



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Redes y tecnologías: desafíos en la escritura
María Lucía Sánchez
Letras, (7), e139, 2018
ISSN 2524-938X
<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/letras>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Redes y tecnologías: desafíos en la escritura

Por **María Lucía Sánchez**

luciahuanguelen@gmail.com

Centro de Investigación en Lectura y Escritura (CILE)
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata – Argentina

Resumen

El artículo parte de la premisa de que los jóvenes ya no solo usan los medios sino que conviven en ellos. Son productores de contenidos, comparten sus experiencias en colectivo y lo hacen a través de imágenes, videos, tuits, historias de Instagram y transmisiones en directo. En este sentido, es necesario indagar: ¿qué lugar queda para la palabra escrita? ¿Cómo aprenden a manejar las redes sociales? ¿Qué papel juega la escuela tradicional en este aspecto? Se propondrán algunos conceptos y nociones que permitirán reflexionar acerca de esta problemática en el mundo actual.


Palabras clave

jóvenes, hipermediación, digitalización, narrativas, educación

En este presente, los jóvenes cuentan sus vidas a través de la pantalla de un *Smartphone*, donde proliferan nebulosas de *likes*, *selfies*, fotos en el espejo y un sinfín de filtros para editar las imágenes. Por lo tanto es necesario abordar, en primera instancia, cómo se conforma esa construcción identitaria del ser joven. Han sido calificados como *millennials*,¹ Generación Y o nativos digitales.² Es decir, están en una continua transición: conviven entre lo viejo, los periódicos en papel, y lo nuevo, los portales web de noticias.

Entonces, aquí, se hará referencia a estos sujetos no como pertenecientes a un rango etario definitivo y tajante, como decía Pierre Bourdieu “solo con un abuso tremendo del lenguaje se puede colocar bajo el mismo concepto universos sociales que no tienen casi nada en común” (1990). Por lo tanto se hará referencia aquí a “jóvenes actuales”, que conforman un grupo cuasi homogéneo. Concebidos y concebidas así desde el punto de vista que son protagonistas en esta sociedad conexionista porque exploran un ámbito del que se han apropiado y configuran nuevas formas de interpretar la cultura digital. Se definen en función a su conectividad, con la implicancia de un pasaje que no se manifiesta como tranquilo, sino que está lleno de disturbios y de emociones (Rueda, 2009).

A partir de esa noción, este grupo experimenta constantemente nuevos modos de comunicarse, a través de la hipermediación (Scolari, 2008). La combinación de elementos de audio, vídeo, texto escrito y enlaces. Este concepto no hace referencia a un medio o a un producto, permite pensar que existen



procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí (Scolari, 2008, p. 113).

En este sentido, en la red social *Twitter*, los y las jóvenes experimentan diversas maneras de comunicarse. En la Argentina, las mujeres lideraron la campaña del #Cuéntalo,³ consistió en escribir tuits en primera persona, que relataron duras experiencias de violencia de género. Así escribió una usuaria de la red: “Tengo siete años, me levanté y vi a mi mamá tirada en el piso llorando, y mi papá no paraba de patearla. Mi hermanito y yo le rogábamos por favor que pare, que la iba a matar. Lo cuento yo, porque esa es mi historia” (@Sugarrsexmagik).

De esta manera, muchas mujeres contaron vivencias propias o ajenas, seguidas de hilos —tuis en cadenas— que les permitían expresarse más allá de los 280 caracteres permitidos para una publicación. Estos hilos a su vez, prometen la interacción entre usuarios y usuarias, utilizan *Twitter* como un nuevo espacio de socialización. Las cadenas son citadas por otros que permiten que se viralicen y sirven para explicar situaciones o conflictos, revelar datos trascendentes o simplemente para contar situaciones cotidianas que merecen ser escritas sin preocupación por la extensión que pueda tener este tipo de narrativa.

La palabra escrita no está obsoleta, ni su futuro en riesgo. Sí se puede destacar que está en mutación y en combinación con demás elementos, forma parte de otro tipo de textos, quizás más breves y concisos, también como producto de la inmediatez a la que están sujetas las redes.

