

Las TIC: nuevos lenguajes, nuevas prácticas

Elizabeth Pinilla Duarte* *Universidad Antonio Nariño,*
Adriana Yamile Suárez Reina**, *Universidad Antonio Nariño*
Yamile Molina López*** *Colegio CAFAM*



Resumen

El artículo que se presenta a continuación contiene una primera revisión de tema sobre el proyecto de investigación *Las TIC como nuevas formas de interacción: una herramienta para los estudiantes del lenguaje*, aprobado por la Universidad Antonio Nariño. En primera instancia, se plantea la importancia de promover investigaciones que indaguen de manera rigurosa acerca de los lenguajes que proponen las nuevas tecnologías, así como sobre las relaciones que establecen los usuarios con éstas para llegar a un margen de referencia significativo que contribuya a la constitución de espacios educativos que involucren a las TIC de un modo relevante, es decir, que estén en conjunción con las prácticas que dichos medios promueven. En segundo lugar, da cuenta de una primera revisión del estado del arte acerca de las investigaciones que sobre las TIC y la educación se han realizado. Finalmente, se hace un breve acercamiento a la propuesta como tal del proyecto aprobado, que versa sobre las narrativas y modos de ficción que se pueden encontrar en algunos mundos virtuales como los que proponen los juegos de rol.

Palabras clave: TIC, educación, lenguajes, ficción, prácticas.

Recibido: 1 de septiembre de 2009 - Aprobado: 3 de noviembre de 2009

- 1 Magíster en Investigación Social Interdisciplinaria, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, licenciada en Lingüística y Literatura con Énfasis en Literatura, docente investigadora de la Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: elpinilla@uan.edu.co
- 2 Magíster en Lingüística Española, Instituto Caro y Cuervo, licenciada en Lingüística y Literatura con Énfasis en Lingüística, docente investigadora de la Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: asuarezr@yahoo.com.ar
- 3 Especialista en Tecnologías y Comunicación, licenciada en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana, docente del colegio CAFAM. Correo electrónico: yamilemolinalopez@hotmail.com

Abstract

This article has the first topic review on the investigation project *The CIT as new forms of interaction: a tool for the language students*, approved by the Universidad Antonio Nariño. In the first instance, it raises the importance of promoting investigations that aim to a rigorous inquiry on the languages that propose the new technologies, as well as on the relations that the users establish with them to come to a significant reference margin that contributes to the constitution of educational spaces that involve the CIT in a relevant way, that is to say, that are in conjunction with the practices that the above mentioned means promote. Secondly, it gives account of the first review of the state of the art of the investigations done on the CIT and education. Finally, it does a brief approximation to the proposal as such of the approved project, that consists on the narratives and manners of fiction that they can find in some virtual worlds as those proposed by the Role Playing Games.

Keywords: CIT, education, languages, fiction, practices.

**El objeto de la verdadera política es transformar las instituciones,
pero transformarlas de tal manera que estas instituciones
puedan educar a los individuos en el sentido de la autonomía.**

Cornelius Castoriadis

Introducción

La acción educativa se enfrenta a una serie de dificultades que surgen a partir de disposiciones actuales de instrumentalización de los saberes, de exclusión frente a ellos, con pérdida del sentido ético, disposiciones que conllevan a la realización de prácticas que muchas veces no responden a esta realidad urgida de soluciones relevantes. Sin embargo, ¿cómo reactualizar esas prácticas o posibilidades de acción? Bien sabemos que asistimos a un momento en el que las nuevas tecnologías abren el paso a nuevas formas de interpretación y de interacción con el mundo; proponen marcos de referencia diferentes a los de hace pocos años y, por tanto, indican la emergencia de cambios sociales difícilmente asimilables, significativamente, para el campo educativo. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacen parte de la nueva configuración social –global– a la que estamos asistiendo: propician cambios en las

disposiciones mentales, individuales y colectivas, consideradas éstas en términos de imaginarios, creencias y, en últimas, de posibilidades de interpretación. Quienes no acceden a estas nuevas configuraciones, que son, de hecho, espacio-temporales, quedan excluidos de las formas de interacción emergentes, las cuales suponen la transformación del sentido del mundo, por tanto, permanecen rezagados en la experiencia de un tiempo y un espacio pretérito, ajeno (García y Serna, 2002).

Ahora bien, para acceder a un uso relevante de las nuevas tecnologías no basta sólo con tener los objetos que hacen posible el ingreso a éstas, sino que es necesario disponer de un conocimiento práctico y de un capital cultural que vaya más allá de una relación pasiva de simple consumo, uno de los problemas más significativos que se



ha otorgado al uso de las TIC. Por ello, entre otras grandes tareas de nuestro tiempo, es urgente el pensar en la Universidad que el acto pedagógico debe involucrarse con las nuevas tecnologías, ya que éstas hacen parte de nuestro espacio y tiempo contemporáneos, pero sobre todo porque la educación tiene el deber de conducir hacia la autonomía (Castoriadis, 2002), y si son las TIC elementos que contribuyen de forma ineluctable a la estructuración social de nuestra época, el campo educativo es uno de los espacios que debe comprometerse con un trabajo riguroso de investigación para *conocerlos*; de lo contrario, como con insistencia se ha denunciado, seguirá contribuyendo a que la desigualdad y la exclusión sean *lo natural* de nuestras sociedades.

