas veces, suele asociarse a las TIC como causa y efecto de ciertas representaciones negativas de los jóvenes: individualismo, descrédito por instituciones como la escuela y la familia, por la vida en pareja, aislamiento y escepticismo por la política. Esas son algunas de las características a partir de las cuales se ha representado a la juventud de los 90’ y de comienzos del nuevo siglo. Esa construcción, a su vez, se ha entrecruzado con determinadas políticas públicas y discursos que han favorecido la conformación de una identidad estigmatizada. No

---

<sup>76</sup> AGUIAR, Henoch, “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones, 2007.

obstante, el análisis del consumo que los adolescentes realizan de las tecnologías *infocomunicacionales* no permite afirmar que ello pueda efectivamente constituirse de ese modo. Lo que pareciera advertirse, por el contrario, es que el uso y apropiación de las TIC tiende a darse en los espacios y rutinas en que los chicos se mueven habitualmente dentro sus realidades. En este sentido, los jóvenes continúan enamorándose, relacionándose unos con otros, otorgándole valor a la educación formal y a sus costumbres familiares, también adoptando posturas políticas respecto al mundo en el que viven. El ‘*ciberespacio*’, la ‘*red*’, funcionan, más bien, como una instancia que se utiliza como refuerzo de todo ello, un lugar de expresión que robustece el contacto con los afectos y los conocidos. Si bien las TIC han dado margen a nuevas formas de socialización y de comunicación que, como se ha visto, poseen su especificidad, ello no implica que tales experiencias vayan a reemplazar las relaciones “*palpables*”. En términos de Winocur, “*No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red{...} Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios*”<sup>77</sup> .

---

<sup>77</sup> WINOCUR, Rosalía “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México, 2006.

## **El impacto de la cultura multimedial en educación. Las TIC en la enseñanza: funciones y herramientas**

---

Suele afirmarse que la utilización de las TIC en educación, particularmente en el caso Latinoamericano, ha sido -o es- significativamente muy pequeña en relación con la influencia que logran y tienen esas tecnologías en la cultura y en las sociedades en general. Habitualmente, las causas para ese diagnóstico tienden a centrarse en dos grandes explicaciones: por un lado, al rechazo que, en apariencia, el sistema educativo ha manifestado, durante mucho tiempo, hacia la televisión, la computadora, la internet, los videojuegos y también hacia los aparatos de última generación, o bien, por otro, a las dificultades estructurales y económicas que, en reiteradas situaciones, exhiben los establecimientos escolares para la incorporación de ‘nuevas’ tecnologías. En efecto, hasta hace poco tiempo, el ingreso de las TIC en las aulas guardaba estrecha relación con iniciativas que podrían catalogarse más bien *particulares*, propias de ciertos centros educativos o, incluso, de algunos profesores aislados. Viviana Minzi advertía, en 2008, acerca de la variedad y la dispersión con las que solían realizarse esos intentos de integración en la educación formal. Así, destacaba cómo la dinámica para el uso tecnológico en las escuelas se encontraba limitada a la informática y a las orientaciones marcadas por el mercado, a través, sobre todo, de la aplicación del software comercial: “*de ese modo, en algunas aulas del país se priorizó la enseñanza de herramientas de oficina (procesadores de texto, planillas de cálculo, presentadores de contenido), antepuesta a cualquiera de las necesidades que los proyectos pedagógicos –nacional, jurisdiccional, institucional o de área- pudieran pautar*”<sup>78</sup>. Por entonces, los cambios más visibles se vieron más bien orientados a los modos de presentación de trabajos por

---

<sup>78</sup> MINZI, Viviana, “TIC en la escuela como políticas de inclusión de niños y jóvenes” en Revista Novedades Educativas N° 216, Bs. As, 2008.

parte de los alumnos y no a cambios que hayan tenido relación con prácticas o contenidos educativos.

Hoy, el panorama actual parece ciertamente distinto, al menos en términos de intentos y voluntades. La energía política ha llevado a los distintos países a diseñar y promulgar la plataforma legal necesaria para implementar la transformación que supone la integración de las TIC. Así, por ejemplo, en abril de 2010, el gobierno argentino lanzó el programa “*Conectar Igualdad*”, una suerte de iniciativa tendiente a nivelar las brechas educativas y sociales a partir de una política de inclusión digital. El proyecto, pensado en un tramo de dos años (2010-2012)<sup>79</sup>, se ha planteado como propósito la entrega de casi tres millones de netbooks entre los alumnos de colegios secundarios públicos, de educación especial e institutos de formación docente de todo el país. En este sentido, el alcance federal se entrecruza con un doble designio. Por un lado, desarrollar contenidos digitales que se utilicen en propuestas didácticas, trabajando para ello en “*los procesos de formación docente para transformar paradigmas, modelos y procesos de aprendizaje y enseñanza*”<sup>80</sup>, y por otro, contemplar la inserción de las computadoras en el ámbito privado del hogar. Por su parte, el gobierno de la ciudad de Buenos Aires, con fines similares, culminó, a finales de 2011, el programa “*Sarmiento BA*”<sup>81</sup>, el cual entregó computadoras a 160 mil alumnos y a 16 mil maestros en 592 escuelas porteñas de gestión estatal y privada. Las provincias de San Luis y La Rioja, asimismo, también han iniciado sus propios proyectos al respecto (por ejemplo, en el territorio riojano se entregaron 52.755 máquinas a alumnos y profesores, incluyendo así al 100% de matrícula escolar obligatoria). Del mismo modo, las naciones vecinas de América Latina, se lanzan -cada vez con mayor insistencia- a la implementación de

---

<sup>79</sup> Puede consultarse los avances y el seguimiento del programa en el portal *conectarigualdad.gob.ar*  
Enlace directo: <http://www.conectarigualdad.gob.ar/sobre-el-programa/evaluacion-y-seguimiento/informe-de-avance-de-entregas/>

<sup>80</sup> <http://www.conectarigualdad.gob.ar/sobre-el-programa/que-es-conectar/>

<sup>81</sup> <http://sarmientoba.buenosaires.gob.ar/>

importantes políticas públicas orientadas en TIC: *el centro de educación y tecnología - ENLACE*<sup>82</sup>- en Chile y el plan *Ceibal*<sup>83</sup> en Uruguay, se presentan como dos grandes y ambiciosas iniciativas en ese sentido.