La palabra se enlaza con la incorporación de imágenes: los *GIFs*, los *memes* y los *emojis* están en juego. Los primeros, cobran un sentido que logra transmitir emociones: en lugar de escribir que me siento bien, que estoy contenta por algo, publico el clásico meme de la nena bailando descontrolada con una pollera de volados. “Si cada imagen cuenta una historia, un *GIF* la profundiza: la hace una serie. Cada movimiento, cada variación, cada nueva capa visual es más información para el espectador” (Pérez Vizzón, *s/f*). En cambio los *memes*

tienen un sentido más propio del humor y la ironía, han sido incorporados rutinariamente en el cotidiano de los jóvenes. Tal es así que se comparten mutuamente en las redes y chats, generando cierta competencia para determinar quién manda los mejores. Los más clásicos son los de Los Simpsons, hay un meme para explicar cada acontecimiento, en donde se utilizan pequeños diálogos de los protagonistas de la serie y en sus rostros se insertan las imágenes de Mauricio Macri, de Marcos Peña y Horacio Rodríguez Larreta.

En cambio, el uso de *emojis* es quizás “el formato más instalado dentro de nuestras conversaciones diarias” (Pérez Vizzón, s/f). Se incorporan a la palabra escrita luego de una risa, un beso, para desear suerte o festejar. Es decir, una conversación sin *emojis* incluso parece cortante, aburrida. Sirven para dinamizar o incluso como recurso cuando la palabra no es suficiente para expresar aquello que se desea transmitir.


En cambio, en *Instagram*, la palabra escrita aparece relegada a un segundo plano. Porque predomina por excelencia la imagen. En esta aplicación se pueden subir historias que incluyen vídeos, *boomerangs*, fotos o textos que publicitan un evento o simplemente expresan anécdotas. Estas historias pueden configurar una cadena infinita y tienen una duración de 24 horas. Es algo de lo que nadie puede escapar, y los jóvenes demuestran desde esta red que no hay experiencia sin registro.

Se presentan relatos visuales de la vida cotidiana: fotos de comidas, en los espacios de trabajo o estudio, en el transporte público o un nuevo corte de pelo. Y estas imágenes, en ocasiones se convierten en simulacros, en representaciones de la realidad (Rueda, 2008). Es decir, en *Instagram* importa más qué se ve y cómo, el exhibicionismo. Se trata, quizás, de un entorno menos politizado, donde no predominan tanto la denuncia o el escrache como sucede en *Twitter*.

Saberes en disputa

Permanecer en las redes implica un aprendizaje constante porque “los procesos de digitalización requieren del desarrollo de nuevas habilidades para poder hacer uso de las herramientas tecnológicas y participar en las plataformas digitales” (Crovi, 2016).

Los y las jóvenes actuales adquieren estos saberes porque conviven con ellos, y diariamente aprenden nuevas técnicas y nuevos usos. Exploran la realidad aumentada en su constante monitoreo por las redes y la utilización del dispositivo y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en general. Estas prácticas se configuran de acuerdo a sus experiencias que están fuertemente vinculadas con su nivel socioeconómico y su capital cultural. La adquisición de estos conocimientos escapa los alcances de la enseñanza escolar formal y tradicional. A día de hoy, el conocimiento y la apropiación de saberes proviene de múltiples fuentes, en ocasiones alejadas del entorno familiar y escolar. Esta situación constituye



Un desafío importante para la organización pedagógica del aula, sobre todo teniendo en cuenta que los docentes no suelen tener el conocimiento y la planificación suficientes como para potenciar el valor pedagógico de esa heterogeneidad (Dussel y Quevedo, 2010, p. 43).