Sin embargo, el acceso que se tiene a ellas es en gran medida limitado a usos pasivos de consumo, por lo cual es urgente *construir* modos que amplíen esos usos de manera más significativa (en un sentido cognitivo y práctico), para que los estudiantes no personifiquen papeles pasivos de recepción y de consumo acrítico, sino que emprendan acciones reflexivas e innovadoras. Pero, ¿cómo caracterizar

formas de acercamiento relevante a las TIC en los jóvenes estudiantes del lenguaje?

Una propuesta puede ser educativa y socialmente relevante, en especial si parte de un campo destinado al estudio de los procesos educativos en general, y sobre el lenguaje en particular —es decir, el que comprenden las *licenciaturas en lenguas*—, en la medida en que tenga como objetivo principal el propiciar una compenetración amplia con este fenómeno ineludible que enmarca las nuevas tecnologías, porque finalmente es un nuevo lenguaje que requiere de relaciones y comprensiones específicas, y ello es posible sólo en la medida en que los agentes que pertenecen a este campo se involucren con ellas. Por tanto, deben generarse procesos no sólo de conocimiento directo, sino también de reflexión, de cuestionamiento, de investigación sobre las relaciones inéditas que se están estructurando a partir de los usos de las TIC y que transforman los modos de estar en el mundo y con *el otro*. Sólo al tener este estado de cosas en mira se pueden generar propuestas de acción pedagógica y proyectos de investigación que se dirijan a generar nuevas formas de relación agente-educación-sociedad.

En un espacio de educación superior que se encarga de licenciados en formación es importante tener un acercamiento amplio a las nuevas tecnologías, en particular porque éstas se proponen como un elemento importante para la democratización del conocimiento (Camarero, 2008); no obstante, para que sea viable un acercamiento significativo, se debe partir no tanto de una promoción epistémica que plantea un objeto susceptible de *conocer* a partir de principios que proponen el advenimiento de una racionalidad superior o diferente a la que se asume como aquella que constituye el trasfondo sociocultural de las

En un espacio de educación superior que se encarga de licenciados en formación es importante tener un acercamiento amplio a las nuevas tecnologías, en particular porque las mismas se proponen como un elemento importante para la democratización del conocimiento.

prácticas, es decir, aquello que, particularmente en la institución educativa, se ha considerado como explicación paradigmática sobre la desigualdad de acceso al conocimiento y que radica en las *dotes* o capacidades de cada individuo (Bourdieu, 1967), sino que se hace necesario tomar este fenómeno desde su ocurrencia relacional y pragmática, es decir, desde el conocimiento de las relaciones que los usuarios establecen con él y que se entienden como prácticas de comunicación: es urgente indagar acerca de los lenguajes y relaciones que proponen las nuevas formas discursivas que implican las nuevas tecnologías y que cada vez son más importantes para el campo educativo.

Ahora bien, como en un principio se trata de examinar la manera en que se relacionan los agentes con los usos de las TIC, también se deben

explorar las posibilidades de interacción con el mundo, con la otredad y la mismidad que ellas podrían suscitar, por lo que es importante, en un sentido fuerte, indagar sobre su papel en la generación de nuevos lenguajes que se diferencian de los cotidianos, pero que, igualmente, los atraviesan. Esos nuevos lenguajes agencian prácticas comunicativas que aún carecen de indagaciones serias porque, en principio, se entienden como *ajustables* a los modelos conceptuales de la comunicación contemporáneos que se imponen; por ello, es urgente comprender cómo se configuran esas prácticas comunicativas que tienen como *medio* las TIC, pero que, finalmente y aunque no se perciba fácilmente, generan *nuevas formas de experiencia que necesariamente provocan nuevas formas de comprensión* del sí mismo, de lo humano, de nuestro mundo.

Un primer estado del arte sobre las TIC y la educación

I

Las disertaciones acerca de las *nuevas tecnologías* aunque sí han sido objeto de varios encuentros internacionales y algunos nacionales a propósito de su relación con la educación, en una revisión general se observa que la mayoría de ellas evidencian una preocupación por lo que los usuarios hacen con las nuevas tecnologías, pero no logran fraguar propuestas concretas sobre los nuevos usos que se le pueden dar a éstas o, mejor, sobre la forma de hacerlo, y si realizan las propuestas no hay una reflexión profunda sobre las consecuencias cognitivas y culturales que promueven. Por ejemplo, en relación con la escritura y la lectura, Emilia Ferreiro (2002) afirma que éstas han sido objeto de una pérdida de importancia cuando nos encontramos en la web con otras formas que no obedecen a una cierta *esencia* de la escritura y la lectura. Su conclusión es que no debemos alejarnos del libro como tal y que, aunque no podemos negar la presencia de las nuevas tecnologías en nuestras vidas, sí debemos aprender a manejar lo que nos encontramos en Internet en términos de textos, siendo críticos ante ellos. Así, se observa que Ferreiro, al tiempo que se preocupa por el hecho



del consumo pasivo de las TIC, también mantiene un gran escepticismo frente a ellas, además de que no materializa una propuesta con respecto a éstas, sino frente a los libros como tal.

