

Lo digital y la desigualdad en el conocimiento desde las prácticas de consumo cultural de los jóvenes en Lima y la Ciudad de México

Orietta Marquina Vega

79

Resumen

A partir de una investigación más amplia, que aborda la reproducción socio-simbólica de la desigualdad en Lima y la Ciudad de México, este artículo se centra en analizar el rol de lo digital con relación a los procesos de construcción del conocimiento, a partir de las prácticas de consumo cultural que representan los bienes que poseen los jóvenes en dichas ciudades. Se posiciona desde lo comunicacional y lo epistemológico planteando lo digital como un fenómeno que va más allá de lo tecnológico. Lo digital modifica las formas de producción y difusión del conocimiento generando prácticas de aprendizaje diferenciadas que producen disparidades en las apropiaciones del conocimiento. Lo digital es más que un conjunto de dispositivos, aplicaciones, informaciones, normativas y habilidades. Implica cambios significativos en lo cultural, donde los objetos tecnológicos que los jóvenes tienen configuran brechas no sólo digitales, sino también cognitivas. Dichos objetos funcionan como elementos de inclusión o exclusión social, en su doble condición de capital económico acumulado y capital cultural que posibilita la apropiación del conocimiento.

Palabras clave: desigualdades sociales y culturales, tecnologías de la Información y la Comunicación, brecha digital, brecha cognitiva, sociedad del conocimiento.

Abstract

From a broader investigation, which deals with the symbolic reproduction of inequality in Lima and Mexico City, this article focuses on analyzing the digital phenomenon's role in relation to knowledge construction processes, from cultural consumption practices point of view that represent the assets that young people possess in these cities. It is positioned from commu-

nication and epistemological dimension posing the digital phenomenon as one that goes beyond technology. Digital phenomenon modifies the ways knowledge is produced and spread, generating differentiated learning practices, which produce inequalities in knowledge appropriation processes. Digital phenomenon is more than a set of devices, applications, information, laws and skills. It involves significant changes in cultural environment, where technological objects that young people have, set up gaps that are not only digital but cognitive as well. Such objects work as elements of social inclusion or exclusion as accumulated economic capital, and too, as cultural capital that enables knowledge appropriation.

Keywords: Social and cultural inequalities, Information and communication technologies, Digital gap, Cognitive gap, Knowledge society.

Fecha de recepción: 21 de enero de 2017

Fecha de aceptación: 19 de abril de 2017

80

INTRODUCCIÓN

Lo que se desarrolla a continuación es corolario de una investigación más amplia que aborda la reproducción socio-simbólica de la desigualdad en Lima y la Ciudad de México.¹ Este artículo se centra en analizar el rol de lo digital en relación a los procesos de construcción del conocimiento, a partir de las prácticas de consumo cultural que representan los bienes tecnológicos y no tecnológicos que poseen los jóvenes en dichas ciudades. Nuestra hipótesis es que lo digital modifica las formas de producción y difusión del conocimiento generando prácticas de aprendizaje diferenciadas que producen desigualdades en las apropiaciones del conocimiento entre los jóvenes.

Dentro de la región, Perú y México son dos países latinoamericanos que, a pesar de sus diferencias en tamaño, representan, entre ambos, la

¹ Se refiere a una investigación empírica y cuantitativa que se denomina "La reproducción sociosimbólica de la desigualdad en América Latina: un estudio comparado entre la Ciudad de México y Lima. El caso de los niños, adolescentes y jóvenes". Su coordinación general en la Ciudad de México estuvo a cargo de Vivian Romeu (Universidad Iberoamericana). En Lima la responsable fue Orietta Marquina (Pontificia Universidad Católica del Perú). El informe final se encuentra en proceso de edición para su publicación por la Universidad Iberoamericana.

cuarta parte de la población de América Latina, con una edad mediana de alrededor de 27 años.² Es decir, son países con una población promedio relativamente joven que, adicionalmente, desde sus orígenes prehispánicos, comparten historias paralelas que, hoy por hoy, les plantean agendas de desarrollo similares. Si bien ambos fueron los respectivos escenarios de las culturas originarias más importantes de América Latina; después de sus independencias, “el orden constitucional se rompió varias veces en Perú y México. Las desigualdades sociales se ahondaron. Las poblaciones indígenas, secularmente marginadas, hasta hoy pugnan por alcanzar autonomía y todo lo que haga posible su participación en la vida de su respectivo país, preservando sus diferencias culturales y sus lenguas” (León-Portilla, 2004, p. 57). Si a ello le agregamos que “la juventud es la etapa crítica en la que las desigualdades sociales pueden ensancharse o reducirse” (Cepal, 2016, p.48), el analizar los procesos de reproducción de las desigualdades entre los jóvenes de estos países se presenta como relevante en la búsqueda de políticas públicas que los contrarresten.

81

En esta investigación, los jóvenes son actores sociales que interactúan activamente con su entorno, construyendo sus identidades y espacios de acción y convivencia, a través de las prácticas culturales que sus saberes y sensibilidades propias les permiten realizar (Bermúdez, 2001). Se caracterizan fundamentalmente por su heterogeneidad. Ser jovenes, por encima de todo, una condición social que se define contextualizadamente (Minedu, 2013). Sin embargo, en términos prácticos, se considera joven a aquellos habitantes de Lima y la Ciudad de México cuyas edades fluctúan entre los 12 y 24 años de edad.³

² México tiene casi 125 millones de habitantes, luego de Brasil, y Perú tiene poco más de 31 millones de habitantes de los 619 millones que viven en la región (Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal), 2015, p. 33). Además, México tiene una edad mediana de 27.3 años (p. 98) y Perú de 27.5 años (p. 114).

³ A nivel internacional, según la Asamblea General de las Naciones Unidas de 1985, la juventud está integrada por personas de 15 a 24 años de edad. En este estudio se agregó, adicionalmente, a los púberes de 12 a 14 años, por considerar que los orígenes de las prácticas de consumo y de construcción de las representaciones sociales estudiadas se empiezan a gestar en dicho rango etario.

Este artículo se posiciona desde lo comunicacional y lo epistemológico. Desde esta doble perspectiva, lo digital, si bien abre múltiples posibilidades para el aprendizaje, el diálogo y el entendimiento mutuo, impone ordenamientos sociales y económicos que excluyen a aquellos cuyo capital no sólo no es financiero sino que es culturalmente diferente. Asimismo, el conocer se convierte en un fenómeno donde lo digital funciona como un capital cultural asociado a las nuevas modalidades de acceso y apropiación del conocimiento que posibilita la participación del joven en la construcción de su sociedad (Alva, 2015). Así, los objetos tecnológicos y no tecnológicos que éstos poseen, representan y facilitan prácticas de consumo cultural diferenciadas que incluyen y excluyen socialmente. ¿Qué rol juegan dichas prácticas en relación a los procesos de construcción del conocimiento? ¿Qué inclusiones y exclusiones generan?

82

El texto se divide en seis acápites. En el primero, se establece la relación entre desigualdad, sociedad del conocimiento y el fenómeno tecnológico como contexto en el cual se analiza la relevancia de la posesión o acceso a los objetos tecnológicos por parte de los jóvenes. En el segundo, se analiza las implicancias comunicativas de lo digital que configuran un nuevo contexto para el conocer. En el tercero, se presen-

Los datos de población joven en ambos países difieren en su definición y cálculo. En México, la juventud considera a los habitantes de 12 a 29 años de edad, que representan 31% de la población total, equivalente a 37 millones 504 mil 392 jóvenes (<https://www.gob.mx/gobmx/articulos/cuantos-jovenes-hay-en-mexico>). Según la Encuesta Intercensal 2015, realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi), México cuenta en total con 119 millones 530 mil 753 habitantes; dato ligeramente menor al estimado por la Cepal (http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf). En el caso de Perú, la juventud considera a los habitantes de 15 a 29 años de edad solamente (<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n121-2015-inei.pdf>). La última medición censal data del año 2007; pero las proyecciones del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) le asignan, para el año 2015, una población de 31 millones 151 mil 643 habitantes con 27% de jóvenes que representan 8 millones 377 mil 262 pobladores de 15 a 29 años de edad (<https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/poblacion-y-vivienda/>).

ta la situación del desarrollo de lo digital y la importancia del acceso a éste como primer paso para aprovechar las oportunidades que brinda para reducir la desigualdad en el conocer. En el cuarto, se examina las implicancias epistemológicas que lo digital tiene sobre los procesos de construcción del conocimiento. En el quinto, se propone la llamada brecha digital como una brecha fundamentalmente cognitiva. Finalmente, en el sexto, se señalan algunas reflexiones finales, a manera de conclusión.

