

EDUCACIÓN Y SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA RED (Sociología Educativa)

Profesor:

Jaime Alberto Echavarría Córdoba

M.S. Sociólogo, Docente U.T.CH, 2010

PALABRAS CLAVE

Sociedad, Virtualidad, Identidad, Educación, Cobertura.

“Las élites electrónicas provocarán la aparición de un cuarto mundo informáticamente subdesarrollado”. Jean Baudrillard (Reino, Francia. 1929).

Se presenta como base para una nueva masificación de la educación formal y no formal, los nuevos ambientes de aprendizaje apoyados en las TIC “Tecnologías de Información y Comunicación”, que precisan nuevas psicologías, que explican el aprendizaje escolar basado en estrategias multimediales (texto, imágenes, colores, sonidos, animaciones, simulaciones virtuales) e interactividad plena. También se plantean nuevos y diferentes roles para que adquieran los estudiantes, los educadores y los medios, mediante los cuales unos y otros se promueven en el aprendizaje. A ello hay que agregar los desarrollos dados en la neuropsicología, los que apuntan a señalar que parte de la didáctica se encuentra en la biología.

Esta pedagogía cibernaútica corresponde, al menos en su inicio, a la época del fin de la guerra fría, la conformación de bloques económicos en mercados abiertos y sujetos a las normas de la competitividad; pero paralelamente se forman grupos de presión

ideológica. Ello corresponde con claridad a la época de la sociedad de la información. Hoy la informática ha transformado la manera como circula, almacena y procesa la información.

El modelo pedagógico forjado en el internet renueva la habilidad de recepción pasiva de contenidos, dosificados para su comprensión fácil y para el examen de aprobación, por la búsqueda, procesamiento, reelaboración y circulación de información. Pero todo lleva su propia contradicción, la homogenización y globalización rompe las singularidades culturales y un reacomodamiento de las identidades.

Hoy los magnates son hombres de los medios ideológicos de poder, son lo que poseen las autopistas virtuales que construyen microsociedades e imponen a quien debe excluirse, condenarse o convertirse en protagonista, Quien posee los satélites de comunicación domina la neo geo-política; es el papel que juega la voz de América, Tele Sur, el Algecira en el Medio Oriente. Ganan los que tienen la mayor cobertura de propaganda política y la informatización continental. La gran victoria de la virtualidad: es transformar la política, la cultura, la economía en sistemas inasibles de creencias y valores, de los buenos y malos; virtuales.

En Colombia, las páginas web y las revistas de internet (Cambio, Semana, Dinero, etc), investigan, acusan y condenan a personajes y grupos; son el terror de ganaderos, sindicalistas, empresarios y políticos; la noticia sensacionalista es la que termina imponiéndose

como absoluta verdad. Lo que primitivamente era manejar por el rumor, hoy es un hecho; aprovecha los pseudo-testigos e imágenes atroces del submundo de la delincuencia.

Lo político-militar fundamenta la virtualidad; llámese para-realidad, para-política, para-economía, para-información, que pueden bajar, subir y validar a los viejos líderes tradicionales, surge así una nueva moralidad. Es la sub-versión oficial y no oficial de la comunicación, paralela a la versión real que nadie se atreve a tocar. Los caudillos modernos son hoy los que se apoyan en la T.V., con consignas e imágenes repetidas, permitidas y divulgadas por el monopolio del poder mediático, que da pautas y consignas a las masas humanas, y rompe o amplía las fronteras de influencia política, planteando un nuevo paradigma de la guerra.

Un caso moderno es el ejemplo de Silvio Berlusconi, un gran magnate privado de prensa a quien se le acusó de haber dado un golpe de estado mediático en Italia, pero que tuvo grandes dificultades para transformar su poder de ideas virtuales en realidades políticas (a pesar de que con su poder siempre había dominado la información local).

Para las nuevas generaciones, del siglo XXI, el conocimiento se convierte en micro-ciencia; el objeto científico no es la naturaleza, sino su imagen de ordenador. Las partículas sólo existen por las huellas que dejan en la pantalla. La escuela moderna no estudia la realidad, sino la representación iconográfica de esa realidad. Los nuevos poderes político-económicos, están contribuyendo a las bandas de virtualización de los sistemas. La ciencia objetiva es abandonada por nuevas paradojas que funden la relación objeto-sujeto y que muestran el objeto científico como algo aleatorio y caótico. Lo experimental y real pasa a un tercer plano, manejado por una nueva clase social élite, que se introduce hasta en la intimidad del nuevo hogar y señala estilos, ideales y modos para seguir las políticas de consumo global y son de la nueva generación de adicciones que llevan vacíos ideológicos.

Con la red virtual se cambia la cultura. La niñez establece hoy otros códigos, el lenguaje sin tildes de los chats, donde “b” traduce bien, “t.b” todo bien, “x” gracias, “xk”

por qué, la C se reemplaza por K; en los colegios de Medellín, y en la toma de notas emplean esta nueva caligrafía, que para algunos abrevia y para otros deforma o empobrece el idioma.

Hoy el manejo de la infancia, es un instrumento político-económico, en esto que se expresa en los nuevos juegos de pantalla, juegos que representan la violencia, la agresividad, y la muerte del enemigo virtual como algo permitido, cuando el conflicto ideológico entre Venezuela y Colombia en el territorio virtual, los buenos eran los soldados venezolanos y los puntos ganados se lograban usando estrategias de muerte, avance territorial, dominio y muerte a los vecinos colombiano; el propósito del ganador era invadir y ganar el espacio de los colombianos.