Por otro lado, en el artículo “Cerrar la grieta cibernética entre el norte y el sur” (2003), escrito en el marco la primera fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de Información (CMSI) celebrado por la Unesco, nos encontramos con una referencia a los planteamientos de Mc Luhan, quien afirmó

No debemos alejarnos del libro como tal y que, aunque no podemos negar la presencia de las nuevas tecnologías en nuestras vidas, sí debemos aprender a manejar lo que nos encontramos en *internet* en términos de textos, ser críticos ante los mismos

que las nuevas tecnologías lograrían borrar las diferencias entre los países pobres y los del primer mundo. Sin embargo, en el mismo artículo se afirma que este pronóstico no se ha cumplido dado que los países con ausencia de poder adquisitivo no cuentan aún con las tecnologías para su beneficio, fenómeno que se denomina *brecha digital*. Lo anterior se corrobora con los siguientes datos estadísticos: “en los países ricos uno de cada tres habitantes tiene un ordenador, mientras sólo una de cada 130 personas tiene uno en África. Además, en 2003 el 19% de los habitantes del planeta representaban 91% de los usuarios de Internet y actualmente un tercio de la humanidad sigue sin tener acceso a la electricidad” (Unesco, 2003b: 38). Estas cifras alarman al organismo mencionado, y por ello tienen el propósito de: “colmar la brecha digital y garantizar un desarrollo armonioso, justo y equitativo para todos”, para lo cual se necesita generar estrategias de soporte en los países pobres. Asimismo, y siguiendo con este objetivo, a partir de las diferentes cumbres que ha realizado la Unesco se llegó a la declaración de 18 principios en torno al uso de las TIC; esta declaración se tituló: “Construir la Sociedad de la Información: un desafío global para el nuevo milenio” y los principios que contiene se pueden resumir en los siguientes compromisos que adquirieron diversos países del mundo:

- Construir una sociedad de la información, centrada en la persona, y que le permita el mejoramiento de la calidad de vida.
- Usar la tecnología para: erradicar la pobreza extrema y el hambre, instaurar la enseñanza

primaria universal, promover la igualdad de género y la autonomía de la mujer, reducir la mortalidad infantil, mejorar la salud materna, combatir el VIH/SIDA, el paludismo y otras enfermedades, garantizar la sostenibilidad del medio ambiente y fomentar asociaciones mundiales, todo lo anterior contemplado en *Declaración del Milenio*.

- Permitir la libertad de expresión.
- Velar por el respeto de la dignidad humana en el uso de las nuevas tecnologías.
- Considera las TIC como un medio y no un fin en sí mismas: “estas tecnologías pueden ser un instrumento eficaz para acrecentar la productividad, generar crecimiento económico, crear empleos y fomentar la ocupabilidad, así como mejorar la calidad de la vida de todos. Pueden, además, promover el diálogo entre las personas, las naciones y las civilizaciones”.
- Reducir la brecha digital.
- Usar las nuevas tecnologías para el fomento y el desarrollo de los niños, los jóvenes y las mujeres.
- Reconocer en las TIC a las minorías y poblaciones vulnerables en general.
- Por último se reconoce que para cerrar la brecha digital se requiere de la cooperación de todos los países.

Sumado a lo anterior, Annie Chéneau Loquay, fundadora de Africanti, un observatorio que estudia el alcance de las tecnologías de la información y de la comunicación en los países del oeste africano, advierte que “más allá de la transferencia de tecnología, hay que pensar en la creación de programas que se ciñan a las necesidades específicas de sus economías y de sus sistemas educativos que mezclan modernidad y tradición” (Unesco, 2003b: 78), lo cual indica que no basta con poseer las herramientas, puesto que sin una alfabetización digital contextualizada los usuarios no podrían acceder a las posibilidades que se les ofrece. La Unesco, teniendo en cuenta este panorama, invitó a miles a mujeres de países infopobres a una alfabetización que les permitiera acceder a la información contenida en la Internet; esta acción,

sostiene la Unesco, permitiría reducir la brecha digital. De tal forma, al estudiar los documentos que esta organización ha publicado con respecto a las TIC, se puede observar la necesidad que han tenido los gobiernos de los diferentes países en cuanto a la instauración de normas y reflexiones que rijan los usos de éstas. Además, se evidencia el impacto global que tienen las TIC, lo que hace que se instaure como una preocupación humana; sin embargo, esta inquietud se ha traducido en la dotación de los países pobres con las diferentes herramientas tecnológicas, sin un marco teórico inmerso que permita a las personas beneficiadas relacionarse crítica y reflexivamente con éstas.

Por su parte, en el marco del Festival del Nuevo Cine Latinoamericano, celebrado en la ciudad de La Habana en 2002, se generaron reflexiones no sólo en torno al cine, sino también alrededor de las nuevas tecnologías, tratando temas como la industria cultural y la Internet. Una materialización de estas reflexiones la encontramos en el libro *Cine, cultura y nuevas tecnologías* (2003), en el cual se introduce un examen de este encuentro y se estudia la importancia de la industria cultural. En este libro nos encontramos con dos direcciones reflexivas: una que nos habla de lo que ofrece la Internet como tal en términos culturales; la otra se esgrime sobre un manto crítico acerca de las manipulaciones de este medio, que finalmente termina convirtiéndose en una mirada sumamente negativa sobre éste.