DESIGUALDADES, SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y LO DIGITAL EN AMÉRICA LATINA

83

Según el Foro Económico Mundial,⁴ América Latina y el Caribe es la región más desigual del mundo, siendo la desigualdad el escollo más grande a superar para lograr un desarrollo económico con equidad e inclusión (Bárcena y Byanyima, 2016). La desigualdad, si bien es un fenómeno no exclusivo de América Latina, es una construcción histórica de larga data en la región que responde a condiciones estructurales de inequidades pre-existentes en lo económico, social y cultural, por mencionar sus principales dimensiones (Alva, 2015). Es decir, la desigualdad no es un fenómeno sólido ni cohesionado sino que tiene múltiples concreciones que al responder a diferentes inequidades ya presentes hace necesario hablar de desigualdades, para remarcar su naturaleza compleja y múltiple.

Estas desigualdades al interior de las sociedades latinoamericanas se presentan acompañadas por democracias relativamente jóvenes, en algunos casos con problemas serios de corrupción, narcotráfico, terrorismo y violencia que ponen en relieve la fragilidad de su institucionalidad.

⁴ En inglés se denomina World Economic Forum. Es una organización internacional no gubernamental sin fines de lucro que agrupa a alrededor de mil empresas en todo el mundo que buscan concertar agendas para aportar soluciones que construyan un mundo mejor.

Nuestra región presenta una enorme debilidad en el plano institucional, siendo éste uno de los principales pilares reconocidos para el desarrollo y una de las explicaciones de nuestra dificultad para progresar (Brunner, 2008, pp. 43-44).

Disminuir las desigualdades, entonces, implica buscar soluciones a las inequidades pre-existentes, enfrentando simultáneamente la fragilidad de las instituciones políticas de sus sociedades. Resolver las situaciones de inequidad que les dan origen no es una tarea meramente técnica; requiere voluntad y decisión política. Y para ello se necesitan instituciones públicas democráticas e inclusivas que la lleven a cabo.

84

En estas circunstancias, la sociedad de la información y el conocimiento⁵ crea en América Latina expectativas optimistas planteándose como un camino para superar las enormes desigualdades de oportunidades en la que discurre la cotidianidad de sus habitantes. Ésta es entendida:

Como una sociedad donde la información se constituye en una importante fuerza productiva y generadora de valor, en medio de una dinámica de participación social e intercambio de saberes, con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como ‘asistente’ de los cambios sociales, organizacionales y culturales (Alva, 2015, p. 267).

Es decir, una sociedad donde la posibilidad de lograr un futuro desarrollado en dimensiones humanas, y sostenible, no reside sólo en las tecnologías sino, fundamentalmente, en las prácticas sociales tanto individuales como colectivas que de ellas se derivan. Al respecto, la Tercera Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información⁶

⁵ De ahora en adelante la denominaremos de manera abreviada como sociedad del conocimiento simplemente.

⁶ Si bien éste es el nombre oficial que adoptó dicha conferencia, cabe diferenciarlo del concepto sociedad de la información que se refiere a una sociedad que avanza y progresa gracias a la tecnología simplemente. La sociedad de la información es un concepto

de América Latina y el Caribe, desarrollada en Lima del 21 al 23 de noviembre del 2010, en la Declaración de Lima, su último considerando señala textualmente:

Renovando nuestra convicción de que las tecnologías de la información y las comunicaciones no son un fin en sí mismas, sino un instrumento en la búsqueda de un desarrollo humano más equitativo y sostenible que haga posible un mayor crecimiento económico, el logro de mejores empleos y un aumento de la competitividad, inductora de la inclusión social (Cepal – eLAc2015, 2010, p.2).

Hoy, a más de un lustro de dicha declaración, ¿qué tanto se ha concretado las expectativas manifiestas en ella dentro de los sectores juveniles en Lima y la Ciudad de México?

85

Se parte de reconocer la naturaleza múltiple del fenómeno tecnológico a la base de esta sociedad del conocimiento.

Cuando se habla de efectos del uso de las tecnologías en la educación, suele usarse un lenguaje genérico, como si se trata de ‘una’ tecnología, y no de una variedad de aparatos, soportes, funciones, cada uno de los cuales tiene el potencial de ser usado de muy distintas maneras (Brunner, 2008, p.52).

Si bien incluye dispositivos y aplicaciones diversas, también comprende procesos, competencias, contenidos, normativas, etcétera. Involucra no sólo a internet, sino también la telefonía fija y móvil, la televisión de señal abierta y por cable y los medios masivos de comunicación, entre otros.

Es por ello que el estudio de dicho fenómeno demanda una aproximación holística, multimodal y dinámica, que vaya más allá de lo

inicial y previo al de sociedad de la información y el conocimiento hoy consolidado y aceptado generalizadamente (Alva, 2015).

estrictamente tecnológico; por lo que en este texto se prefiere nombrarlo como *lo digital*. La intención es remarcar su naturaleza diversa, mutable, dialéctica y definida siempre en relación al lugar que ocupa en la vida cotidiana de la sociedad y de sus miembros.

86

El significado de una herramienta reside no sólo en sus potencialidades sino también en el contexto cultural más amplio en el cual funciona (Csikszentmihalyi, 1990) [...] Las prácticas de comunicación en la era digital se diseñan tanto como están diseñadas por formas emergentes de la producción del conocimiento y de las prácticas de aprendizaje⁷ (De Oliveira, Henriksen, Castañeda, Marimon, Barberà, Monereo, Coll, Mahiri y Mishra, 2015, p. 16).

En este caso, lo digital interesa como “proceso de co-construcción en el que los sujetos inciden en la transformación de las tecnologías y en el que éstas modifican los modos de ser, hacer y pensar de las personas” (Amador, 2013, p. 13 citado por Barrios, 2015, p. 86).

Entendido así, lo digital reconfigura las desigualdades ya presentes en América Latina a través de las transformaciones en las prácticas sociales y culturales que sus mediaciones social y tecnológica introducen. La creación del valor cambia. La desigualdad económica ya no es sólo de ingresos, sino que éstos dependerán también de la capacidad de innovación con la que, individual y colectivamente, se enfrente el trabajo productivo. Los espacios de participación y de ejercicio del poder se transforman. La asimetría social ya no es sólo dada por la ubicación dentro de la estructura de la sociedad, sino también por la capacidad de participar y expresarse a través de las redes sociales en la construcción de la sociedad donde se vive. Los espacios de producción y distribución del conocimiento se transfiguran y cambian las prácticas

⁷ “The meaning of a tool lies not only in its affordances but also in the broader cultural context within which it functions (Csikszentmihalyi, 1990) (...) communication practices of the digital age both design and are designed by emerging forms of knowledge production and learning practices” (Texto original en inglés, traducción propia).

del conocer y construir conocimiento. La inequidad en lo cultural ya no depende sólo de la institución educativa donde se estudia, sino también de la autonomía para el aprendizaje y la capacidad de aprovechar las oportunidades de información y de construcción compartida del conocimiento que lo digital ofrece.

De todas estas relaciones entre lo digital y las desigualdades en América Latina, este artículo se centra en la última mencionada: la desigualdad en la construcción del conocimiento; y lo hace a partir de analizar el rol que desempeñan los objetos tecnológicos⁸ y no tecnológicos que los jóvenes poseen o tienen acceso.

Los nuevos escenarios educativos que instauraron las TIC y los medios de comunicación en la última década sorprendieron a todos los países de América Latina con esta deuda pendiente: un déficit grave en el acceso equitativo a una educación de calidad para todos los niños, las niñas y los adolescentes de la región. A esta deuda, se agregó el desafío de acelerar, promover e integrar nuevas formas de alfabetización tecnológica, sin que se acentuara la brecha entre los sectores sociales que ya recibían una educación devaluada y los que, mientras tanto, accedían a una educación de excelencia. Incluir las TIC para mejorar la equidad y la calidad educativa es un desafío que debe enfrentarse (Acosta, 2008, p. 21).

Tal es la importancia que se le da al vínculo entre lo digital y las posibilidades de mejora en la educación de los niños y jóvenes que el Artículo 17 de la Convención de los Derechos del Niño la reconoce.⁹ Lo digital puede y debe aportar al cumplimiento efectivo del dere-

⁸ De ahora en adelante se utilizarán las expresiones “objetos tecnológicos” y “objetos que utilizan la tecnología” como sinónimos. Ambas se refieren a artefactos cuyo funcionamiento hace uso de las TIC.