Cuando se inició la guerra de USA contra Irak, hace ya casi una década; los aviones eran piloteados por postadolescentes veteranos de la virtualidad, que hacían puntos y celebraban cuando bombardeaban objetivos; lo que para el piloto era una muerte colectiva virtual, para los sunitas era una cruel realidad. Los bombarderos y sus pilotos no sentían el trauma de la realidad, se veía la “guerra santa” como un juego virtual. Se puede decir que es el nuevo “Disney” de la guerra y de las nuevas adicciones.

El micro-terrorismo, vía cable o vía internet, se da en los procesos escolares modernos, en el 2008 y 2010 en Colombia se presentaron frecuentes casos de suicidio infantil, incentivado por los medios. Cuando todo un grupo(s) se la “monta” a un niño y se arma con una “red social” o un Facebook, un cuento virtual, con mensajes humillantes, simbólicos y agresivos constantes, contra su condición o figura y lo hacen desertar de la escuela o lo inducen a tomar actitudes desesperadas como el “suicidio, egoísta o pesimista”, que menciona E. Durkheim.

Hoy surge la resolución contra-informática, son los HACKERS o los piratas que juegan con la tecnología y que se rebelan contra la tecnología. Siguen su lógica y sus principios para luego negarla.

Se asemejan a un virus, es decir, nacen de la propia red pero se vuelven más hábiles que ella y tienden a

destruirla. Las posibles insurrecciones al nuevo orden tecnológico son: una de carácter subjetiva, de la que participan individuos, contrarios al método electrónico; otra objetiva de la que forman parte virus espontáneos o guerras entre naciones; como la de los hackers de China, que pusieron en jaque al sistema de protección de sitios e instituciones estratégicas (hidroeléctricas, plantas nucleares, controladores aéreos, industrias secretas), en los Estados Unidos de Norteamérica, accidentes o virtuales guerras modernas que podrían derivar en catástrofes de carácter global.

La crisis económica financiera del 2009 fue una señal de alarma, sobre el informático-centrismo a que estamos llegando. Los que rigen las redes financieras o los capitales flotantes de bancos y pirámides financieras estatales o privadas, son en realidad los amos del planeta. Ellos viven en un mundo virtual paralelo, no en el real. Por eso la legislación y la política informática internacional, ha desarrollado nuevos sistemas de bloqueo, control y protección global.

Lo virtual no necesita la tradicional “identidad cultural”, y eso es así, porque tiene la posibilidad de una metamorfosis continua. La fascinación de lo virtual es que cada uno puede transformarse en cualquier cosa. Es por definición el final de la identidad regional y de paso a la identidad global. Estoy seguro de que el mundo interconectado va a crear movimientos violentos que busquen recuperar lo ancestral, singularidad étnica, lingüística, cultural...

Algunos conflictos actuales, como el de Bosnia, Chechenia, Colombia, Afganistán... son ya el producto del afán virtualizador del mundo.

Se dividirá el mundo en dos, uno que sigue el orden cosmopolita y transnacional, que ofrece la autopista de la información y, por otro, estarán las minorías pujando por una identidad cultural propia. Las élites electrónicas provocarán la aparición del otro mundo, informáticamente subdesarrollado que simplemente serán los excluidos, mientras, los que tengan acceso a la tecnología serán un nuevo grupo de poder, cada vez más fuerte y dominante.

Las guerras del Siglo XXI pueden ser guerras ciber, es así como el Gobierno de Manuel Santos (Colombia. 2010),

incluirla en la política de seguridad ciudadana, que hace trámite en el congreso, la creación del delito de “ciberterrorismo”. El anuncio lo hizo el Ministro del Interior, Germán Vargas, en el 2010, en Cartagena, durante la instalación del Taller Subregional en Cooperación Internacional sobre el Uso de la Internet con fines terroristas.

“Se trata de un fenómeno que evoluciona y varía de acuerdo con las innovaciones de la tecnología”, dijo Vargas, según la iniciativa que será presentada en el legislativo, “será delito vulnerar los sistemas informáticos con el fin de generar zozobra o terror en la población”.

Vargas también se refirió a la puesta en marcha del Centro Internacional de Análisis, Monitoreo y Prevención del Terrorismo (CIAMPT), el cual tiene como objetivo identificar el terrorismo como amenaza potenciadora de otros crímenes como narcotráfico, tráfico ilícito de armas, crimen transnacional y la financiación del terrorismo, entre otros. El Ministerio aseguró que el Gobierno continuará promoviendo políticas de lucha y prevención contra este fenómeno, y espacios de cooperación y capacitación entre los países del hemisferio.

Algunos plantean un nuevo paradigma de salvación humanista; que consiste en volver a los orígenes. La postmoderna “ciencia ficción” ya no mira el futuro, plantea una mirada hacia atrás y se convierte en historia. De hecho, ya se utilizan elementos del pasado en la mayoría de los relatos fantásticos. Antes, este género se basaba en la anticipación, como dice Baudrillard, esta era una ciencia hipotética que intervenía en el tiempo y postulaba que el futuro iba a ser algo superior al presente; pero esto cambió; en la relación presente – pasado – futuro, la anticipación es pesimista. La tecnología se anticipa inmediatamente a la realidad. Las grandes ciencia-ficciones, como de las H. G. Wells, o Julio Verne o Nostradamus, no están superadas totalmente. Ahora se exploran otros universos; el universo cerebral, el de la simulación y el de las nuevas comunicaciones; en el que lo espiritual no cabe “El verdadero descubrimiento no puede ser otra cosa que redescubrir que se ha perdido, lo que ha caído en el olvido”. Se requiere un post-humanismo, que nos devuelva al

hombre real, no alienado a la pseudorealidad, salvado
de la nueva contaminación ícono-virtual.