En primera instancia, denominan a este momento histórico como la era del conocimiento y la tecnología, la cual se encuentra evidentemente inmersa en el proceso de globalización. Este fenómeno del mundo globalizado impone como necesidad retomar la diversidad cultural como una forma que permite ver la infinita creatividad que se tiene como ser humano; además se asevera que la diversidad permite el conocimiento. En este marco se genera un nuevo concepto: el humanismo, entendido como una globalización más humana que tenga como referente la diversidad. Explica, además, cómo la industria cultural, turística, artesanal, entre otras, toma fuerza, puesto que se le da otra mirada a las diferentes expresiones culturales de las diferentes partes del mundo. Por otro lado,

con respecto a las nuevas tecnologías, en particular a la Internet, se hace primero un recuento histórico en el cual se postulan tres momentos en los que ha estado situada la tecnología, etapas que se definen teniendo en cuenta el enfoque o importancia que se le ha dado en el tiempo a ciertos elementos:

- El texto: en un primer momento las nuevas tecnologías es tuvieron al tanto de las producciones verbales con inventos como la imprenta, el libro, el periódico, entre otros.
- Sonido: en un segundo momento el hombre se interesó por el sonido con tecnologías como la radio, el magnetófono, el teléfono, el disco.
- Imagen: por último, las nuevas tecnologías se pusieron al servicio de la imagen reproduciéndola a través de grabados, TV, cine, etcétera.

La Internet es una tecnología que permite reproducir todos los elementos anteriores a la vez. Se señala, entonces, que la humanidad está ante una revolución tecnológica, en la cual se está reemplazando al cerebro. Más allá, se discute acerca de las desventajas que ofrece la Internet en cuanto a la comunicación. Se asegura que la Internet no permite la integración planetaria porque su interés no está centrado en la convivencia planetaria en armonía, puesto que pertenece a empresas que responden a intereses particulares. Desde esta perspectiva se problematiza el concepto de libertad, planteando que al contrario de las afirmaciones



de los grandes dirigentes, la Internet no permite la libertad en tanto que se tiene mayor acceso a la información, por el contrario se sostiene que ésta depende, en gran medida, de la libertad que permita el área comercial. Así, al observar que el Renacimiento fue el que abrió paso a la liberación de las personas en tanto que permitió el acceso a la información como forma de alfabetización con la difusión a través de la imprenta, se postula una visión pesimista con respecto a la libertad en el presente, puesto que ahora la información es clasificada para los que poseen el poder adquisitivo. Sumado a lo anterior, se alude a la poca reflexión por parte de los gobiernos de los diferentes países en torno a las tecnologías, puesto que no se han gestado políticas concretas en torno al uso de las TIC que permitan un empleo importante de éstas.

etcétera, y se abandona una reflexión profunda en la cual se piensen las tecnologías como una fuente de conocimiento. Es en este panorama donde algunos trabajos como el del profesor Julio César Goyes (2003, docente investigador del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, IECO, de la Universidad Nacional de Colombia, cobra relevancia, puesto que sugiere analizar los medios de comunicación desde la interpretación de la imagen.

Para empezar, Goyes propone cuatro derivas sobre las cuales plantear el estudio de la imagen: la primera de ellas explora y cuestiona la percepción en su diversidad de lenguajes: oralidad, escritura, imagen. Para abordar este primer punto, Goyes inicia afirmando que la percepción está mediada

el Renacimiento fue el que abrió paso a la liberación de las personas en tanto que permitió el acceso a la información como forma de alfabetización, con la difusión a través de la imprenta, se postula una visión pesimista con respecto a la libertad en el presente, puesto que ahora la información es clasificada para los que poseen el poder adquisitivo.

II

Ahora bien, en cuanto a la cuestión sobre cómo abordar los medios de comunicación en la educación, también se han realizado acercamientos interesantes por parte de algunos docentes que se han enfrentado alguna vez al reto que éstos les imponen, pues una preocupación evidente es que muchas veces los estudiantes desplazan sus labores académicas por el goce que producen las nuevas tecnologías como la Internet, el televisor, los video juegos, entre otros; es por ello que se hace necesario involucrar las TIC a los procesos llevados a cabo en el aula. No obstante, una denuncia frecuente que se encuentra en las disertaciones con respecto a este tema consiste en que, cuando se hace la tarea de acercar las TIC a la institución educativa, la mayoría de las veces se reduce a la obtención de recursos tecnológicos, como computadores, video beam, proyectores, cámaras,

por determinaciones históricas, es decir que según la época se le da privilegio a ciertos sentidos configurándose así un tipo de percepción; de este modo, con la invención de la imprenta se privilegió la visión en la interpretación tipográfica, por lo que se consideraba culta y hasta contemporánea a la persona que supiera leer y escribir. Actualmente, con las TIC, es evidente la importancia que juegan los sentidos del oído y la visión, los cuales son estimulados simultáneamente por los recursos con los que cuentan las nuevas tecnologías; nada más este hecho da cuenta de que hoy en día las personas necesitan saber más allá del leer y escribir, conocer y manejar las nuevas tecnologías. A lo anterior se suma el hecho de que las concepciones de mundo de las personas que se comunican a través de la escritura son distintas a las de quienes se comunican a través de las nuevas tecnologías.