⁹ Adicionalmente la UNICEF trabajó con los niños y adolescentes de un colegio público rural de Cádiz, que trabajaron un “Decálogo de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes en internet” que, en resumen, señala los siguientes derechos para ellos: 1. Al acceso de la información y la tecnología, sin discriminación. 2. A la libre expresión y asociación que les permita buscar, recibir y difundir informaciones e ideas

cho a la educación transformando los entornos de aprendizaje formal, no formal e informal para facilitar no sólo el acceso a la información, sino vinculando los procesos de construcción del conocimiento con aquellos de socialización, inclusión y formación de ciudadanía (Acosta, 2008). ¿Qué nuevas prácticas de consumo cultural representan los bienes que poseen los jóvenes y que emplean tecnologías? ¿Cuál es el rol que desempeñan en favor a la disminución de la desigualdad en los procesos de construcción del conocimiento?

88

ECOSISTEMA COMUNICATIVO: NUEVO CONTEXTO DONDE LOS JÓVENES CONOCEN

En el contexto de la globalización y la sociedad del conocimiento, lo digital articula un ecosistema comunicativo que modifica las formas de producción, difusión y apropiación del conocimiento. Lo cotidiano se articula de una manera dinámica, colocando los objetos tecnológicos que poseen y disponen los jóvenes como parte importante de un ecosistema comunicacional dentro del cual transcurre su vida diaria.

A partir de las últimas décadas con el desarrollo de las TIC, la sociedad se transforma en un ensamblaje de diversas culturas que comparte un

de todo tipo por medio de la Red. 3. A ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a internet que les afecten. 4. A la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzca utilizando internet. 5. Al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como internet puedan aportar para mejorar su formación. 6. A la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. 7. Al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante internet y otras nuevas tecnologías. 8. A beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías. 9. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de internet. 10. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo (Acosta 2008, pp. 23-24).

mismo espacio, geográfico o no. La presencia de los medios de comunicación, entre ellos la televisión y la computadora en especial, produce un caos cultural que fragmenta y recompone las relaciones sociales, especialmente las de las familias y las de la escuela (Marquina, 2011, p. 26).

Ello demanda, a los miembros de cada comunidad, una serie de negociaciones simbólicas para adquirir coherencia y cohesión como sociedad. El sentido se reformula permanentemente construyendo imaginarios individuales y colectivos que le permiten al joven reconocerse como sujeto. Estas interacciones ocurren y se comprenden dentro de un determinado contexto, reconfigurando lo social como un sistema comunicacional dialéctico que introduce la subjetividad del joven y de los otros diferentes a él en los procesos de construcción del conocimiento.

89

La escuela está inmersa en un gran ecosistema comunicativo y por ende los educadores/as deben capacitarse para trabajar como comunicadores/as, sirviéndose de los medios y de los lenguajes que los conecten al mundo de sus estudiantes (Da Silva, 2002, p. 1).

Por ecosistema comunicacional se entiende el:

Conjunto de relaciones, de acciones y de condiciones que podríamos llamar fuerzas que se interaccionan mutuamente implicando a todos en una gran fuerza comunicativa capaz de influenciar las instituciones, los destinatarios (educandos) y los agentes (educadores), así como los contenidos y las metodologías educativas (p. 2).

Dos son los principales corolarios que se desprenden de su existencia.

En primer lugar, dentro de él, sus miembros se reconfiguran como sujetos de comunicación que utilizan tanto el argumento como el relato para construir significados. Es decir, que interactúan con el mundo utilizando tanto el pensamiento lógico y científico, que opera bajo el criterio de verificación formal y empírica, como con el pensamiento na-

rrativo que funciona bajo el criterio de verosimilitud (García y Álvarez, 2008). Ello significa que, desde el punto de vista comunicativo, el conocimiento implica no sólo los hechos sino también las intenciones, las causas y las consecuencias. La construcción de sentido se erige como la base que sostiene y da validez al conocimiento. El relato que acompaña al argumento no busca la verdad sino la credibilidad, lo que le permite vincular el conocer con su experiencia propia y darle así un significado a lo vivido. Es decir, se conoce interpretando, haciendo inferencias, poniéndose en el lugar del otro (García y Álvarez, 2008). No sólo importa el qué es, sino el quién dice que es o por qué dice que es. El contexto en el que se produce, se usa y ayuda a interpretar la información, se torna tan relevante como la información misma.

90

Esta doble modalidad de pensamiento desde lo comunicativo dentro del conocer se enfrenta con la lógica unívoca y universal del conocimiento con el que funcionan las instituciones educativas, en especial la escuela, so pretexto de difundir el conocimiento científico. ¿Quién no ha tenido estudiantes en los últimos tiempos que, al argumentar sus posiciones dentro del debate académico en clase, sustenta la validez del mismo porque a él o ella o a todo el mundo (que conoce obviamente) le ha sucedido o piensa así? Y es que ante la ausencia de universalismos los jóvenes recurren a su propia experiencia y la de sus pares para encontrarle un sentido a lo que aprenden y a su propia existencia. Y lo hacen recurriendo no sólo a las palabras, sino a las imágenes, los hechos, los gestos, etcétera. De ahí que lo digital transforma los procesos de construcción del conocimiento en procesos más vivenciales con la interacción social a la base de ellos. “El sujeto se explica en relación con la comunidad a la que pertenece, en esta interacción está su génesis como individuo” (Carabaña y Lamo de Espinosa, 1978 citados por García y Álvarez, 2008, p.12). Lo digital pone en relieve la identidad del sujeto y la formación para la ciudadanía vinculados al conocer.

Adicionalmente, en segundo lugar, la articulación del ecosistema comunicativo a partir de lo digital le quita a las instituciones educativas, en particular a la escuela y a los docentes, el monopolio que tenían

como dueños y difusores del saber. Hoy, se aprende en todo lugar, momento y experiencia de interacción social.

Los medios de comunicación de masas y el Internet se convierten en fuentes de información cotidianas al alcance de casi todos. Muchos niños y jóvenes reciben sus primeras nociones sobre sexualidad a través de la televisión y el cine. Canales como el *Discovery Channel* ponen el saber científico al alcance de todo aquel que tenga un aparato de televisión por cable o una conexión a Internet (Marquina, 2011, p. 65).

Lo digital, en este sentido, demanda a las instituciones educativas repensarse como espacios de formación, en especial a la escuela. Esta última compartirá el acceso a la información y el conocimiento con los medios de comunicación y otras instituciones, pero deberá seguir trabajando y sosteniendo los procesos de socialización de los niños, niñas y jóvenes para garantizar la formación en ciudadanía y en inclusión, entre otros (Acosta, 2008).

Es dentro de este contexto comunicacional que los objetos, que usan la tecnología y que poseen los jóvenes, representan un capital económico acumulado que funciona como equipamiento cultural personal que les permite reconfigurarse como sujetos de comunicación capaces de interactuar dentro de este ecosistema, que potencializa su autonomía para conocer y su capacidad para gestionar el conocimiento.

Los dispositivos dibujan un panorama complejo, donde emergen cada vez con más fuerza dos características distintivas: el carácter personal del dispositivo, por una parte, y su movilidad implícita, por otra. Ya no son sólo las escuelas las que se equipan, sino también los propios estudiantes. Y es la convergencia de unos y otros lo que parece llevar a más centros escolares, e incluso gobiernos, a pensar en alternativas tecnológicas en educación que sean independientes del tipo de dispositivo o del sistema operativo utilizado, en lo que se ha dado en llamar la tendencia hacia el BYOD (*Bring your own device*, que en el contexto

educativo se podría traducir por “Usa –en la escuela– tu propio dispositivo”) (Pedró, 2015, pp. 17-18).

Si bien, como se ha dicho antes, la presencia de las TIC no es suficiente, sí es un prerrequisito importante para el desarrollo de nuevas prácticas de consumo cultural. El acceso a lo digital, a través de la disposición de objetos tecnológicos y conexiones rápidas y eficientes se convierte en una de las piedras angulares para viabilizar sus posibilidades de aportar a la disminución de la desigualdad en la construcción del conocimiento. Sin acceso, no hay posibilidad de desarrollar las nuevas prácticas que el ecosistema comunicativo demanda y propicia para aprender a aprender y aprender a convivir, principalmente.

92

EL ACCESO A LO DIGITAL COMO INGRESO AL ECOSISTEMA COMUNICATIVO DONDE LOS JÓVENES CONOCEN

Sin embargo, a poco más de 10 años de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), avalada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO),¹⁰ los resultados del desarrollo de lo digital aún son inciertos para la región y otros países en desarrollo.