Lo cierto es que más allá de los resultados y la eficacia que pueda lograr cada programa, que siempre debe guardar estrecha relación no sólo con el plano material (acceso al hardware, a redes o el manejo de software), sino también con el plano simbólico -ya que como bien señala Viviana Minzi, “*es en este campo donde debe operar la escuela*”<sup>84</sup>-, es indudable que el impacto de las tecnologías *infocomunicacionales* en educación comienza a ser cada vez más significativo: cursos a distancia, videoconferencias, foros de discusión, bibliotecas digitales, buscadores online, sitios, portales, etc. Un abanico de posibilidades creciente y, en el último tiempo, sensiblemente más accesible. En otras palabras, la revolución tecnológica ha iniciado una nueva etapa de profundos cambios que conmueven a todas las áreas del quehacer humano, a lo social, a lo económico, a lo cultural y, finalmente, también a lo educativo. Bajo esta perspectiva, la enseñanza media enfrenta un desafío particular, el de generar un diálogo certero con los adolescentes y sus prácticas habituales de consumo de TIC. Tarea nunca sencilla si se considera el *espectro tecnológico* que manejan cotidianamente los jóvenes. Ello, en reiteradas ocasiones, suele paralizar a los docentes. También desnudar, inevitablemente, la tan mencionada brecha que se genera entre chicos y adultos a la hora de la apropiación de diferentes posibilidades *multimediales*. Aún con esas grietas generacionales a cuestas, los intentos de integración pedagógica de TIC y los procesos de alfabetización digital en la “*escuela*” se reproducen. Con ellos, también las experiencias efectivas. Así pues, los modos en los que *realmente* se

---

<sup>82</sup> <http://www.enlaces.cl>

<sup>83</sup> <http://www.ceibal.org.uy/>

<sup>84</sup> MINZI, Viviana, “TIC en la escuela como políticas de inclusión de niños y jóvenes” en Revista Novedades Educativas N° 216, Bs. As, 2008.

concreta esa inserción resultan de sumo interés no sólo para obtener un panorama general, sino también para evaluar los desarrollos del presente. Se sabe, más allá de las “advertencias” teóricas, generalmente los estilos y los modos *verdaderos* en los que se define la aplicación de nuevas formas o dispositivos suelen poseer sus particularidades y singularidades, lejos, en muchos casos, de las indicaciones de “*manual*”. Así, al margen de las instrucciones, por intuición, repetición, simple práctica o cotidianeidad, se entablan las relaciones “*palpables*” con el entorno: *¿Cuáles son, en consecuencia, las funciones que desenvuelven actualmente las TIC en la formación media y secundaria?*

Si bien, como se señalara, una de las primeras fue la función ‘*instrumental*’, ligada a la adquisición de un nivel mínimo de conocimientos informáticos, con el tiempo fueron surgiendo otras utilidades mucho más determinantes que aquella. En principio, uno de esos procesos fue la utilización de las herramientas *infocomunicaciones* como medio de interacción entre profesores y alumnos y entre los mismos estudiantes. Ciertamente, este aspecto es el que más parece haber incorporado el ámbito escolar por estos días. Los correos electrónicos y los foros, por ejemplo, han dado lugar a un nuevo y novedoso vínculo entre los docentes y los jóvenes permitiendo, por un lado, comunicaciones instantáneas fuera del horario de clases y, por otro, relaciones más accesibles y afables: de esta manera, se han generado instancias donde los alumnos tienen la posibilidad de realizar consultas y solicitar ayuda para la realización de sus trabajos con rapidez, dinamismo y mayor seguridad. Los docentes, por su parte, ganan un espacio *extra* para el refuerzo de los propósitos pedagógicos: profundizan ciertos conocimientos sobre el grupo, remedian inquietudes, reiteran consignas y, asimismo, readaptan plazos y propuestas, tal como ocurriese, por caso, en el año 2010 durante las protestas estudiantiles que mantuvieron por más de 40 días numerosos establecimientos educativos de la ciudad de Buenos Aires ‘*sitiados*’ en reclamos por mejoras edilicias.

Como método para evitar la pérdida del ciclo lectivo, la mayoría de los profesores, incluso aquellos que nunca habían utilizado herramientas virtuales, se valieron de las 'bondades' comunicacionales del ciberespacio para conservar la conexión y el contacto con sus alumnos, empleando el e-mail, los foros de discusión y, más aún, los blogs de creación propia.

Como parte del mismo proceso, también se ha generado un espacio donde no sólo educadores y educandos logran entablar lazos significativamente más activos. En el último tiempo, autoridades escolares y padres también se han sumado a las oportunidades que brindan las TIC: en la provincia de Mendoza, a través del uso de la Red WAN<sup>85</sup>, la Dirección General de Escuelas de aquel distrito inauguró un mecanismo por el cual los directivos de las instituciones educativas se comunican, vía mensaje de texto de celular, con los padres de los estudiantes de modo de notificar, de manera inmediata, el comportamiento y el rendimiento académico de los chicos<sup>86</sup>. Una suerte de remplazo del cuaderno de comunicaciones. A decir verdad, se trata de una herramienta que busca mayor participación y compromiso por parte de los entornos familiares en el desarrollo educativo de los adolescentes. Un sistema que ya se aplica en 70 escuelas y que comienza a causar sumo interés en diversas provincias y jurisdicciones<sup>87</sup>.

Otra de las funciones que actualmente desempeñan las TIC en el entramado educativo tiene que ver con el apoyo y sustento, también complemento, que brindan a los planes

---

<sup>85</sup> Red informática que permite tener todas las escuelas de la provincia conectadas en red, no sólo para resolver el trabajo diario sino también para comparar y controlar el manejo administrativo, financiero y pedagógico de cada escuela, de cada docente y de cada alumno. VER el portal: [mendoza.edu.ar](http://mendoza.edu.ar)

Enlace directo: <http://www.institucional.mendoza.edu.ar/redwan/wanmza.htm>

<sup>86</sup> VER el portal <http://www.caracol.com.co> del día 14/08/07. Enlace directo:

<http://www.caracol.com.co/noticias/mendoza-escuelas-envian-mensajes-de-texto-a-padres-para-comunicar-el-comportamiento-y-el-rendimiento-educativo/20070814/nota/466726.aspx>.

También el portal [www.diariouno.com.ar](http://www.diariouno.com.ar) del día 22/08/07. Enlace directo:

<http://www.diariouno.com.ar/edimpresa/2007/08/22/nota156741.html>

<sup>87</sup> De acuerdo a la coordinación de prensa del Gobierno de Mendoza, las provincias de Buenos Aires y Tucumán han comenzado a interiorizarse en el sistema. VER el enlace directo:

<http://prensa.old.mendoza.gov.ar/modules.php?name=News&file=article&sid=9727>

de estudios y a los contenidos curriculares habituales. Aquí son muchas las variantes que se despliegan al respecto. En efecto, la capacidad técnica existente para la digitalización de datos, sumado al desarrollo multimedial, ha proporcionado la posibilidad de comprimir y almacenar, de formas variadas (ya sea por escrito, por imágenes o por sonidos), un caudal de información inusitada a la que luego puede accederse a través de la red. Indudablemente, ello ha dado lugar a ciertas experiencias nuevas que, con el paso del tiempo, comienzan a multiplicarse. Una de esas prácticas ha sido la utilización de los denominados “*blogs de aula*”. Sin lugar a dudas, la herramienta del ‘*blog*’ ha revolucionado la forma de publicar información en el espacio. Como se mencionara (Ver pág. 54), estos ‘*cuadernos online*’ han permitido a miles de usuarios crear contenidos de manera sumamente fácil, con mínimos conocimientos de informática. Esa característica, más la chance concreta de poder establecer un diálogo entre autor y lector, han hecho de los *blogs* una de las herramientas preferidas de los docentes.