Continuando con el planteamiento anterior, Goyes afirma que la modernidad latinoamericana no llegó con la ilustración sino con la televisión, puesto que la imagen que circula en este medio permitió realmente el acceso de las masas al conocimiento. A propósito, el autor aclara que la imagen no es una invención nueva, sino por el contrario es tan antigua como el gesto, el tacto, el grito o el silencio, lo cual ha pasado desapercibido en la educación porque aún no se piensa una pedagogía para la enseñanza de los lenguajes icónicos a pesar de que la escuela se ha valido de éstos para enseñar ciertos conceptos de las ciencias naturales, de la lengua materna, de las ciencias sociales, entre otros. Otro aspecto importante en esta perspectiva es que la escuela se adapta a las nuevas tecnologías de manera muy lenta, puesto que mira hacia el pasado para mantener una cultura perdurable, en tanto que su antagonico vive el presente y promueve lo efímero. Goyes manifiesta entonces que en la escuela se siguen manejando las formas de comunicación que sólo privilegian la palabra escrita o hablada, olvidando que éstas ya no son las únicas formas de interacción de las cuales se valen los estudiantes y, de esta forma, la pedagogía está olvidando una de sus principales tareas: preparar a los sujetos para interactuar con el entorno.

En un segundo momento, Goyes propone la posibilidad de una pedagogía de la imagen desde la semiótica y la hermenéutica. En primera instancia afirma que Occidente se ha empeñado en mantener una hegemonía del saber a través del a escritura y el libro, desplazando a la imagen al argumentar que ésta es ilusoria, lo cual es susceptible de ser refutado si se tiene en cuenta que nuestras ideas se sustentan en la imagen en tanto que no vemos la realidad directamente, pues ésta no es un lugar estático, sino un cruce simbólico: la realidad ésta es representada en nuestra mente a través de la imagen. Como complemento a la afirmación anterior, el autor diferencia entre el ver y mirar. Define el primero como una actividad que permite recoger la información del entorno a través del canal de los ojos; esta acción nos permite ser conscientes del mundo exterior. Por otra parte, define el mirar aclarando que a pesar de surgir de una acción física (el ver), la trasciende puesto que el sujeto interpreta lo visto.



En tercer lugar, Goyes define la imagen para justificar el estudio de ésta en el ámbito escolar. El autor entiende la imagen como un modo de representación de la percepción visual que se asemeja o se aleja de aquello que se llama realidad. Sin embargo, estas representaciones icónicas dependen del contexto social, por ello se afirma que las imágenes no son reproducciones sino una forma de figurar significados sociales, logrando una comunicación con el mundo. En este ámbito la escuela debe estudiar la imagen en tanto que analizarla equivale a entender cómo se representa la sociedad a sí misma. Por tanto, los estudios de la imagen en la escuela deben tener en cuenta las siguientes relaciones que se establecen con la realidad:

- Simbólica: un puente entre lo divino y religioso y que hoy se ve desplazado a la publicidad.
- Epistémica: la información que brinda la imagen construye una forma particular de conocimiento.
- Estética: la imagen proporciona sensaciones y acciones emotivas.

Por último, en un cuarto momento hace una valoración sobre la imagen dentro del contexto educativo apoyándose en la imaginación como facultad reordenadora de la representación. En primera instancia, sostiene que por años la educación ha utilizado la imagen de forma mecánica, es decir, como instrumento para explicar conceptos

ajenos a ésta, olvidando que la imagen es emotividad, ideología, identidad, responsabilidad social, etcétera. Al reflexionar sobre los hechos que los estudiantes observan en sus pantallas, tales como el 11 de septiembre, la caída del muro de Berlín, la parapoltica, entre otros, y enfatizar en que las personas ven diariamente el mundo a través de imágenes, Goyes se pregunta: ¿cuál es el papel del docente frente a este fenómeno? En primer lugar, el profesor debe abandonar aquella idea falaz del intelectual ajeno a la televisión; si el docente quiere trabajar con las imágenes que circulan en los *mass media*, debe acercarse a ellos. En segundo lugar, el profesional de la educación debe motivar a sus estudiantes hacia la inferencia, es decir, hacer ver a sus estudiantes que la imagen no es la realidad, y que requiere de una lectura que permita imaginar lo no representado; al respecto, entonces, se debe entender la imaginación como una energía re-organizadora de la representación, que rompe lo establecido e impuesto. Por último, el docente no debe utilizar la imagen de forma didáctica y/o instrumental para la aprensión de conceptos, esto implica también abandonar la idea del libro como única fuente de conocimiento.

Otra publicación a la que vale hacer referencia es la que realiza el Instituto Cervantes con el libro *Saber escribir* (2006), en donde señala la importancia de enseñar cómo leer y cómo escribir en la

web, sin olvidar lo que significa la escritura en las nuevas tecnologías. Con el ingreso de la Internet a la vida cotidiana de las personas, los signos gráficos de la lengua han sido modificados para expresar ideas que generalmente se hacen evidentes a través del lenguaje o comunicación no verbal (es el caso de los emoticones realizados con letras y signos de puntuación, los cuales para ser leídos deben ser rotados 45° hacia la derecha: por ejemplo XD significa carcajada, :-(significa tristeza, :-) significa alegría, o también el de la construcción de párrafos, los cuales deben formarse con la oración directriz al inicio, de tal forma que el lector encuentre con mayor rapidez la idea principal). Estos cambios en la escritura evidencian que hoy en día se deben desarrollar nuevos conocimientos y competencias que permitan entender los muchos signos y mensajes que circundan a nuestro alrededor.