¹⁰ Se realizó en dos fases. Una primera en Ginebra en diciembre del 2003 y otra en Túnez en noviembre del 2005. “La CMSI fue un foro en el que múltiples partes interesadas, incluidas las organizaciones internacionales, los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil pudieron discutir las oportunidades del nuevo ambiente de información y comunicación, así como afrontar retos como la desigualdad en el acceso a la información y la comunicación llamada ‘brecha digital’. La Cumbre produjo un conjunto de documentos finales y también dio lugar a la creación del Foro de la Gobernanza de internet (*Internet Governance Forum – IGF*) y Grupo de las Naciones Unidas sobre la Sociedad de Información (*UN Group on the Information Society – UNGIS*)” (UNESCO, 15 agosto 2016, párr. 2 y 3).

Al respecto, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), anualmente emite el Índice de Desarrollo de las TIC (IDT)¹¹ que combina 11 indicadores (ver figura 1).

FIGURA 1 - Índice de Desarrollo de las TIC: indicadores, valores de referencia y factores de ponderación

Acceso a las TIC	Valor de Referencia	%	
1. Abonados a la telefonía fija por cada 100 habitantes	60	20	
2. Abonados a la telefonía móvil celular por cada 100 habitantes	120	20	
3. Ancho de banda internet internacional (bits/s) por usuario de internet	962,216*	20	
4. Porcentaje de hogares con computadora	100	20	
5. Porcentaje de hogares con acceso a internet	100	20	
Utilización de las TIC	Valor de Referencia	%	
6. Porcentaje de personas que utilizan internet	100	33	
7. Abonados a la banda ancha fija por 100 habitantes	60	33	
8. Abonados a la banda ancha móvil por 100 habitantes	100	33	
Aptitudes de las TIC	Valor de Referencia	%	
9. Tasa de alfabetización de los adultos	100	33	
10. Porcentaje bruto de inscripción en enseñanza secundaria	100	33	
11. Porcentaje bruto de inscripción en enseñanza terciaria	100	33	

Nota: *corresponde a un valor logarítmico de 5.98, utilizado en la etapa de normalización

¹¹ No es el único índice. Por ejemplo, el Banco Mundial elabora el Índice de la Economía del Conocimiento (KEI son sus siglas en inglés por *Knowledge Economic Index*) que se centra en el desempeño de una economía basada en el conocimiento, comparando los datos de los cuatro pilares en los que se basa dicha economía: entorno económico y marco institucional, educación y recursos humanos, sistema de innovación e infraestructura de información (Barriga, 26 enero 2012).

Dichos indicadores abarcan tres áreas importantes desde el punto de vista comunicacional y epistemológico: el acceso, la utilización y las aptitudes de las TIC. El IDT no se centra en la influencia de lo tecnológico sobre la economía, sino que busca ser un referente que informe sobre el nivel de evolución de las TIC en esas tres áreas a lo largo del tiempo. Muestra los progresos y las diferencias alcanzadas en las mismas, comparando los valores, a nivel mundial, alcanzados en cada medición. Para el año 2015, el IDT consideró la medición en 167 países, agrupados en seis regiones: África, las Américas, los Estados Árabes, Asia y el Pacífico, la Comunidad de Estados Independientes (CEI) y Europa.

94

En el Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información 2015, la UIT señala que existe una mejora general en los valores de dicho índice, especialmente en el acceso y la utilización de las TIC, que aparentemente llevaría a un crecimiento en su evolución que superaría las metas planteadas para el año 2020. Es decir que la sociedad, a nivel mundial, se avizora cada vez más entrelazada y mediatizada por las TIC. La vida cotidiana se vislumbra altamente tecnologizada.

Sin embargo, dicho avance se presenta acompañado por una creciente desigualdad entre los valores que el IDT alcanza en los países más desarrollados y los menos desarrollados y, al interior de ellos, entre el sector urbano y el rural. También, las diferencias de valores del IDT entre hombres y mujeres muestran una tendencia a profundizar las desigualdades de género. Lo mismo sucede en el caso de las personas con discapacidad. Y si bien han aumentado los hogares conectados, se aprecia un rezago en el uso de las TIC por parte de los países menos desarrollados. Todo ello, sin incluir los efectos negativos sobre el ambiente que los residuos digitales generan.

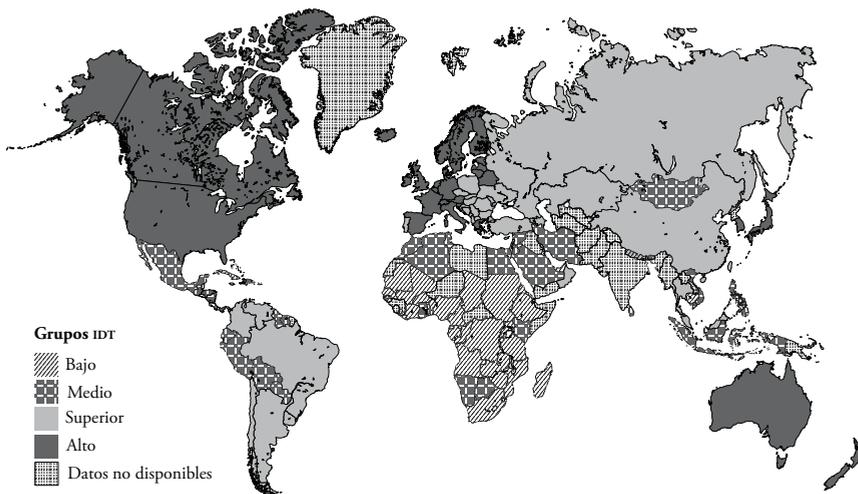
En síntesis, los resultados señalan que si bien lo digital es la senda hacia la cual el mundo camina, simultáneamente, se va acentuando un rezago de los países menos desarrollados en relación con los más desarrollados y dicha desigualdad se profundiza en el subíndice de utilización (UIT, 2015). Es decir, justamente en el desarrollo de nuevas prácticas de consumo cultural que aprovechen las nuevas oportunidades de construcción de significado y apropiación del conocimiento que ofrece el

empleo de la mediación tecnológica y social de lo digital. Ello plantea un enorme reto a estos países para poder concretar sus optimistas expectativas de desarrollo dentro de la sociedad del conocimiento.

En el caso particular de América Latina, también, se presentan estos resultados. En 2015, dentro de los países incluidos en la medición, Perú retrocedió 13 puestos en relación con el año 2010, pasando del lugar 91 al 104. Lo mismo sucedió en el caso de México que cayó nueve lugares, pasando del puesto 86 al 95. A nivel regional, Perú se ubica en el puesto 23 y México en el 21, ambos por debajo del promedio de la región.¹² Ello no quiere decir que no hubiera mejora en los valores del IDT de estos países, los IDT de ambos han subido en términos absolutos en relación con la medición realizada en 2010. Sin embargo, la mejora en términos relativos ha sido insuficiente frente a la de otros países. A nivel mundial (ver figura 2), los dos países se ubican en el cuartil medio, por valor del IDT 2015 (UIT, 2015).

95

FIGURA 2 - Cuartiles por valor del IDT 2015



¹² Según la Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones (BDT) de la UIT, el país con mayor IDT 2015 es la República de Corea con 8.93 y el país con menor IDT 2015 es Chad con 1.17. El valor medio del IDT 2015 en la región de las Américas es de 5.09. El valor del IDT 2015 para México es de 4.68 y para Perú es de 4.26. El valor del IDT 2010 para México fue de 3.70 y para Perú, de 3.64 (UIT, 2015).

Lo anterior muestra que el desarrollo tecnológico se está presentando de manera desigual a nivel mundial. “Las economías que ocupan las posiciones superiores en el IDT tienen niveles de ingresos elevados, mercados competitivos y una base de población cualificada” (UIT, 2015, p.12). Por otro lado, a nivel regional se observa una estrecha relación entre los países con posiciones inferiores en el IDT y aquellos ubicados en Centroamérica y en la región andina, como México y Perú. Ello permite inferir que el desarrollo digital al interior de estos países también se articula de manera desigual y que dicha asimetría profundiza las diferencias económicas y sociales preexistentes en los respectivos sectores urbanos y rurales dentro de ellos. En dichos países, incluyendo Perú y México, las ciudades funcionan como unidades de producción con características cercanas a las de las economías en posiciones superiores en el IDT. Mientras que sus sectores agrarios funcionan intensivamente como unidades familiares de explotación agrícola que aglutinan, mayoritariamente, a sectores de población indígena con escaso capital financiero y capitales culturales diferentes. Sin embargo, estas diferencias también se presentan al interior de las ciudades. Dentro de dichos sectores urbanos, no todos los jóvenes poseen o tienen acceso a objetos tecnológicos, ya sea por preferencia o por diferencias en el capital económico disponible para su adquisición.

