

PRESENTACIÓN

Enedina Ortega y Paola Ricaurte

Este tercer número de Virtualis está dedicado al análisis de la relación entre jóvenes y tecnología: sus usos, apropiaciones, las competencias digitales y su incorporación a la praxis cotidiana. El propósito de este número es abrir un espacio de discusión y análisis de las implicaciones culturales, políticas y sociales de este fenómeno: la importancia de los medios sociales en la reformulación de mecanismos de autoexpresión y las relaciones interpersonales, las identidades, la ciudadanía, los nuevos modelos de aprendizaje, los ambientes educativos, las competencias digitales, las adicciones, la ontología del ser en el actual entorno tecnológico.

El artículo de Carlos Feixa *Los hijos en casa: ¿hackers o hikikomoris?* aporta nuevas preguntas y reflexiones relacionadas con el tema de la construcción de las identidades personales y sociales de los niños y jóvenes del siglo XXI a partir de las denominadas “culturas de la habitación” espacio físico y virtual desde el cual se abren al mundo y se encierran en sí mismo. El autor enmarca esta reflexión sobre el papel cambiante de los hijos en casa a partir de dos modelos extremos: el *hacker* (profeta de la sociedad digital) y el *hikikomori* (víctima de la reclusión doméstica).

A partir de las aportaciones teóricas de Heidegger y Juliana González, Edith Gutiérrez en su texto *¿Hay un ethos en Twitter?* Argumenta acerca de la existencia de un *ethos* en este entorno virtual que se constituye como *morada, un espacio, un lugar* en el cual *habitar*. La autora realiza una reflexión que articula los mecanismos de in-

terpretación del mundo, el temple de ánimo y su impacto en la determinación de la subjetividad de los usuarios de redes sociales.

Silvana Girardo, y Cony Saenger en su texto *Los Centros Comunitarios de Aprendizaje en México: algunas consideraciones sobre su modo de operación* nos permiten conocer a través de una primera exploración de trabajo de campo en el marco contextual de la Sociedad de la Información y del Conocimiento, cómo operan en la práctica los Centros Comunitarios de Aprendizaje (CCA), actores principales en la aplicación de la política pública federal de acceso a las TIC a través del Sistema Nacional e- México.

El artículo de Cristina Fuentes, *Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de formación* ofrece una síntesis de la investigación llevada a cabo en 17 cibercafés de la Ciudad de México. El estudio da cuenta de los usos y formas de apropiación de los jóvenes de estos nuevos entornos de socialización y aprendizaje y ofrece hipótesis sobre el papel y las mediaciones del espacio/ambiente del cibercafé en el aprendizaje y la formación de la subjetividad de los jóvenes frente a la tecnología digital.

Partiendo de una visión crítica y en momentos sarcástica de la sociedad del conocimiento y de las tecnologías de la información, Juan Manuel López Garduño en *Conecta2. Un modelo de tecnología educativa para la integración comunitaria enfocada al desarrollo de la inteligencia ciudadana en estudiantes de primaria* nos presenta un modelo innovador de tecnología educativa bajo una

perspectiva de ecosistema educativo digital a través de una plataforma en línea que proporciona un conjunto de recursos interactivos contextualizados con otras herramientas formativas y transversales que tiene como propósito integrar un ecosistema educativo digital para cultivar comunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Ernesto Pérez Castro en el texto *Educación y lenguaje de las pantallas: aproximación a una nueva alfabetización mediática* presenta una revisión crítica sobre las categorías conceptuales de McLuhan y Eco que permiten articular un modelo de alfabetización mediática que permite comprender el lenguaje de las pantallas a partir de tres elementos: el significativo papel de la *imagen*, la *lógica mosaico* a través de la cual se configuran los mensajes, y el rol de *participación* que demandan las pantallas de sus usuarios.

La reseña de Enrique Tamés, *Humanizando las tecnologías de la información* realiza una revisión del libro de Jaron Lanier *You are not a Gadget* en el que se cuestiona la interrelación entre los seres humanos y la tecnología: ¿estamos utilizando la tecnología para humanizarnos o la tecnología nos deshumaniza? Lanier nos lanza su provocación frente a la visión apologética imperante sobre nuestra cultura digital.

Sin duda, estos artículos muestran la pluralidad de visiones y acercamientos que desde la filosofía hasta la práctica educativa aportan herramientas teóricas y metodológicas para la comprensión de las transformaciones que están marcando a las generaciones de niños y jóvenes en nuestros días. Esperamos que los disfruten.





Virtualis No. 3, Presentación, Enero - Junio 2011

ISSN: 2007 -2678

<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>