Como bien señalan Laura Blanco y Eduardo Ramos, asesores de contenidos en diversos proyectos relacionados con las TIC y la educación, *los blogs de aula “funcionan como una extensión virtual de las clases presenciales, y en ellos el profesor puede enumerar y recapitular las tareas encomendadas en el aula, recordar fechas límite de entrega de trabajos o convocatorias de exámenes y ofrecer material de apoyo en forma de documentos de texto, imágenes, recomendaciones de páginas web de consulta, presentaciones de diapositivas, etc. {...}”*<sup>88</sup>. Ello también ha traído aparejado nuevos métodos de evaluación. Y es que los docentes han sumado mayores opciones para la apreciación y valoración de los procesos de aprendizaje. En este sentido, pueden evaluar

---

<sup>88</sup> BLANCO, Laura y RAMOS, Eduardo, “El futuro ya no es lo que era. Nuevas plataformas, redes y tecnologías para la educación 2.0” en Revista TELOS N° 78, Bs. As, 2009.

la capacidad de los chicos para publicar información, para la redacción online, para el trabajo colectivo, para la exposición creativa de ideas, para “*postear*” enlaces, etc.

Lo cierto es que si bien se trata de una práctica extendida<sup>89</sup>, Blanco y Ramos advierten que las iniciativas con *blogs* en el ámbito escolar aún carecen de una propia especificidad y que, en consecuencia, continúan atadas a usos diseñados para fines más genéricos que el estrictamente educativo.

A estas ‘*bitácoras del ciberespacio*’ también se le suman otras herramientas. Las “*wikis educativas*”, por ejemplo, son dispositivos virtuales muy empleados por los Profesores a la hora de complementar las propuestas curriculares de sus asignaturas. Estos sitios web ganan adhesiones a raíz de una particularidad de uso sumamente interesante: la posibilidad de la construcción colectiva. Es decir, las “*wikis*” han sido pensadas para que, de manera ágil y fácil, puedan crearse páginas y portales colaborativamente. A diferencia de los blogs, que muchas veces funcionan como páginas personales de los docentes, aquí se genera un entorno de trabajo “*en el que la autoría es compartida hasta sus últimas consecuencias: cualquiera puede editar cualquier página en cualquier momento de forma instantánea*”<sup>90</sup>. De este modo, el potencial educativo está puesto en la participación y la cooperación grupal asincrónica de los estudiantes -lo cual fomenta el aprendizaje constructivista- pero también en la oportunidad concreta para aumentar los trabajos de creación, indagación y desarrollo de la capacidad de comunicar. A tal punto su utilización y desarrollo ha crecido en los últimos años de manera sostenida que ya incluso, desde las áreas especializadas, se ha comenzado a ‘*galardonar*’ a las propuestas que presentan un nivel de progresión importante y un entorno creativo. Por caso, la Revista “*Educación 3.0*”, publicación española dedicada a la tecnología y

---

<sup>89</sup> Puede consultarse el sitio <http://blogsdeaula.blogspot.com/>, portal donde se recopilan e incorporan numerosas experiencias y actividades vinculadas a los *blogs de aula*.

<sup>90</sup> BLANCO, Laura y RAMOS, Eduardo, “El futuro ya no es lo que era. Nuevas plataformas, redes y tecnologías para la educación 2.0” en Revista TELOS N° 78, Bs. As, 2009.

recursos educativos para el aula virtual, ha lanzado, a mediados de 2011, una importante convocatoria para premiar a las mejores wikis educativas de la red ibérica<sup>91</sup>. Entre las miles de experiencias recibidas, el boletín ha destacado a la del Colegio San Francisco<sup>92</sup>, en Pamplona, que engloba a familias, alumnos y profesores con el objetivo de que niños y jóvenes realicen una navegación segura y educativa. El sitio, entre otras cosas, ofrece un apartado donde colectivamente pueden subirse y “colgarse” páginas de interés y archivos online, pero también espacios específicos para cada tipo de usuario, “rincón para el alumnado”, “rincón para las familias”, “rincón para el profesorado”, donde se tiene acceso a juegos, animaciones, videos para ver con el grupo familiar, propuestas didácticas para descargar, encuestas, carpetas web, notificaciones, foros de discusión, etc. Todo dentro de un entorno de información segura y, principalmente, planificada a partir de recursos educativos digitales. Y allí, ciertamente, se ubica lo emblemático de este tipo de *wikis*, como la de San Francisco: en su capacidad de transformar una aplicación que, en principio, fue pensada como espacio abierto para la recepción de información de índole general, como por ejemplo la exitosísima *Wikipedia*<sup>93</sup>, en un verdadero dispositivo para la gestación, producción y difusión de conocimiento colectivo al servicio de los procesos pedagógicos formales.

Siguiendo con las opciones que otorgan las TIC en términos de apoyo a los planes de estudios y a las instancias curriculares, se encuentran los *portales educativos*, sitios de internet que ofrecen diferentes servicios, recursos y materiales a las comunidades escolares en general. Tales páginas pueden ser de iniciativas privadas, oficiales, nacionales, regionales y de contenidos formales o bien extracurriculares y libres. De ahí

---

<sup>91</sup> VER el sitio electrónico de la *Revista Educación 3.0*: Enlace directo:

<http://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/premios-%E2%80%98educacion-3-0%E2%80%99-a-las-mejores-wikis-educativas/>

<sup>92</sup> [www.sanfraninternetseguro.wikispaces.com](http://www.sanfraninternetseguro.wikispaces.com)

<sup>93</sup> Enciclopedia digital, libre y gratuita, redactada por miles de voluntarios de todo el mundo, que engloba más de 20 millones de artículos en 282 idiomas y dialectos.