En la investigación realizada, desde los consumos culturales, el promedio entre Lima y la Ciudad de México señala que dos de cada cuatro jóvenes usan dispositivos tecnológicos, y que de esos dos, uno tiene acceso a la interconectividad. Vale decir, uno de cada cuatro jóvenes está permanentemente interconectado. Asimismo, en ambas ciudades, los dispositivos preferidos por los jóvenes son la computadora, laptop, tableta o *tablet computer*¹³, teléfono inteligente o *smartphone*¹⁴ y

¹³ A partir de ahora se utilizará el término “tableta” pues su uso ha sido ampliamente aceptado. http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/07/110713_tecnologia_idioma_palabras_nc.shtml

¹⁴ De ahora en adelante emplearemos la palabra *smartphone* por su uso generalizado entre los jóvenes.

lector de libros electrónicos o Kindle¹⁵ que sí facilitan la interconexión; y el televisor, la radio y el equipo de música, que no lo hacen.

Sin embargo, los jóvenes en Lima poseerían relativamente más objetos tecnológicos y estarían más interconectados que sus pares en la Ciudad de México. Asimismo, en el primer caso, es el *smartphone* el que encabeza las preferencias juveniles con su doble potencial comunicativo como teléfono y ordenador; mientras que en el segundo lugar está la laptop con datos¹⁶. Es, pues, claro que los jóvenes, en Lima y la Ciudad de México, tienen una disposición hacia lo digital, orientada particularmente a la interconexión y la portabilidad.

La historia del impacto de la tecnología en la vida cotidiana acredita que, hoy por hoy, las personas invierten en dispositivos y servicios porque, además de estar conectados para comunicarse, quieren aplicarlos a fines concretos [...] Esto explica su adopción universal en centros universitarios y creciente en los de enseñanza secundaria y primaria (Pedró, 2015, pp.19-20).

97

En este sentido, desde lo digital, la posesión o acceso a objetos tecnológicos y las características de portabilidad y conectividad de los mismos funcionan como elementos de inclusión o exclusión social entre los jóvenes, en su doble condición de capital económico acumulado y capital cultural que posibilita el ingreso al ecosistema comunicativo. La no posesión o acceso a estos objetos tecnológicos se configura como expresión de las desigualdades socioeconómicas preexistentes, profundizando y perpetuando la asimetría en los procesos de apropiación del conocimiento que de ellas se derivan. En el caso de Lima, las difi-

¹⁵ Kindle es una marca de lectores de libros electrónicos; pero de ahora en adelante lo usaremos de manera genérica para referirnos a dichos lectores, por su uso generalizado entre los jóvenes y lo abreviado del término.

¹⁶ Si bien esto es verdad por el momento, es una tendencia que está cambiando. Los procesadores de los *smartphones* se hacen cada día más potentes. Incluso hoy, hay algunos con mayor potencia que ciertas laptops de gama baja.

cultades de acceso son suplidas complementariamente con la presencia de cabinas públicas de internet, pero que funcionan ineficientemente debido a la baja calidad de las conexiones existentes y la antigüedad de sus equipos.

Así pues, en la región, como primer momento para aprovechar las oportunidades que lo digital ofrece, es necesario compensar dichas desigualdades socioeconómicas previas para garantizar el acceso a lo digital (Brunner, 2008). Ello demanda a los gobiernos políticas de inversión que posibiliten no sólo el equipamiento, sino también las conexiones requeridas para su funcionamiento eficiente. Dichas políticas deben incluir alianzas con los diferentes agentes económicos orientados a abaratar el costo y mantenimiento de los objetos tecnológicos, y a ampliar la cobertura y calidad de los servicios de conectividad. Sólo así, se podrá dar el segundo momento¹⁷ que, aprovechando la mediación social y tecnológica de lo digital, posibilite desarrollar nuevas prácticas de consumo cultural que ayuden a disminuir la desigualdad desde el conocimiento, producto de las diferencias en calidad de la educación a la que se tiene acceso.

98

NUEVAS PRÁCTICAS DE CONSUMO CULTURAL A PARTIR DE LOS BIENES TECNOLÓGICOS QUE LOS JÓVENES POSEEN

Garantizado el acceso, entonces, el segundo momento en el desarrollo de lo digital tiene que ver con que:

Actualmente los modelos de computadora cambian en menos de un año sus sistemas operativos, sus aplicaciones y sus usos [...] cada uno de estos cambios tecnológicos está relacionado con cambios en las com-

¹⁷ Estos momentos no necesariamente implican una rígida secuencialidad en el tiempo a nivel de toda una sociedad. A partir del grado de desarrollo que lo digital tenga dentro de cada país es posible impulsar el acceso y el manejo de lo digital en forma paralela. Hay que siempre tener presente que lo digital funciona dialécticamente a nivel social.

petencias y conocimientos que se requieren para utilizarlos (CIDAC 2014, p. 22).

Es decir que, si desde la perspectiva comunicacional, la posesión de los objetos tecnológicos se vincula con el acceso; eso no garantiza un aprovechamiento de las oportunidades que lo digital ofrece. Desde lo epistemológico, la tenencia de dichos dispositivos se relaciona con su uso; es decir, con las prácticas de consumo cultural que estos últimos demandan y propician.

Con lo digital sucede algo parecido a lo que sucedió con la invención de la imprenta y los consiguientes procesos de alfabetización de hace siglos.

99

La información socialmente relevante circula por estos canales. El que no domina Internet queda afuera. Entonces, propiciar la universalización del dominio de las TIC forma parte de un proyecto democrático. Ahora bien, conocerlas no garantiza la inclusión social; sin embargo, sin dicho conocimiento, es seguro que se producirá exclusión (Tedesco, 2008, p. 26).

Hoy por hoy, lo más reciente del conocimiento científico circula por los canales digitales, llevando a las más importantes universidades y centros de investigación a iniciar procesos de digitalización de sus archivos bibliográficos y bases de datos con el fin de hacerlos más accesibles a los investigadores y al público en general.

Pero, no sólo ello. Desde la perspectiva epistemológica, la presencia de lo digital ha reforzado una concepción social del conocimiento que reconoce la influencia que tienen tanto el entorno como la subjetividad del que aprende sobre el proceso del conocer. El conocimiento es “la forma en la cual los individuos y las sociedades aplican el conocimiento a la experiencia”¹⁸ (UNESCO, 2015, p. 16). Al respecto, De Oliveira

¹⁸ “The way in which individuals and societies apply meaning to experience” (Texto original en inglés, traducción propia).

y otros (2015) señalan que siguiendo a Bakhtin (1979) y Vygotsky (1979), los diferentes modelos¹⁹ de construcción del conocimiento contemporáneos plantean la interacción social como la piedra angular sobre la cual se desarrollan estos procesos.

100

Es por ello, por esa diversidad y complejidad de conexiones y relaciones, que el significado es hoy más importante que nunca. Ante la ausencia de verdades universales y vínculos permanentes en el tiempo, da sentido de identidad, de quién se es y a dónde se pertenece. Es lo que se entiende y se siente acerca de las cosas. Está en permanente cambio, siendo constantemente producido e intercambiado en cada interacción personal y social en la que se toma parte (Marquina, 2011, p. 25).

En este contexto, la información sobresale “como un nuevo paradigma que atraviesa las actividades humanas” (Alva, 2015, p. 272) y reconceptualiza el conocimiento no como un resultado final y acabado, sino

¹⁹ “Explanatory models of knowledge construction now integrate the foundations of previous models that were based on cognitive variables. This moves us towards modern theories of a social and intrapsychological nature in which frameworks that acknowledge the importance of ICTs are generated. Examples of such approaches are the model of Knowledge Building (Bereiter, & Scardamalia, 1993), the Expansive Educational Transformation-through ICTs model (Batane, Engeström, Hakkarainen, Newnham, & Virkkunen, 2012), the Spiral Model of Knowledge Creation (Nonaka, & Takeuchi, 1995) and the Triologic learning model proposed by Paavola and Hakkarainen (2005, 2009). These go beyond models that focus on the individual transmission of information towards multidirectional communication between educators and learners” (De Olivera y otros, 2015, p.16).