Por otra parte, es claro que el uso de las nuevas tecnologías en el aula exige la participación del docente, quien debe estar actualizado no sólo en el uso de las diferentes herramientas tecnológicas, sino estar al tanto de las posturas teóricas que justifican el uso de éstas en los centros educativos, pues el profesor es el principal motor para que se dé el cambio en la educación y, por tanto, debe estar al tanto de las implicaciones sociales, ideológicas, epistémicas, entre otras, que subyacen a las tecnologías. Dicho lo anterior, se puede observar que los estudios sobre las nuevas tecnologías se han limitado a ver su relación con la educación, en especial en las aulas de clase, como es el caso del profesor Goyes, quien propone unas opciones de análisis de estas tecnologías pero al interior de la educación, olvidando que los niños y jóvenes tienen relación con las TIC también, con más frecuencia, fuera de la escuela. Asimismo, los estudios y reflexiones sobre las tecnologías han versado en primera instancia en la dotación de equipos a los estudiantes, con la falsa creencia de que los recursos mejorarán la calidad educativa; es el caso del “Programa computadores para educar”, liderado por el Ministerio de Comunicaciones de Colombia, el cual promociona la donación de computadores para luego darlos a algunas escuelas, en especial rurales, pero sin ninguna reflexión sobre los usos y posibilidades de éstas.



La ficción en los mundos virtuales

Ante este panorama, vemos que, aunque se han propuesto proyectos que nutren la relación de la educación con las TIC, aún no contamos con un desarrollo significativo en las políticas de la escuela con respecto a las TIC porque en la investigación, en general, no se ha tenido en cuenta el tipo de relaciones que pueden tener las personas que faciliten el acceso cognitivo a estas nuevas tecnologías. Además de ello, el problema es que el lenguaje de las TIC no es claramente desentrañable para gran parte de sus usuarios y, aunque produce disposiciones mentales culturales (imaginarios y creencias) que, finalmente definen las prácticas (Searle, 1992; Bourdieu, 1990, Castoriadis, 1989), para sean propositivas y participen de la restructuración constante del lenguaje mencionado es necesaria una comprensión amplia de éste.

Debido al impacto mundial que las tecnologías han tenido, cada vez es más evidente la necesidad de que los países proyecten políticas de desarrollo que involucren los medios y las TIC en los diversos campos sociales, en particular, el de la educación. En Colombia, por ejemplo, se han venido implantando programas de capacitación a los docentes en el tema, con la dotación de equipos (computadores) a los diferentes planteles escolares, además de la intervención en los currículos para que sean actualizados según las TIC (OEI, 2009), entre otros. Pero, como lo afirma Luz Aguilar, no se pueden establecer políticas sobre las TIC y los medios sin antes realizar diagnósticos y estudiar rigurosamente el contexto curricular y cultural en el cual se proyectan. También, según documentos que la Unesco ha publicado al respecto, sabemos sobre la necesidad que han tenido los gobiernos de los diferentes países en cuanto a la instauración de normas y reflexiones que rijan los usos de los medios y las tecnologías; sin embargo, esta inquietud se ha traducido en la dotación a los países pobres con las diferentes herramientas tecnológicas, sin una producción investigativa suficiente que permita crear proyectos cuya finalidad sea el que las personas puedan relacionarse crítica y reflexivamente con éstas.



Según lo anterior, es necesario que en Colombia se realicen investigaciones sobre las prácticas de comunicación que disponen las TIC porque es necesario profundizar en el conocimiento sobre las estructuraciones discursivas y semánticas que contienen estos medios, además de sus implicaciones en las prácticas de relación con el entorno, con la otredad y con el sí mismo, las cuales son prácticas comunicativas, que se proyecten políticas de desarrollo e inclusión social, además de que, sin duda, se fragüen ejercicios de enseñanza-aprendizaje importantes. Lo anterior porque, aunque se creen mecanismos de acercamiento, también vemos posturas críticas frente al tema, en particular, sobre los usos que hacen los jóvenes de estas tecnologías que no se pueden ignorar porque, sin duda, éstas se orientan hacia las disposiciones estructurales que tales medios efectúan sobre ellos.

Sin embargo, como en nuestra investigación vemos que es importante involucrar las relaciones que los agentes ya han establecido con las TIC, muchas veces constituidas en espacios de ocio, y que la mayoría de los profesores desconocemos, pensamos que un modo interesante de explorar esos nuevos lenguajes y prácticas y trabajar con ellos es promover acercamientos a las narrativas que contienen las TIC ya que pueden ofrecer caminos

para caracterizar los modos emergentes de relación con ellas. Las formas en que se estructuran las narrativas en los mundos virtuales generan nuevas experiencias y las podemos encontrar desde las redes sociales hasta los juegos de rol y los sitios destinados a ofrecer o dar la posibilidad de construir diferentes tipos de información. Se trata, entonces, de promocionar una alfabetización que tiene en cuenta el conocimiento ya experimentado por los agentes involucrados, en este caso, los estudiantes. Las narraciones que ofrecen las TIC, en particular, las que se encuentran y construyen en la web, generan modelos de pensamiento que no se pueden seguir ignorando.