que la lista de este tipo de propuestas se haya incrementado enormemente con el correr de los años. Se han tornado útiles para proporcionar información respecto a novedades educativas, para brindar recursos didácticos a docentes, para contribuir al asesoramiento del profesorado, para abrir canales de comunicación novedosos, para contribuir a la formación de los alumnos y, asimismo, para fortalecer los vínculos entre los mismos estudiantes. Uno de los portales más reconocidos al respecto ha sido “Aula365”<sup>94</sup>, galardonado con números premios<sup>95</sup> y reconocido por la mismísima Microsoft®<sup>96</sup>. De gestión privada, perteneciente a la empresa *Telefónica*, el sitio funciona como una suerte de comunidad de aprendizaje social que, a su vez, sirve de apoyo escolar<sup>97</sup>. Más aún, presenta una estructura similar a la de las redes sociales de uso popular: brinda la chance a niños y adolescentes de generarse un *perfil* y contar con escritorio propio denominado “*mi aula*”, que oficia de página personalizada -organizada a gusto del usuario- y desde donde se puede añadir y quitar todos los contenidos que sean de utilidad. Al igual que el *Facebook*, *HI-5* o *Badoo*, espacios donde se puede agregar amigos, tribus, seguidores o contactos profesionales, en *Aula365* se cuenta con la posibilidad de ir sumando ‘*compañeros de estudios*’. Una particularidad que busca fomentar los lazos y los intercambios entre los chicos. Para ello, el sitio ofrece diferentes rangos de acuerdo siempre a la edad de los escolares (de 9 a 11; de 12 a 15; de 16 a 18 y más de 18 años). De ahí que entre los tipos de contenidos accesibles por los usuarios figuren infografías animadas, libros electrónicos descargables, resúmenes, juegos, simuladores, películas interactivas y las denominadas ‘*píldoras educativas*’ (donde se desarrolla un tema específico). Hoy en día, el portal cuenta con más de 20.500

---

<sup>94</sup> <http://argentina.aula365.com/>

<sup>95</sup> Premio “Mate ar Pyme 2007” para la categoría Educación, Premio “Manuel Sadosky 2007 a la innovación tecnológica”, IV Premio Iberoamericano a la “excelencia educativa 2007”, Premio mundial de las Naciones Unidas al “mejor aplicativo de e-Learning (2005)”, entre otros.

VER el enlace <http://argentina.aula365.com/iv-premio-iberoamericano-a-la-excelencia-educativa-2007/>

<sup>96</sup> VER el enlace <http://argentina.aula365.com/microsoft-reconocio-aula365-caso-de-exito>

<sup>97</sup> Contiene contenidos para asignaturas troncales tales como matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, lengua y literatura, artes, nuevas tecnologías e inglés.

testimoniales, mensajes en los que sus miembros narran y describen sus impresiones respecto al sitio y a sus experiencias y, por otra parte, ha ingresado al libro *Guinness World Records 2012* por haber construido y creado, con la participación de sus usuarios, el ‘*Cómic Social Colaborativo más grande del mundo de habla hispana*’.

Desde la iniciativa pública -ya sea nacional, provincial o jurisdiccional- también se han lanzado importantes proyectos en materia de *portales educativos*. Actualmente conviven una serie de propuestas que abarcan un espectro muy importante de tecnologías y herramientas *multimediales* y que, a su vez, han puesto a disposición una plataforma de recursos orientados a diferentes niveles educativos y ramas disciplinarias, sumando a ello servicios de bases de datos, bibliotecas digitales, búsquedas, consultas personalizadas, foros, etc. En general, la mayoría de los intentos que se realizan desde la esfera pública buscan entrelazarse unos con otros, principalmente, con el objetivo de establecer una especie de *red genérica* que conecte diferentes portales entre sí de modo de fundar verdaderas comunidades virtuales y realizar, bajo esa lógica, tareas coordinadas. Así, por ejemplo, el portal del Estado Argentino, “*educ.ar*”, se incorporó, en 2004, a la *Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE)*<sup>98</sup>, que por estos días comprende a 17 países de la región<sup>99</sup>. La idea germinal de la iniciativa, desde un principio, fue la de socializar las realizaciones de cada nación, una puesta en común que sirviera como experiencia para el conjunto de los miembros. Algo así como un sistema regional para que cada uno pudiera aprovechar las prácticas y elaboraciones del otro.

Con igual propósito, también han comenzado a consolidarse significativos proyectos de corte más bien local, ligados sobre todo a provincias, municipios, distritos o localidades.

La región de Río Negro, por caso, ha impulsado la ‘*red portal rionegrina de educación*

---

<sup>98</sup> <http://www.relpe.org>

<sup>99</sup> Son miembros plenos los portales educativos nacionales de Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Chile, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, México, Panamá, Paraguay, Perú, Nicaragua, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

*digital*<sup>100</sup>, que engloba diferentes portales con objetivos puntuales: allí se encuentra el sitio ‘*CEM rural*’, entorno que contiene un ciclo básico destinado a jóvenes egresados de nivel primario de parajes rurales donde se combinan clases presenciales con entornos virtuales a través de los cuales se editan módulos curriculares, videos educativos, clases explicativas; el ‘*Diretorio*’, donde se incorporan los sitios y blogs de las escuelas rionegrinas en la red; y el ‘*campus virtual*’, que reúne propuestas de formación y capacitación virtual gratuita para docentes, entre otros importantes sitios que integran la comunidad online de la provincia. La localidad de Entre Ríos, por su parte, puso en marcha en el 2010 su portal educativo denominado “*@prender*”<sup>101</sup>, el cual fue diseñado especialmente para las escuelas y los profesores de la provincia y con una intención específica, la de formar una red de comunicación ‘*todos con todos*’. Así, a fines de 2011, a su segundo año de lanzamiento, el sitio logró “*incorporarse al conjunto de las escuelas entrerrianas como una herramienta orientada a introducir en las prácticas pedagógicas nuevas formas de acceder y producir conocimiento en TIC*”<sup>102</sup>. En la actualidad, *@prender* cuenta con 254.000 visitas, de las cuales 200.000 han sido de usuarios únicos absolutos, lo que representa a casi el 80% de la región de Entre Ríos. De manera similar, con el programa “*Joaquín V. González*”, el gobierno de La Rioja concibió una red provincial de internet que llega a todas las escuelas urbanas de la provincia y al 50% de las rurales. En el portal desarrollado para tales fines<sup>103</sup> pueden consultarse propuestas pedagógicas, consejos prácticos para padres y docentes y enlaces a otras páginas de interés educativo. Más aún, en octubre de 2011, el diario La Nación divulgó los resultados más importantes de la iniciativa riojana, destacando cómo, a través del programa y de su portal, en la provincia “*se registró una disminución*

---

<sup>100</sup> <http://www.educacion.rionegro.gov.ar/sitio/secciones/red/>

<sup>101</sup> <http://aprender.entrerios.edu.ar/>

<sup>102</sup> VER el enlace <http://www.maximaonline.com.ar/2010/Nota-26062>

<sup>103</sup> <http://www.idukay.edu.ar/>

*en el ausentismo escolar y en la agresividad en las escuelas {...} La comunidad en general se ha apropiado del programa porque consideran que es un potente igualador de oportunidades”<sup>104</sup>.*