Los modelos explicativos de la construcción del conocimiento integran hoy los fundamentos de los modelos previos que estaban basados en variables cognitivas. Esto nos lleva hacia las teorías modernas de naturaleza social e intrapsicológica en las cuales son generadas estructuras conceptuales que reconocen la importancia de las TIC. Ejemplos de tales enfoques son el modelo de Construcción del Conocimiento (Bereiter y Scardamalia, 1993), el modelo de la Expansiva Transformación Educacional a través de las TIC (Batane, Engeström, Hakkarainen, Newnham, y Virkkunen, 2012), el modelo Espiral de la Creación del Conocimiento (Nonaka y Takeuchi, 1995) y el modelo del Aprendizaje Trialógico propuesto por Paavola y Hakkarainen (2005, 2009). Éstos van más allá de los modelos que se centran en la transmisión individual de la información hacia la comunicación multidireccional entre educadores y educandos (Traducción propia).

como un devenir vinculado fundamentalmente con la investigación y la construcción de la identidad. Éste es un cambio importante. Por un lado, ayuda a explicar ese incesante y rápido desarrollo tecnológico a nivel de equipos y programas aplicativos del que hablábamos al inicio de este acápite. Por otro, cambia el sentido y transforma las prácticas de consumo cultural vinculadas al conocer como íntimamente relacionadas con la participación ciudadana.

“El conocimiento es un proceso (o un conjunto de procesos) colectivo(s) conformado(s) por una serie de prácticas y actividades de distinto tipo que se tejen de modos complejos y que conducen hacia la comprensión cabal de la realidad” (Eraña y Barceló, 2016, p. 11). El conocimiento, entonces, es un fenómeno donde el actuar²⁰ individual y el actuar colectivo se entretajan y superponen, permitiéndole al que conoce, a su vez, actuar en un mundo cada vez más interconectado, multimodal e intertextual, a partir de un entendimiento del mismo. Ello implica que la desigualdad en el conocimiento, desde lo digital, no sólo tiene un correlato sobre el desempeño productivo del joven y las condiciones materiales de su existencia; sino que tiene un impacto negativo y de exclusión sobre sus posibilidades de intervención y decisión en la construcción de la sociedad en que vive. “El conocer y el conocimiento tienen lugar en el mundo material (y no sólo en la mente de los individuos)”²¹ (Eraña y Barceló, 2016, p.12). En un ecosistema comunicacional en donde la información y la expresión caminan de la mano, aquel que no participa de él, o participando no lo aprovecha

101

²⁰ Actuar aquí es tomado desde la perspectiva de Hanna Arendt (1993, p. 201), “actuar, en su sentido más general, significa tomar una iniciativa, comenzar [...], poner algo en movimiento”.

²¹ En relación con las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, esta concepción del conocimiento se deduce en los enfoques basados en competencias que proponen diferentes autores (Perrenoud, 1998; Tobón, 2004; Malagón, 2004; Tardif, 2008, Pérez Gómez, 2009; entre otros), dentro de los diseños curriculares vigentes tanto para la educación básica como la superior en diferentes partes del mundo. Sin embargo, la propuesta de los mismos no surge desde la pedagogía o la educación sino desde el ámbito laboral como una forma de lograr mostrar la productividad de los trabajadores.

eficientemente, no se ejercita en la toma responsable de decisiones para el desempeño de su ciudadanía.

En este sentido, las redes sociales son nuevos espacios de interacción social que implican nuevas prácticas a través de las cuales se informa, conoce y expresa cualquier persona sin distinciones de raza, género, o condición social y económica que tenga la disposición y la capacidad de utilizarlas. En la investigación realizada, tanto en Lima como en la Ciudad de México, se encontró que los jóvenes consideran las redes sociales como uno de sus tipos de lectura frecuentes, independientemente de los blogs, páginas web, etcétera. Sin embargo, no hace mucho que los jóvenes están aprendiendo a utilizarlas como plataformas que les ayudan a participar políticamente para defender sus derechos y expresar sus opiniones.

102

Se pueden mencionar dos casos emblemáticos que ejemplifican estas nuevas prácticas en Lima. Uno es el de la llamada Ley Pulpín²² que proponía un régimen laboral específico para los jóvenes. Fue muy polémica porque les recortaba los beneficios laborales. Luego de cinco marchas, convocadas y organizadas a través de las redes sociales, fue derogada a poco más del mes de su aprobación por el Congreso de la República del Perú. El segundo caso es la marcha contra la violencia a la mujer denominada #NiUnaMenos²³, considerada un hecho histórico en el Perú, la cual también fue convocada y organizada por medio de redes sociales como protesta a las sentencias judiciales, considera-

²² Ley N° 30288, que decía promover el acceso de jóvenes al mercado laboral y a la protección social. Fue aprobada por el Congreso de la República del Perú el 11 de diciembre del 2014 y derogada por el mismo el 26 de enero del 2015. Ver noticia: “Ley laboral juvenil: así se gestó su derogatoria”, publicada en su página web por el diario *La República* el 27 de enero del 2015. Disponible en <http://larepublica.pe/26-01-2015/ley-laboral-juvenil-asi-se-gesto-su-derogatoria>

²³ Se realizó el 13 de agosto del 2016 en Lima y en muchas ciudades del interior del Perú. Ver noticia: “#NiUnaMenos: así fue la marcha contra la violencia a la mujer” publicada en su página web por el diario *El Comercio* el 14 de agosto del 2016. Disponible en <http://elcomercio.pe/sociedad/lima/niunamenos-todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-marcha-manana-noticia-1923768>

das benévolas, dictadas a los agresores en dos hechos, muy sonados en los medios de comunicación, de violencia hacia mujeres. Este último caso, además, es relevante porque se organizó en Facebook a través de un grupo cerrado denominado *Ni una menos: movilización nacional ya*, el cual sigue sirviendo de plataforma de denuncia, información y solidaridad entre mujeres, sin necesariamente ser amigas o conocerse personalmente. Según el Observatorio de Igualdad de Género para América Latina y el Caribe (OIG) de la Cepal, los datos del 2014²⁴ ubican al Perú en el cuarto lugar, luego de Colombia, Argentina y República Dominicana, según el indicador de Muerte de mujeres ocasionada por su pareja o ex-pareja íntima.

Otro cambio importante en las prácticas de consumo cultural es consecuencia del crecimiento exponencial del conocimiento, desde la perspectiva de la investigación que lo digital también propicia. La cantidad de información y de fuentes disponibles para su acceso, así como las diferencias de calidad de las mismas, es cuantiosa. Humanamente es imposible abarcarlo todo. La construcción del conocimiento y la búsqueda de la información se han convertido en prácticas guiadas estrictamente por la inmediata necesidad de su aplicación. Se conoce de manera parcial, consecutiva y permanente. La información está allí, en la red, a la mano de todo aquel que sepa encontrarla. El manejo de las TIC y de sus constantes actualizaciones, entonces, se vuelve relevante. No sólo hay que conocer autores o instituciones que produzcan investigación, sino que hay que saber discriminar la validez de la información y la confiabilidad de las fuentes dentro de lo digital. No toda información en internet ayuda al conocimiento. Es vital saber acceder y manejar los buscadores y metabuscadores de información en la web.

Paralelamente, otro cambio en las prácticas de consumo cultural, desde la perspectiva de la investigación, es que lo digital vincula indisolublemente la ética con los procesos conceptualización del co-

²⁴ Disponible en <http://oig.cepal.org/es/indicadores/muerte-mujeres-ocasionada-su-pareja-o-ex-pareja-intima>

nocimiento. Y ello no se refiere únicamente al respeto de los derechos de autor, que muchas veces se defiende por su relevancia económica. La vinculación de la ética con el conocimiento tiene que ver con la construcción del sentido. Dada la inclusión de la subjetividad en los procesos de construcción del conocimiento, se puede correr el riesgo de caer en sesgos que tergiversen el sentido de la información fraccionada que se selecciona y organiza durante el conocer.

104

Por otro lado, la lectura, como actividad subyacente a la base de todo conocimiento, es otra práctica que se ha transformado de manera importante a partir de lo digital. El estudio realizado en Lima y la Ciudad de México muestra que, a pesar de la opinión mayoritariamente en contra de padres de familia y docentes, a más de 85% de los jóvenes, en promedio entre ambas ciudades, les gusta leer. La frecuencia de lectura prevaeciente es de por lo menos una vez a la semana a diario. Entonces, la pregunta es ¿qué leen los jóvenes? Una pista nos la dan las fuentes de acceso a la lectura a las que recurren. En Lima, internet representa casi la mitad de las mismas, mientras que en la Ciudad de México significa la tercera parte de ellas. Es decir, que cobran importancia los textos que circulan a través de lo digital. Al respecto, Vílchez (1988), desde el punto de vista comunicacional, señala que un texto es la unidad de comunicación, es un todo semántico-sintáctico que hace un uso eficaz del lenguaje para comunicar. Puede ser verbal o visual, estático o en movimiento, impreso u oral. Lo importante es que, en tanto concreción lingüística, todo texto es un sistema de representación que debe ser interpretado para comprender su significado. Es decir, no sólo se leen las palabras sino también las imágenes. Justamente, lo digital empodera el lenguaje audiovisual por sobre el lenguaje meramente verbal. Ésta es una de las implicancias menos tomada en cuenta por las instituciones educativas sobre la presencia de lo digital en la vida cotidiana de los jóvenes. Vivimos en una cultura donde la visualidad ocupa un lugar importante en la construcción del significado.