Para llevar a cabo lo anterior, decidimos tomar como eje conceptual y orientador el que propone la teoría de la ficción literaria, no en un sentido reduccionista o maniqueo, pues es evidente que la literatura tiene sus propias configuraciones y el sentido de su existencia, aunque inefable, también es propio. Más allá, creemos que el concepto de mundos posibles puede trasladarse al análisis de la constitución de ciertos espacios virtuales, en particular, los *juegos de rol*, sobre todo por los efectos que puede tener en sus usuarios, además de que comparten cierto estatus de inutilidad con la ficción literaria. Por ejemplo, no es un secreto que la ficción se considera, en el sentido común, como un campo al que sólo se acercan unos pocos porque son considerados intelectuales y tienen tiempo para ello, o porque es obligatorio realizar un mínimo abordaje en las instituciones escolares. Aunque esto es un asunto que cuestiona nuestra relación con la lectura, también es cierto que, como tal, la ficción no goza de un estatus muy acogedor entre nosotros porque, en pocas palabras, no le se considera como algo útil. Se puede

mejorar nuestro bagaje cultural a través de la lectura, por ejemplo, sobre historia, sobre la composición espacial y sociocultural de otros países o sobre los últimos adelantos de la ciencia y la tecnología, así como también podemos incrementar nuestros conocimientos en el campo profesional en el que nos desenvolvemos; pero la ficción y la narración son asuntos que no se relacionan con nuestra realidad, con los problemas que nos aquejan y, por tanto, no tiene importancia para nuestras vidas. Sin embargo, el problema de la ficción, su importancia y su relación con la realidad ha sido objeto de muchas disertaciones que nos dan muchas pistas para responder a la pregunta del *porqué* todos debiéramos involucrarnos con este mundo *poco útil*.

Es así como en el libro *Teorías de la ficción literaria* (Garrido, 1997) nos encontramos con varias disertaciones desde diversas perspectivas sobre el problema científico y filosófico de la ficción, es decir, sobre la seductora cuestión acerca de “la irrefrenable tendencia humana a dar forma a los productos de su imaginación” (Garrido, 1997: 11). En su introducción, Garrido hace un corto recorrido sobre las propuestas que han problematizado a la ficción desde lo ontológico, lo semántico y lo pragmático; en especial, hace énfasis en el giro que, en los estudios de la ficción, ha tenido la perspectiva aristotélica sobre la mimesis, pues en recientes estudios se le da un enfoque ontológico a la ficción al considerarla como un *mundo posible*: definido, desde Leibniz, como algo que no es actual pero existe. Es decir, se define a los mundos posibles de la ficción como algo real que se ha emancipado del mundo fáctico, y que, por tanto, no tiene porqué hacer una imitación verosímil de este último, por más que hablemos de *novela realista*, pues, finalmente, el texto literario crea un

En Colombia, por ejemplo, se han venido implantando programas de capacitación a los docentes en el tema, con la dotación de equipos (computadores) a los diferentes planteles escolares, además de la intervención en los currículos para que sean actualizados según las TIC (OEI, 2009)

mundo posible con su propia lógica que puede ir en contra de las leyes naturales del mundo real.

Por otro lado, y con respecto a lo que más nos interesa en nuestra investigación, también se han elaborado estudios acerca de la relación mundos posibles-nuevas tecnologías. Por ejemplo, en el trabajo de Jesús García Jiménez (Pons y Jiménez, 1998), titulado: “Narrativa y nuevas tecnologías”, se parte de la noción fundamental de la narración, es decir, de la fabulación, entendida ésta como necesidad histórica para la supervivencia de los individuos y los grupos sociales. Sin embargo, aunque García plantea las características de las contribuciones de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a la creación narrativa, dichas contribuciones se quedan en el aspecto hipermedial al cual está supeditada la narrativa. Es así que el autor presenta un recorrido por la incursión de la informática en el cine y el desarrollo de la interactividad en el arte cinematográfico, la influencia de las nuevas tecnologías en otros sistemas semióticos como la hipernovela, el teatro interactivo, los videojuegos y el software que capacita para la estructuración de historias, exponiendo dicha influencia desde el territorio de la técnica. Asimismo, Francisco García García (Pons y Jiménez, 1998) en su trabajo titulado: “Realidad virtual y mundos posibles”, parte de considerar esta categoría no sólo como “una representación ni una simulación de la realidad, sino un modelo de construcción por el que podemos interaccionar en un nuevo espacio construido” (p. 273). Adicionalmente, justifica la ambivalencia del término “realidad virtual” –que a primera vista podría ser una paradoja semántica–, aludiendo a que aunque el primer término refiere a lo real y, el segundo, a lo ausente, existe un momento en el cual los dos instauran la representación y un grado de realidad que se articula entre el “referente y su existencia”. En esa medida, el autor presenta al relato como el eje a través del cual se describe el mundo, y sustenta que la realidad virtual se construye con modelos narrativos o lúdicos. Desde allí presenta varios tipos de realidad virtual tales como: programas de inmersión (cascos), a través de la ventana (a través del monitor), de tercera persona (cámaras de video, personas reales en entornos virtuales), en la

red, telepresencia, mediante los cuales se evidencia que la realidad virtual se constituye por la lectura, entendida ésta como tejido de representaciones. Sin embargo, aunque la propuesta se presenta novedosa e interesante, falta un acercamiento más profundo a las dinámicas de la lectura y la escritura en el ámbito educativo.