En cierta medida, parece evidente que las funciones de sustento y complemento a los planes de estudios y a los espacios curriculares que cumplen las TIC en la educación formal comienzan a intensificarse. No parecía tan claro hace unos años atrás cuando autoridades, docentes y padres miraban de reojo el crecimiento y el consumo tecnológico de las sociedades y, en especial, su impacto en las juventudes. En este sentido, han existido -más allá de los impulsos políticos- ciertas circunstancias, coyunturas y momentos que han colaborado para que hoy se perciba una especie de cambio de paradigma al respecto. En el país, una de esas situaciones, se dio durante el año 2009 con la situación extraordinaria de emergencia sanitaria ocasionada por el brote epidémico de *gripe A*. Por aquellos días, la suspensión de clases, en forma preventiva, se generalizó en la mayoría de las instituciones escolares y demandó el desarrollo de soluciones inmediatas para que los chicos, desde sus hogares, pudieran continuar con las clases. Tal vez, ese escenario haya marcado un punto de inflexión certero para que la comunidad educativa nacional en su conjunto comenzara a advertir la importancia de las TIC en la vida cotidiana y arribara a un consenso general para su integración en los estratos escolares. En efecto, para muchos docentes fue una suerte de revelación. Las oportunidades que se desplegaron entonces, por un lado, terminaron ampliando la oferta educativa online y, por otro, demostraron las practicidades de ciertos entornos y herramientas virtuales. Sobre todo, pusieron de manifiesto que las *tecnologías de la información y la comunicación* podían realizar un aporte sustancioso a las propuestas pedagógicas habituales. Así fue como, por ejemplo, el Gobierno de la Ciudad de

---

<sup>104</sup> VER el portal del diario *La Nación* del día 01/10/11. Enlace directo: <http://www.lanacion.com.ar/1410794-computadoras-para-que>

Buenos Aires desarrolló el portal “*La escuela sigue en casa*”<sup>105</sup>, que ofrecía un conjunto de actividades para todos los niveles educativos (inicial, primario y medio). Estructurado en ciertos espacios curriculares, ‘*Especiales históricos*’ (recorrido por las fechas patrias con sus protagonistas), ‘*Lengua y literatura*’ (con sugerencias de lecturas y películas para realizar actividades de producción), ‘*Matemáticas*’ (materiales online con problemas aritméticos, acertijos y cuentas matemáticas) y ‘*Lenguas extranjeras*’ (con sitios en diferentes idiomas para profundizar los conocimientos sobre otras culturas), el portal también ponía a disposición información y educación en temas relacionados con la salud (*Gripe A, VIH/Sida*), la sexualidad y los juegos de estrategias (ajedrez). Por su parte, el Ministerio de Educación de la Nación propuso “*Aprender en casa*”<sup>106</sup>, un espacio creado para docentes, familias y alumnos. Con diversas propuestas para trabajar hogareñamente (juegos, experimentos, videos, proyectos multimedia etc.), el entorno desarrollaba una serie de documentos que permitían retomar los contenidos de los planes de estudios escolares. Cuadernos con más de mil recursos clasificados por nivel y áreas temáticas. Asimismo, intentando fomentar la tarea colaborativa ente los docentes, el portal daba la oportunidad a los profesores de socializar los modos en los que cada uno había planificado el trabajo durante la suspensión de clases, aspecto que permitía compartir experiencias iniciales y sugerencias de aplicaciones. Como sustento, también brindaba la chance de acceder a propuestas de uso educativo para internet y, a su vez, una programación especial en Canal 7, Canal Encuentro y Radio Nacional. Incluso las editoriales lanzaron sus propias iniciativas durante el receso de clases. Tal fue el caso de *Tinta Fresca*<sup>107</sup> que, con el propósito de colaborar con los procesos educativos y de enseñanza, concibió un sitio<sup>108</sup> para chicos y adolescentes con todo tipo

---

<sup>105</sup> [http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/alumnos/contenido/index.php?menu\\_id=30897](http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/alumnos/contenido/index.php?menu_id=30897)

<sup>106</sup> <http://aprenderencasa.educ.ar/aprender-en-casa/>

<sup>107</sup> Editorial perteneciente al *Grupo Clarín* que se dedica principalmente a publicar libros escolares.

<sup>108</sup> Enlace directo: <http://www.tintafresca.com.ar/marisa/vacaciones09/vacaciones09.php>

de actividades orientadas en los principales temas de la currícula escolar inicial y media: lengua, literatura, historia, matemáticas, inglés y ciencias.

Si bien es indudable que, ante el pedido de los diferentes Ministerios de Educación, muchas de las iniciativas que lanzaron escuelas y colegios durante la situación inédita de *gripe A* fueron una sumatoria de ejercicios de dudoso aporte para el aprendizaje (donde se incentivó simplemente el refuerzo de “*lo visto en clase*”, reproduciendo el manual de textos o, inclusive, sumando actividades y tareas con un simple criterio acumulativo), también es innegable que -aún entre los intentos fallidos- se abrió una puerta de entrada para que, al menos, se comenzara a discutir y reflexionar sobre el rol que podrían desempeñar las TIC en la enseñanza.

Por último, entre las herramientas más importantes utilizadas en educación, se ubican las denominadas *plataformas de aprendizaje electrónico*, también llamadas “*de e-learning*”. Muy vinculadas a la oferta formal de cursado *a distancia*, modalidad que aún no se ha hecho masiva en la educación media pero sí en la formación superior y universitaria y también, desde hace tiempo ya, en planes específicos que se ofrecen a personas -generalmente de 18 años en adelante- que desean finalizar los estudios primarios y secundarios<sup>109</sup>, estas aplicaciones facilitan el aprendizaje asincrónico, es decir aquel que puede prescindir de la presencia necesaria y simultánea del profesor-tutor y del alumno. Un sistema que otorga ciertas ventajas, especialmente, a personas con dificultades para ajustarse a un horario estricto o trasladarse a un determinado establecimiento. De este modo, el estudiante cuenta con la oportunidad de adecuar sus horarios de estudios a preferencia, pudiendo incluso organizarlos en base a otras responsabilidades. En consecuencia, las *plataformas de aprendizaje electrónico* generan un espacio que puede pensarse como de ‘*aula virtual*’, donde surgen algunas

---

<sup>109</sup> Por ejemplo, el *Plan de Finalización de Estudios Primarios y Secundarios (FINES)*, lanzado por el Ministerio de Educación de Argentina. De alcance nacional, el programa ofrece, entre otras cuestiones, Teleclases emitidas por Canal Encuentro y Tutorías virtuales a través del portal *educ.ar*.

oportunidades de uso interesantes: la comunicación por videoconferencia, la presentación de diapositivas, la pizarra virtual, los foros internos, las salas de chat y los correos electrónicos. Para los profesores que suelen dictar cursos a distancia, tales dispositivos se vuelven muy atractivos y ventajosos dado que permiten un seguimiento mayor a la hora de evaluar el rendimiento de los alumnos: rastrean el nivel de participación, las entradas al sistema, el grado de evolución, etc. Siguiendo a Blanco y Ramos, las *plataformas* consisten “*esencialmente en la administración de cursos en línea, con la posibilidad de administrar usuarios (altas y bajas, permisos de edición o visualización, roles profesor-alumno, etc.), agregar y editar recursos (lo que incluye documentos de texto, actividades, evaluaciones, etc.), llevar un calendario de eventos asociados al curso, enviar notificaciones a los participantes y un largo etcétera*”<sup>110</sup>.

En resumidas cuentas, la integración de TIC en los ámbitos educativos gana cada vez mayor terreno. Como se ha visto, las funciones que éstas desempeñan poseen un espectro específico, más bien acotado (servir de instrumento para la adquisición de un nivel mínimo de conocimientos informáticos; brindar medios de interacción y comunicación; actuar como apoyo de los procesos pedagógicos y de enseñanza), pero sí admiten diversas posibilidades y herramientas. A decir verdad, los usos que se realizan de los *blogs*, *los wikis*, *los portales*, *las plataformas* -cada uno con sus diferentes aplicaciones- parecen compartir objetivos similares: asentar el carácter transversal -la mayoría de las prácticas, en definitiva, integran y atraviesan numerosas ramas y espacios curriculares- y, muy especialmente, fomentar el trabajo colaborativo. A propósito, Henoch Aguiar advierte que “*una de las características más importantes de los emprendimientos del futuro será la constitución permanente de equipos de trabajo*,

---

<sup>110</sup> BLANCO, Laura y RAMOS, Eduardo, “El futuro ya no es lo que era. Nuevas plataformas, redes y tecnologías para la educación 2.0” en Revista TELOS N° 78, Bs. As, 2009.

*no presenciales y multidisciplinarios, para el logro de todo tipo de objetivos”*<sup>111</sup>. En tal sentido, el trabajo grupal se ha transformado en una de las capacidades primordiales a tener en cuenta en la formación de los estudiantes. La gran mayoría de las aplicaciones las fomentan intentando generar, asimismo, un modelo educativo más participativo, interactivo y, también, más divertido. De hecho, el juego cobra un protagonismo central en los entornos analizados: en reiterados momentos y situaciones los aprendizajes a través de la modalidad virtual se realizan ‘*solitariamente*’, por tanto, la búsqueda de tareas motivantes, entretenidas y divertidas se vuelve un objetivo esencial. Por otra parte, los sitios no presentan grandes complicaciones técnicas. Se han tornado significativamente fáciles de operar. La tecnología sencilla, en consecuencia, permite que docentes y alumnos se centren especialmente en los contenidos y no en el medio como aspecto fundamental.

Bajo este proceso, los impulsos particulares y aislados que realizaban ciertos educadores e instituciones años atrás comienzan a ser incorporados ahora a una órbita más general, vinculándose, especialmente, a proyectos federales de iniciativa oficial. Así parece demostrarlo América Latina, una de las regiones con ‘*desarrollo digital*’ retrasado pero que comienza a mostrar síntomas de crecimiento. Principalmente, en términos de infraestructura. Un importante primer paso que ha tendido a ser, más bien, una reacción inicial -necesaria por cierto- frente al desarrollo tecnológico de nuestros días. De todos modos, se sabe, ello no se agota -ni debe hacerlo- allí. En términos de Henocho Aguiar: “*Los países miden sus resultados de manera física, cuantitativa y tecnocéntrica. Informan profusamente el número de sus escuelas conectadas a internet y el porcentaje de computadoras disponibles por alumnos. El dato nada dice del uso inteligente de estos equipos en el sistema educativo, de su aceptación y provecho. No importa la*

---

<sup>111</sup> AGUIAR, Henocho, “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones, 2007.

*máquina instalada, sino cuánto sirve al docente o al alumno que la usa. Lo más fácil de medir no es lo más importante*”<sup>112</sup>. En este sentido, la etapa más compleja de cualquier proyecto educativo orientado en TIC, más en aquellos que se despliegan a gran escala, es la fase que involucra a la transformación de paradigmas y modelos de enseñanza y aprendizaje. La que, en definitiva, implica re-pensar los contenidos en educación en función de las necesidades actuales. Entre ellas, otorgar instrumentos para que los adolescentes se enfrenten críticamente a las propuestas de las TIC; profundizar los procesos de lectura y comprensión para que los jóvenes puedan evaluar la información y sacar conclusiones dentro de un sociedad que multiplica los contenidos; fomentar climas de diálogo, incentivando a los alumnos a que se vuelvan protagonistas de su propio aprendizaje; aumentar las capacidades humanas y de colaboración en los estudiantes con trabajos de interacción que promuevan los vínculos entre ellos; y pensar los procesos de educación a través de estrategias que generen nuevos desafíos, intentado que los chicos puedan llevar fuera de la escuela lo que han aprendido dentro de ella.

---

<sup>112</sup> AGUIAR, Henocho, “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones, 2007.

## **A modo de conclusión**

---

Las *tecnologías de la información y la comunicación*, hace tiempo ya, han dejado de ser una ‘*novedad*’ para las sociedades. Incluso, para las generaciones mayores. Su desarrollo ha afectado, moldeado y modificado la manera en que se produce el conocimiento en nuestro tiempo. Por ello, hoy más que nunca, las personas precisan contar con cierto juicio y comprensión acerca de las TIC. Ya no con la pretensión de venirse en expertos, sino más bien, como afirma Viviana Minzi, con la necesidad propia del ‘*ciudadano y consumidor*’<sup>113</sup>. Y es que los usuarios de tecnologías ya no son sujetos con niveles especialmente altos de afinidad. Son seres normales y representativos de la mayor parte de la población. En este sentido, las *tecnologías infocomunicacionales* han generado -y generan- entornos cada vez más integrados, en el que la accesibilidad a la información supera día a día los límites imaginables. Ello trae aparejado un incremento enorme en la capacidad de elección: cuánta mayor información se posee, mejores decisiones se pueden tomar. Por tal motivo, se hace imprescindible que las sociedades, y en especial los adolescentes, tomen conciencia y visión (crítica) del mundo mediatizado actual. Para conocer sus efectos y para poder hacer un uso adecuado de sus potencialidades. Los alcances de la informática, la internet y las telecomunicaciones no sólo otorgan experiencias de entretenimiento. Al mismo tiempo, se vuelven una oportunidad extraordinaria de paliar las desigualdades y de impulsar medios extremadamente potentes para garantizar el acceso a la educación. Ciudadanos y educadores, en consecuencia, deben formarse, perfeccionarse y educarse en estrategias y herramientas de aprovechamiento de todo ello.

En esa dirección, la ‘*escuela*’ sigue siendo uno de los pocos espacios que puede garantizar el derecho a la educación como derecho de ciudadanía, libertad y democracia.

---

<sup>113</sup> MINZI, Viviana, “TIC en la escuela como políticas de inclusión de niños y jóvenes” en Revista Novedades Educativas N° 216, Bs. As, 2008.

Porque, como se ha visto, los medios de comunicación, los videojuegos, la publicidad, las redes sociales, y el mercado en general, interpelan a los jóvenes de un modo particular, haciendo foco principalmente en lo emocional, lo pasional y lo sentimental. Bajo esa lógica, el *'derecho'* se asimila al deseo y el chico, muchas veces, se equipara a un ser *'adulto'* que, en apariencia, puede tomar sus propias decisiones con autonomía y madurez. Sin embargo, se sabe, la asimetría y la diferencia entre la adolescencia y la adultez aún persiste. Por esa razón, el sistema educativo, desde su planificación racional, continúa constituyéndose como una de las instancias más poderosas para la construcción del saber y para la alfabetización cívica.

Cierto es que sus fundamentos tradicionales se han debilitado en virtud de una cultura multimedial que abarca y engloba un conjunto de destrezas que los jóvenes aprehenden fuera de las escuelas, no obstante, ello no implica que deba perder su propósitos políticos ni que tampoco deba aplastar los saberes que los jóvenes traen por fuera. El actual es un momento sumamente propicio para que las instituciones formales dialoguen con las prácticas de consumo adolescentes. Para que las reconozcan, les otorguen validez pero para que también las sometan a reflexión conjuntamente con sus alumnos. No debe olvidarse -como señala Lucía Rabello de Castro- que los chicos son inmunes a esa suerte de angustia que padecen las generaciones mayores ante los cambios y transformaciones culturales que se imponen con las TIC. Para ellos todo se presenta sumamente natural<sup>114</sup>. Por esa misma razón, muchas veces desconocen e ignoran que también existe un fuerte componente ideológico en la cultura del consumo, donde el deseo siempre se mantiene insatisfecho y donde, por consiguiente, siempre se quiere aquello que no se tiene.

---

<sup>114</sup> VER RABELLO DE CASTRO, Lucía, "Infancia y adolescencia en la cultura de consumo". México, Lumen, 2001.

La escuela entonces debe reconocer, en primera instancia, a las tecnologías *infocomunicacionales* como agentes de socialización de los jóvenes para luego realizar su aporte político y cultural. Sólo así seguirá teniendo un campo de aplicación viable. Porque los adolescentes ya no crecen y se socializan únicamente a través de las marcas disciplinares que ella propone. Lo hacen también a partir de internet, las redes sociales, la televisión y la telefonía móvil. Y es que los entornos mediatizados, o aquellos que suelen llamarse virtuales, se han convertido en un espacio extraordinario donde, simultáneamente, se produce y se prolonga la vida cotidiana: el encuentro con amigos y allegados, las salidas nocturnas, las escenas escolares, las novedades del día, el conocimiento de nuevas posibilidades, etc. Todo parece confluir y tener lugar en el universo de las TIC. En efecto, el *Facebook*, el *blackberry's* o el *MSN* se han tornado partes constitutivas de los sectores juveniles, instancias donde los chicos se sienten integrados tanto a sus círculos de referencia habituales como también a aquellos grupos a los que desean pertenecer.

Bajo ese contexto, los docentes, y los adultos en general, ya no son el canal privilegiado a través del cual los jóvenes se insertan en el mundo. Tampoco son esa suerte de figura única que pueden ostentar un saber centralizado y vertical desde donde, a su vez, se logre mantener un discurso univoco. Sin embargo, contra lo que muchas veces suele pensarse y afirmarse, el mayor uso de las TIC exige y vuelve significativamente necesaria -posiblemente más que en otros tiempos- la mediación de los educadores. Hoy en día, el maestro o profesor no es sólo un abastecedor de información pasivo. Es aquel quien debe diseñar una estrategia didáctica adecuada para que el aprendizaje sea posible y consistente, sobre todo, en un entorno en el que los dispositivos tecnológicos aparecen y evolucionan de manera constante dando lugar a formas sociales y comunicativas nuevas. *¿Es posible?* Sí, en la medida en que se prevean los espacios y la

infraestructura necesaria para que el sistema educativo pueda incorporar un estudio y una reflexión adecuada sobre las TIC; en que se delinee estrategias pedagógicas que permitan la asimilación creciente de las transformaciones socioculturales; en que se piense a los adolescentes y alumnos no como agentes pasivos del cambio sino su fuerza impulsora; en que se forjen habilidades para que docentes y estudiantes procesen la información de acuerdo a criterios validos y confiables -de modo de que puedan valorar su importancia en situaciones de la vida cotidiana-; y, también, en la medida en que la escuela no se crea el mundo ni pretenda serlo. Que, en definitiva, sea concebida como una institución que, consciente y políticamente, la sociedad ubica entre el campo privado del hogar y el transcurrir público. Porque, como bien señala Hannah Arendt, *“el objetivo de la escuela ha de ser enseñar a los chicos cómo es el mundo y no instruirlos en el arte de vivir”*<sup>115</sup>.

---

<sup>115</sup> ARENDT, Hannah, “Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión político”, Barcelona, Ediciones Península, 1996.

## **Bibliografía**

---

**AGUIAR**, Henoah (2007): “El Futuro no espera. Políticas para desarrollar la sociedad del conocimiento”. Buenos Aires, La Crujía ediciones.

**ARENDT**, Hannah (1996): “Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión político”. Barcelona, Ediciones Península.

**BECERRA**, Martín (2007): “Lo doméstico de las llamadas nuevas tecnologías en América Latina hoy” en Participación y democracia en la sociedad de la información: actas del III Congreso Panamericano de Comunicación. Buenos Aires. Prometeo Libros.

**BLANCO**, Laura y **RAMOS**, Eduardo (2009): “El futuro ya no es lo que era. Nuevas plataformas, redes y tecnologías para la educación 2.0” en Revista TELOS N° 78, Buenos Aires.

**BUCKINGHAM**, David (2003): “La infancia que ha crecido con los nuevos medios”, en Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Buenos Aires, Paidós.

**CABRERA**, Mariana (2006): “Celulares: el diálogo escrito de los jóvenes”, <http://cultura.wordpress.com>

**CARLI**, Sandra (2003): “El problema de la representación. Balances y dilemas”. Texto para el VII Seminario Internacional “Infancias y Adolescencias. Teorías y experiencias en el borde”. Organizado por el Centro de Estudios Multidisciplinarios, Buenos Aires.