Es necesario comprender, el potencial que las tecnologías desarrollan en la actualidad, como medios de transformación, mejoras en la educación y como procesadoras y transmisoras de información. Esas cualidades dependerán de los contextos de uso en que se incorporen las TIC, y deben ser pensadas como “herramientas para pensar, sentir, actuar solos y con otros, es decir como instrumentos psicológicos” (Coll, 2009, p. 117). Es decir que deben ser vistas como refuerzos de las prácticas actuales en el aula y como nuevos desafíos que lejos de

reconocerlos desde un punto de vista conservador, deben elaborarse políticas que garanticen un acceso inclusivo. Esto es fundamental porque, las tecnologías suprimen las barreras de espacio y tiempo y permiten que cada vez más personas puedan acceder a ellas y posibilitan el aprendizaje en múltiples escenarios. En la actualidad, si no se sabe algo, se lo *googlea* y los dispositivos móviles tienen gran capacidad de almacenamiento de archivos. En este sentido, es fundamental que la escuela se proyecte como un espacio que incluya las TIC para aprovechar el potencial de las mismas y que los y las jóvenes puedan apropiarse de ellas desde el ámbito educativo. Pensarlas como instrumentos mediadores entre los contenidos, los y las estudiantes, entre docentes y los contenidos y entre docentes y estudiantes (Coll, 2009).

Por lo tanto, para que estas herramientas sean proyectadas es necesario discutir la reducción de brechas entre los sectores sociales y generaciones en el acceso y uso que hacen de las nuevas tecnologías. Así como también considerar nuevos desafíos pedagógicos que posibiliten el ingreso de las tecnologías a las escuelas, lo que implica mutaciones simbólicas y culturales en la organización de la institución escolar (Dussel & Quevedo, 2010). Utilizar estas herramientas en el aula, significa enriquecer las narrativas a través de las que enseñamos y aprendemos. El presente ya está atravesado por la cultura digital, un futuro que promete ser cercano, la digitalización abrirá nuevos caminos y desafíos. Los y las jóvenes son los sujetos que protagonizan esta etapa, en este trayecto, la escritura es el elemento central, para aprender y enseñar. Permitirá entender los nuevos tiempos que prometen planificarse sobre pantallas y lenguajes digitales.

Referencias

Agustina (@Sugarrsexmagik). "Tengo 7 años, me levante y vi a mi mamá tirada en el piso, llorando, sangrando y a mi papá que no paraba de patearla, aunque mi hermanito de 4 y yo le rogabamos que por favor pare, que la iba a matar. Lo cuento yo, porque es mi historia. #cuentalo". 1/5/2018, 6:41 PM. Recuperado de

<https://twitter.com/Sugarrsexmagik/status/991311602011033600>

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Ciudad de México, México: Grijalbo.

Crovi Druetta, D. (Coord.) (2016). *Redes Sociales Digitales. Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Coll, C. (2009). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En R. Carneiro, J. C. Toscano y T. Díaz (Comps.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 113-126). Madrid, España: OEI-Santillana. Recuperado de

http://www.ub.edu/ntae/dcaamtd/Coll_en_Carneiro_Toscano_Diaz_LASTIC2.pdf

Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. En *VI Foro Latinoamericano de Educación. Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Santillana. Recuperado de

<http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/actividades/latapi/docs/Dussel-Quevedo.pdf>

Pérez Vizzón, T. (2017). Ponele emoji a todo. *Anfibia*. Recuperado de

<http://www.revistaanfibia.com/ensayo/ponele-emoji-a-todo/>

Rueda, R. (2008). Cibercultura: síntesis o multiplicidad política y cultural. *Signo y Pensamiento*, XXVIII(54), 114-130. Recuperado de

<https://en.calameo.com/read/000286742c499e81281da>

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.

Notas

1 Se toma como referencia a los *millennials* y a la Generación Y como aquellos jóvenes nacidos a partir de 1990.

2 Se habla de nativos digitales para remitir a aquellas personas que desde temprana edad están rodeadas por las nuevas tecnologías tales como la computadora, los videojuegos, las cámaras filmadoras y los celulares.

3 La iniciativa comenzó en España tras el juicio por el caso de La Manada, en el que cinco violadores abusaron a una joven y fueron condenados por delito menor.