Como investigadores en el campo de la educación, consideramos que una propuesta que problematice las estructuraciones discursivas y las relaciones comunicativas que se construyen a través de las TIC es muy importante, puesto que en el país deben generarse estrategias para que efectivamente los usuarios participen en la construcción de tal lenguaje, pero con una reflexión profunda sobre lo que éste impone en nuestro contexto y a través de la configuración de prácticas comunicativas de forma más democrática e inclusiva (Camarero, 2008; Etxeberria, 1999; Estalló, 1995; Bonder, 2001); y esto porque las TIC, a la vez que comprenden nuevas formas de percepción que involucran otros sentidos (Goyes, 2006), se incluyen como agentes que transforman y proponen nuevas formas de percepción de las culturas contemporáneas, así como herramientas que necesitan de nuevas formas de lectura y escritura por parte de los usuarios (Instituto Cervantes, 2006; Annie Chéneau

Loquay, en Unesco, 2003; Vásquez, 2002), que no pueden comprenderse a través del establecimiento de reglas para tal fin, sino que deben generarse procesos de investigación que cuestionen, pero que también abran caminos para que las prácticas que hasta el momento se han generado con las TIC sean mucho más relevantes de lo que son, y

que se dirijan a promocionar la autonomía, una cuestión bastante eludida en nuestros tiempos. Nosotros hemos elegido un camino complejo, el de comprender las narrativas que proponen algunos mundos virtuales, pero, en general, el fin es contribuir a promover esas nuevas prácticas de las que, últimamente, también se habla bastante.

Referencias bibliográficas

- Baigorri A. y Fernández R. (2004), *Botellón, un conflicto postmoderno*, Barcelona, Icaria Editorial.
- Bem, D. J. (1972), "Self-perception theory", en Berkowitz, L., *Advances in Experimental Social Psychology*, vol. 6, Nueva York, Academic Press.
- Bonder, G. (2001), "Las nuevas tecnologías de la información y las mujeres: reflexiones necesarias" [en línea], Reunión de Expertos sobre Globalización, Cambio Tecnológico y Equidad de Género, Sao Paulo, Brasil, 5 y 6 de noviembre de 2001, disponible en: http://www.ilo.org/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/doc/noticias/nue_tec.htm consultado el 20 de noviembre de 2009.
- Bourdieu, P. (1967), *Los estudiantes y la cultura*, Barcelona, Labor.
- (1985), *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*, Madrid, Akal S.A.
- (1990), *El sentido práctico*, Madrid, Tecnos.
- Buettell, J. (1990), *Adventure games are on a roll*, Nueva York, Toy Book.
- Camarero, J. (2008), *Intertextualidad, redes de textos y literaturas transversales en la dinámica intercultural*, Madrid, Anthropos.
- Castoriadis, C. (1989), *La institución imaginaria de la sociedad*, Tomo II, Barcelona, Tusquets.
- (2002), *Figuras de lo pensable. Las encrucijadas del laberinto IV*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Davidson, D. (2003), *Subjetivo, Intersubjetivo, Objetivo*, Madrid, Cátedra.
- Estalló Martí, J. A. (1995), *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona, Planeta.
- Etzeberria Balerdi, F. (1999), "Videojuegos y educación", en Etzeberria, F. (coord.), *La Educación en Telépolis*, Donosita, Ibaeta.
- Ferreiro, E. (2002), *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Fundación de Ayuda contra la Drogadicción [FAD] (2002), *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*, Madrid, FAD, Injuve.
- García R. y Serna A. (2002), *Dimensiones críticas de lo ciudadano. Problemas y desafíos para la definición de la ciudadanía en el mundo contemporáneo*, Bogotá, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Goyes, J. C. (2003), "Horizontes de la comunicación visual" [en línea], disponible en: http://www.humanas.unal.edu.co/contextoedu/docs_sesiones/horizontes_comunicacion_sesion14.pdf, recuperado: 2 de febrero de 2009.
- Habermas, J. (1992), *Teoría de la acción comunicativa*, Buenos Aires, Taurus.
- Instituto Cervantes (2006), *Saber escribir*, Madrid, Aguilar.
- Iser, W. (1997), "La ficcionalización: dimensión antropológica de las ficciones literarias", en Garrido, A. (comp.) (1997), *Teorías de la ficción literaria*, Madrid, Arco Libros.
- Jodar, E. y Jiménez, V. (2000, 14 de junio), "Síntesis del estudio sobre los efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo

- de los menores”, en *Boletín Oficial de la Asamblea de Madrid*, núm. 46.
- Muñoz Luque, B. (2003), “Mujer y poder: una relación transgresora”, en *Organización y Gestión Educativa*, vol. 11, núm. 3, 8-14.
- Organización de los Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura [OEA] (2009, 19 de agosto), “Colombia - Más de 60.000 docentes han recibido capacitación en tecnologías e información” [en línea], disponible en: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article5458>, recuperado: 25 de agosto de 2009.
- Pons, P. y Jiménez Segura, J. (1998), *Nuevas tecnologías. Comunicación audiovisual y educación*, Barcelona, Cedecs Editorial.
- Pérez O., M. (2000), *Lógica y metodología de la ciencia. Resultados clásicos y nuevas ideas*, Barcelona, Vicens Vives.
- Picton, J. (1985, March 3), “Fantasy game linked to murder, suicide”, en *Toronto Star*, A8.
- Searle, J. (1992), *Intencionalidad: un ensayo en la filosofía de la mente*, Madrid, Tecnos.
- (2006), *La mente*, Bogotá, Norma.
- Silvia, F. (1995), *Evaluación psicológica en niños y adolescentes*, Madrid, Síntesis.
- Sperber, D. y Wilson, D. (1994), *La relevancia: comunicación y procesos cognitivos*, Madrid, Visor.
- Unesco (2003a), *Cine, cultura y nuevas tecnologías*, La Habana, Unesco.
- (2003b), *Cerrar la grieta cibernética entre el norte y el sur*, Unesco.
- Vásquez Rodríguez, F. (2002), *Oficio de maestro*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.