**FENOCCHIO**, Silvia (2009): “La escuela en la historia argentina”. Buenos Aires, Edhasa.

**GARCÍA CANCLINI**, Néstor (1995): “El consumo sirve para pensar”, en Consumidores y ciudadanos. México Editorial, Grijalbo.

**GUTIERREZ MARTÍN**, Alfonso (2003): “Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas”. Barcelona, Gedisa ediciones.

**JENKINS**, Henry (2008): “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia” en La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Barcelona, Paidós.

**KINCHELOE**, Joe y **STEINBERG**, Shirley (1997): “Cultura infantil y multinacionales”. Madrid, Morata.

**LEZCANO**, Alicia (2005): “Las miradas sociológicas sobre los procesos de socialización”. En: De la familia a la escuela: infancia, socialización y subjetividad. Buenos Aires. Santillana.

**MASTERMAN**, Len (1993): “La Revolución de la educación audiovisual” en La Revolución de los Medios Audiovisuales. Roberto Aparici compilador. Madrid, Ediciones de La Torre.

**MINZI**, Viviana (Comp) (2007): “Claves para integrar las TIC en la escuela”, en Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela. Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

**MINZI**, Viviana (2003): “Mercado para la infancia o una infancia para el mercado Transformaciones mundiales e impacto local”. En: CARLI, Sandra (dir. y comp.) Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina. Buenos Aires, Stella / La Crujía.

**MINZI**, Viviana (2008): “TIC en la escuela como políticas de inclusión de niños y jóvenes” en Revista Novedades Educativas N° 216, Buenos Aires.

**NARODOWSKI**, Mariano (1999): “La ruptura del monopolio del saber escolar”. En Después de clases: Desencantos y desafíos de la escuela actual. Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas.

**PINEAU**, Pablo (1996): “La escuela en el paisaje moderno: consideraciones sobre el proceso de escolarización”. En Historia de la educación en debate. Buenos Aires, Miño y Dávila.

**RABELLO DE CASTRO**, Lucía (2001): “Infancia y adolescencia en la cultura de consumo”. México, Lumen.

**RAMONET**, Ignacio (2011): “La explosión del periodismo: internet pone en jaque a los medios tradicionales”. Buenos Aires, Capital Intelectual.

**REGUILLO CRUZ**, Rossana (2000): “Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto”. Bogotá, Norma.

**RODRIGUEZ ILLERA**, José Luis (2004): “El aprendizaje Virtual. Enseñar y aprender en la era digital”. Rosario, Homo Sapiens Ediciones.

**SARLO**, Beatriz (1999): “Cabezas rapadas y cintas argentinas”, en La maquina cultural. Buenos Aires, Ariel.

**SHIELDS**, Rob (1996): “Introduction: virtual spaces, real histories, living bodies”. En: R. Shields (ed.) Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies, Sage. Londres.

**SILVERSTONE**, Roger (2004): “¿Por qué estudiar los medios?”. Buenos Aires, Amorrortu.

**TEDESCO**, Juan Carlos (1995): “El nuevo pacto educativo” Cap. II. Madrid, Anaya.

**TEDESCO**, Juan Carlos (2003): “Educación y Sociedad en la Argentina (1880- 1945)”. Buenos Aires, Ediciones Solar.

**VOLNOVICH**, Juan Carlos (2011): “Los jóvenes y sus ‘golosinas digitales’”, Página 12, Buenos Aires.

**WINOCUR**, Rosalía (2006): “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. Revista Mexicana de Sociología, Volumen 3, Universidad Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales, México.

### **Sitios Web consultados**

[blogsdeaula.blogspot.com](http://blogsdeaula.blogspot.com)  
[windowsteamblog.com](http://windowsteamblog.com)  
[www.aprender.entrerios.edu.ar](http://www.aprender.entrerios.edu.ar)  
[www.aprenderencasa.educ.ar](http://www.aprenderencasa.educ.ar)  
[www.argentina.aula365.com](http://www.argentina.aula365.com)  
[www.batmania.com.ar](http://www.batmania.com.ar)  
[www.buenosaires.gov.ar](http://www.buenosaires.gov.ar)  
[www.caracol.com.co](http://www.caracol.com.co)  
[www.ceibal.org.uy](http://www.ceibal.org.uy)  
[www.clarin.com](http://www.clarin.com)  
[www.comscore.com](http://www.comscore.com)  
[www.conectarigualdad.gob.ar](http://www.conectarigualdad.gob.ar)  
[www.conectarigualdad.gob.ar](http://www.conectarigualdad.gob.ar)  
[www.diariouno.com.ar](http://www.diariouno.com.ar)  
[www.diccionariosms.com](http://www.diccionariosms.com)  
[www.ecuaderno.com](http://www.ecuaderno.com)  
[www.educ.ar](http://www.educ.ar)  
[www.educacion.rionegro.gov.ar](http://www.educacion.rionegro.gov.ar)  
[www.educaciontrespuntocero.com](http://www.educaciontrespuntocero.com)  
[www.elargentino.com](http://www.elargentino.com)  
[www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)  
[www.idukay.edu.ar](http://www.idukay.edu.ar)  
[www.indec.gov.ar](http://www.indec.gov.ar)  
[www.institucional.mendoza.edu.ar](http://www.institucional.mendoza.edu.ar)  
[www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)  
[www.losandes.com.ar](http://www.losandes.com.ar)  
[www.maximaonline.com.ar](http://www.maximaonline.com.ar)  
[www.minutouno.com.ar](http://www.minutouno.com.ar)  
[www.news.bbc.co.uk](http://www.news.bbc.co.uk)

[www.news.cnet.com](http://www.news.cnet.com)  
[www.noticiasdot.com](http://www.noticiasdot.com)  
[www.ole.com.ar](http://www.ole.com.ar)  
[www.pagina12.com.ar](http://www.pagina12.com.ar)  
[www.prensa.old.mendoza.gov.ar](http://www.prensa.old.mendoza.gov.ar)  
[www.puntogovespeciales.com](http://www.puntogovespeciales.com)  
[www.relpe.org](http://www.relpe.org)  
[www.sanfraninternetseguro.wikispaces.com](http://www.sanfraninternetseguro.wikispaces.com)  
[www.sarmientoba.buenosaires.gob.ar](http://www.sarmientoba.buenosaires.gob.ar)  
[www.sololistas.net](http://www.sololistas.net)  
[www.tintafresca.com.ar](http://www.tintafresca.com.ar)  
[www.websie.eclac.cl/sisgen/](http://www.websie.eclac.cl/sisgen/)  
[www.wise-qatar.org](http://www.wise-qatar.org)