La cultura visual facilita un estrecho vínculo entre el saber científico y el saber popular o cotidiano. La interacción entre ambos propicia la difusión del primero, en busca de la hibridación de saberes como medio de construcción y reconstrucción de la verdad científica y la búsqueda de alternativas de solución a los problemas. El capital cultural de la sociedad se ve favorecido por el contacto con el saber científico y viceversa (Marquina, 2011, p. 98).

La imagen como texto tiene gran potencial comunicativo, al vincular la identidad de quien las lee con el significado que se les otorga. Esta particularidad de la imagen es ampliamente utilizada por los medios masivos de comunicación y la publicidad, con diferentes fines. Sin embargo, lamentablemente en las instituciones educativas, especialmente en la escuela, la imagen sigue siendo considerada un adorno que acompaña al texto para evitar que los estudiantes se aburran. Tampoco se enseña a leerlas, dejando a los jóvenes como analfabetos visuales que aprenden a superar su condición de tales, por su propia cuenta y con la ayuda de lo digital.

Así pues, los objetos tecnológicos que poseen los jóvenes facilitan el acceso a la información y al conocimiento de manera inmediata o mediata, dependiendo de su portabilidad y capacidad de interconexión, y expresan la disposición del joven hacia lo digital. Son relevantes para su ingreso al ecosistema comunicativo; pero además, desde lo epistemológico, transforman la visión del conocimiento mismo y sus procesos de construcción y apropiación. Proponen prácticas de aprendizaje diferenciadas tanto fuera como dentro de las instituciones educativas. Dichas diferencias pueden representar desigualdades digitales, pero también cognitivas.

DE LA BRECHA DIGITAL A LA BRECHA COGNITIVA

106

El término *brecha digital*, en sus orígenes, se asumió como referido a la “desigualdad en el acceso a las TIC” (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos, 2013, p. 39). Sin embargo, el avance del desarrollo tecnológico de los últimos años ha replanteado el concepto y actualmente se habla de una segunda etapa (Alva, 2015) en la que la “brecha digital” significa “la separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y aunque las tengan no saben cómo usarlas” (Comisión Multisectorial para el Seguimiento y Evaluación del Plan de Desarrollo de la Sociedad de la Información en el Perú [CODESI], 2011, p. 69). Es decir, se ha pasado a reconocer que son cruciales las distancias entre los usos que se da a la tecnología y sus consecuencias. Las diferencias al acceso a la misma se plantean como no suficientes para comprender las inequidades que se pueden dar dentro de lo digital. Hoy por hoy, “para sacar provecho de las oportunidades y posibles resultados positivos (que el acceso y el uso de las TIC proporcionan) se necesita de acceso equitativo, uso con sentido y apropiación social de los recursos de las TIC” (Alva, 2015, p. 275).

En este sentido, la UNESCO (2005) ofrece el término *brecha cognitiva* para expresar y delimitar el “desequilibrio en la relación con el conocimiento en sí mismo” (p. 176). Significa la frontera entre los incluidos y los excluidos de las promesas de encaminar a América Latina hacia el desarrollo humano. Lo digital se reconfigura más allá de lo meramente instrumental y se ubica como una forma de hacer, sentir y pensar que, sin reemplazar a las desigualdades ya existentes, las reconfigura e introduce nuevas formas de marginalidad.

Sin embargo, a pesar de que el término *brecha* es ampliamente utilizado dentro de la literatura académica y no académica en relación con lo digital, su empleo puede presentar como inconveniente el conceptualizarse asociado a la idea de un espacio lo suficientemente estable para

hacerlo susceptible de ser llenado²⁵. Nada más lejos de la intención de estas reflexiones. Ello entraría en contradicción con la naturaleza dinámica y dialéctica que este texto le otorga a lo digital al asumir lo planteado por Amador (2013, citado por Barrios, 2015) a inicios de este artículo²⁶. La brecha en lo digital, si bien implica una distancia o diferencia que incluso muy frecuentemente puede originarse en inequidades preexistentes, se presenta como compleja y en cambio permanente por el mismo desarrollo de los elementos que la configuran como fenómeno. Es ello justamente lo que lleva a la desigualdad en lo digital a establecer una relación de carácter simbiótico con las desigualdades que le dieron origen.

En Lima y la Ciudad de México se encontró que, desde los capitales que disponen los jóvenes, aquellos objetos tecnológicos que facilitan la interconexión se asocian con una educación universitaria del padre, la posesión de más de 30 libros y el manejo de un idioma extranjero por parte del joven. Dado el elevado costo de dichos dispositivos, se puede inferir que existe una implícita e íntima relación entre el capital económico necesario para su adquisición y los capitales culturales mencionados. Pero no sólo eso, desde el perfil sociodemográfico de los jóvenes, la posesión de dichos objetos tecnológicos está más asociada a un grado de instrucción superior y la interconectividad lo está con lo universitario en particular. Es decir, que desde la perspectiva del perfil del joven poseedor y usuario de estos dispositivos que emplean la tecnología, también se confirma la asociación entre el capital económico y el cultural. Ello se establece entre los niveles más altos de instrucción y actividad académica y el elevado costo de adquisición que no sólo del

107

²⁵ El Diccionario de la lengua española [on line] de la Real Academia Española define brecha. Del fr. *brèche*, y éste del franco *breka* 'roto'; cf. a. al. ant. *brēhhan*. 1. f. Rotura o abertura irregular, especialmente en una pared o muralla. 2. f. Rotura de un frente de combate. 3. f. Resquicio por donde algo empieza a perder su seguridad. Hacer brecha en algo. 4. f. Herida, especialmente en la cabeza. Disponible en <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=64kKZNI|64ljBqc>

²⁶ Ver página 86 en el presente artículo.

objeto tiene, sino que su operatividad y aprovechamiento implican: servicios de internet, aplicaciones, contenidos, etcétera.

Esta vinculación entre los capitales es fundamental. Permite conceptualizar la desigualdad digital no sólo en términos tecnológicos y económicos, sino también culturales. Es por ello que el término brecha cognitiva proporcionado por la UNESCO, con la salvedad señalada, grafica mejor sus implicancias. Modifica la percepción generalizada de las desigualdades y la pobreza como fenómenos cuyas principales causas son atribuidas a los condicionantes socioeconómicos dentro de la sociedad. Introduce la necesidad de combinar las inversiones económicas con otras desde y para lo cultural, a fin de lograr una mayor efectividad en la lucha contra ellas.

108

Desde la perspectiva económica, la UNESCO (2005) señala que lo digital puede ahondar y perpetuar las desigualdades en la construcción y apropiación del conocimiento que ya existen, produciendo una división entre los países, y al interior de ellos, entre productores y consumidores del conocimiento. Los primeros, en contraste con los segundos, serían aquellos que no sólo se mantendrían un paso adelante en lo último del conocimiento, sino que estarían en condiciones de construirlo y aplicarlo contextualizadamente. Ello les permitiría aprovechar creativamente, en dichos procesos, las ventajas comparativas que desde sus recursos y tradiciones ancestrales, poseen.

Desde la perspectiva de la participación ciudadana y política, dada la inclusión de la subjetividad en los procesos de construcción del conocimiento, la brecha cognitiva derivada de la desigualdad en lo digital podría traducirse en la configuración de sujetos sesgados o fácilmente influenciables que tomen decisiones poco informadas tanto personales como para su vida en comunidad. Si se toman en cuenta la historia política y las desigualdades socioeconómicas existentes en la región, esto se vuelve crucial para hacer viable el desarrollo humano sostenible.

Desde la perspectiva educativa, esta brecha cognitiva pone en primer plano la formación y actualización de los docentes y la gestión de las instituciones educativas. El manejo de lo tecnológico no sólo

puede, sino que debe ser enseñado. Adicionalmente, ello cambia el foco de la enseñanza. Lo traslada de los contenidos, que están ampliamente disponibles en el ecosistema comunicativo articulado por lo digital, y lo reorienta hacia el desarrollo de competencias básicas para el autoaprendizaje, la convivencia inclusiva y pacífica con equidad, y el desempeño productivo con respeto al ambiente. Para ello, la gran pregunta es ¿están preparados los docentes y las instituciones educativas para este cambio? ¿Desde el inicio se forma a los profesores en lo digital para traducir eficazmente este giro en su práctica docente diaria? Eso es materia de otro artículo.

109

REFLEXIONES FINALES

Para América Latina, lo digital abre nuevas oportunidades hacia un desarrollo humano y sostenible, pero se perfila como un camino espinoso hacia el desarrollo con equidad e inclusión social. Desde lo económico, permitiría un mayor aprovechamiento de sus recursos naturales, mejorando la productividad con la que sus múltiples recursos son transformados. Desde lo político, posibilitaría la convivencia democrática contribuyendo a consolidar los respectivos proyectos de desarrollo tanto personales como colectivos. Desde lo cultural, integraría su inmensa diversidad cultural al interior de cada uno de sus países, para asumir la multi e interculturalidad como ventajas a aprovechar dentro del mundo globalizado. Desde lo científico, finalmente, integraría los saberes ancestrales de sus comunidades nativas con los saberes occidentales, posibilitando la valoración de los primeros y la adecuación de los segundos en beneficio de un ecosistema científico que respete y resguarde el ambiente.

Sin embargo, el reto se plantea desde lo social. Es allí donde las posibilidades de exclusión pueden borrar las oportunidades enumeradas. Es imprescindible que la atención a lo digital se convierta en políticas nacionales. Un ejemplo a seguir podría estar en Canadá, cuyo gobierno

declaró al internet de alta velocidad como un servicio de telecomunicación básico para la calidad de vida de cualquiera de sus habitantes²⁷. En América Latina, lo digital debe desarrollarse desde una mirada holística y multidimensional donde lo social y lo cultural estén a la cabeza. Deben ser impulsadas e implementadas por gobiernos que expresen su voluntad política con las partidas económicas necesarias, y con el sólido convencimiento y apoyo de la sociedad civil. Sólo así lo digital podrá cumplir las expectativas de desarrollo humano y sostenible que generó en la región.

110

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, G. (2008). Palabras de apertura. Las TIC: del aula a la agenda política. Ponencias del Seminario internacional Cómo las TIC transforman las escuelas. Buenos Aires: UNICEF Argentina, 19-24. Recuperado de http://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf
- Alva, A. (2015). Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, Universidad Nacional Autónoma de México, Nueva Época, 60, 223, 265-286
- Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Barcelona: Paidós
- Bárcena, A. y Byanyima, W. (2016). *América Latina es la región más desigual del mundo. ¿Cómo solucionarlo?* Recuperado de la página web de World Economic Forum, <https://www.weforum.org/es/agenda/2016/01/america-latina-es-la-region-mas-desigual-del-mundo-asi-es-como-lo-solucionamos/>

²⁷ Ver noticia: “Canada declares ‘high-speed’ internet essential for quality of life. The Canadian government wants every citizen to have access to download speeds of at least 50 Mbp”. Apareció publicada en la edición del 22 de diciembre del 2016 del multimedio de noticias tecnológicas *The Verge*. Disponible en <http://www.theverge.com/2016/12/22/14052368/canada-broadband-internet-essential-service>

- Barriga, A. (2012). Economía del Conocimiento y el “Modelo Chicago”. *On Knowledge Society* [Blog] Recuperado de <http://onknowledgesociety.blogspot.pe/2012/01/economia-del-conocimiento-y-el-modelo.html#.V8FEpJjhDIU>
- Barrios, H. (2015). Subjetividades en el ágora digital: cuestiones para la educación y la bioética. *Revista Latinoamericana de Bioética*, vol. 15, 29-2, 84-95. Recuperado de <http://eds.b.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=ad9c43f8-0986-41ae-8b73-65b599efa7d6%40sessionmgr105&hid=114>
- Bermúdez, E. (2001). *Consumo cultural y representación de identidades juveniles*, ponencia presentada en el Congreso LASA 2001 celebrado en la ciudad de Washington DC del 6 al 8 de septiembre del 2001. Recuperado de: <http://lasa.international.pitt.edu/lasa2001/bermudezemilia.pdf>
- Brunner, J. (2008). ¿Una sociedad movilizada hacia las TIC? Las TIC: del aula a la agenda política. Ponencias del Seminario internacional Cómo las TIC transforman las escuelas. Buenos Aires: UNICEF Argentina, 41-53. Recuperado de http://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf
- Cepal (2016). La matriz de la desigualdad social en América Latina. I Reunión de la Mesa Directiva de la Conferencia Regional sobre Desarrollo Social de América Latina y el Caribe en Santo Domingo. Recuperado de http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40668/4/S1600946_es.pdf
- Cepal–eLAC2015 (2010). Declaración de Lima, Tercera Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe, realizada en Lima del 21 al 23 de noviembre del 2010. Recuperado de http://www.cepal.org/socinfo/noticias/documentos/detrabajo/3/41773/2010-876-eLAC-Declaracion_de_Lima.pdf
- Cepal, (2015). Observatorio Demográfico, 2015, (LC/G.2675-P), Santiago: ONU Publicaciones

- 112
- Codesi (2011). Plan de Desarrollo de la Sociedad de la Información en el Perú, La Agenda Digital 2.0. Lima: Oficina Nacional de Gobierno Electrónico e Informática Presidencia del Consejo de Ministros. Recuperado de http://www.codesi.gob.pe/docs/AgendaDigital20_28octubre_2011.pdf
- De Oliveira, J., Henriksen, D., Castañeda, L., Marimon, M., Barberà, E., Monereo, C., Coll, C. Mahiri, J., y Mishra, P. (2015). The educational landscape of the digital age: Communication practices pushing (us) forward. *RUSC: Revista de universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 12, 2 Special Issue, 14-29.
- Da Silva, G. (2002). Ecosistema educativo. *Educomunicación*. Taller n. 6 Seminario Internacional de Educomunicación, realizado en Cachoeira do Campo, Brasil, abril-mayo, Instituto Hijas de María Auxiliadora, Ámbito Comunicación Social, 1-6. Recuperado de http://www.riial.org/espacios/educom/educom_prop1tall6.pdf
- Eraña, Á. y Barceló, A. (2016). El conocimiento como una actividad colectiva. *Tópicos, Revista de Filosofía*, 51, 9-35. Recuperado de <http://topicosojs.up.edu.mx/ojs/index.php/topicos/article/view/746/738>
- García, J. y Álvarez, G. (2008). Reconfiguración como sujetos de comunicación: implicaciones para los ambientes virtuales con fines educativos. Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico [monográfico en línea]. *Revista de Universidad y Conocimiento (RUSC)*, vol. 5, 2, 5-14 Recuperado de http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/conocimiento_tecnologico.pdf
- Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos (2013). Estrategia Digital Nacional. Recuperado de <http://cdn.mexicodigital.gob.mx/EstrategiaDigital.pdf>
- León-Portilla, M. (2004). Perú y México: vidas paralelas. *Revista de la Universidad de México*, 2, 49-57. Recuperado de http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/0204/pdfs/peru_y_mexico.pdf
- Marquina, O. (2011). *Los aportes al currículo desde las artes visuales, entendidas como una manifestación de la cultura visual actual*. [Tesis de

- maestría]. Lima. Escuela de Posgrado Maestría en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Minedu (2013). Plan estratégico nacional de juventudes: rumbo al bicentenario. Recuperado de <https://dl.dropboxusercontent.com/u/53064273/senaju/III-congreso/PENJ-AGOSTO-2013.pdf>
- Pedro, F. (2015). *Tecnología para la mejora de la educación*. Documento básico. Semana de la educación Santillana. Lima: Fundación Santillana.
- Tedesco, J.C. (2008). Las TIC en la agenda de la política educativa. *Las TIC: del aula a la agenda política. Ponencias del Seminario internacional Cómo las TIC transforman las escuelas*. Buenos Aires: UNICEF Argentina, 25-30. Recuperado de http://www.unicef.org/argentina/spanish/IPE_Tic_06.pdf
- UIT (2015). *Informe sobre medición de la sociedad de la información 2015. Resumen Ejecutivo*. Ginebra: UIT. Recuperado de <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2015/MISR2015-ES-S.pdf>
- UNESCO (2005). *Informe mundial 2005. Hacia las Sociedades del Conocimiento*, París: UNESCO. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- UNESCO (2015). *Rethinking education. Towards a global common good?* Paris: UNESCO Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002325/232555e.pdf>
- UNESCO (15 agosto 2016). Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI). *Comunicación e Información* [Web]. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/resources/multimedia/photo-galleries/world-summit-on-the-information-society-wsis/>
- Vilches, L. (1988). *Lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós