

ANA LISSET RANGEL E IRENE LADRÓN DE GUEVARA (compiladoras). (2003). *Voces digitales. Ida y vuelta a la cibercultura*. Caracas: Comisión de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.

Desde hace algún tiempo son recurrentes el debate y la preocupación sobre la relación y la incorporación de nuevas tecnologías a los procesos sociales y, más concretamente, a los de corte educativo. La obra colectiva *Voces digitales. Ida y vuelta a la cibercultura* consta de una serie de ensayos que pretenden exponer y dilucidar el impacto, la interacción y las posibles tendencias de las nuevas tecnologías en distintos campos sociales. Los autores –psicólogos, comunicadores sociales y educadores– abordan distintos procesos que implican el uso de la informática en áreas como la educación, la política e, inclusive, las artes. Los artículos son académicamente rigurosos sin exceder en tecnicismos, lo que hace la obra accesible al público en general. En ellos se percibe una preocupación compartida por mejorar, a través de la revisión y de la propuesta de nuevas vías metodológicas, la utilización de las herramientas informáticas en los procesos de aprendizaje y formación de la sociedad latinoamericana. Algunos artículos indagan en profundidades conceptuales como las representaciones sociales, las formas comunicacionales, lo “virtual” y lo “real”, la democracia moderna, etc. Este tipo de aportes puede ser bien recibido por investigadores y especialistas del área en cuestión.

El libro está organizado en dos secciones. La primera, cuyo título es “La transformación del conocimiento”, contiene cinco capítulos, en los que hay reflexiones útiles sobre la revisión de conceptos fundamentales de la teoría de la comunicación así como del sistema educativo de Venezuela y de algunas regiones de Latinoamérica.

El primero de los ensayos (pp. 13-27), “La formación de nuevos lectores: ejercicio crítico entre el sentido indómito y la estética” es de Paula Cadenas. En él la autora proporciona nociones para comprender la lectura como un ejercicio interpretativo que puede llevar a la generación de conocimiento, y explora la potencialidad de la informática para expandir dicha capacidad. Cadenas utiliza grupos infantiles como ejemplo de aplicación de su propuesta.

El artículo de Carlos Calderón (pp. 29-36), “Comunicación y medios digitales: el reacomodo de los conceptos”, es un ejercicio revisionista que tiene como principal cometido retomar los conceptos fundamentales del proceso comunicacional (esencia, experiencia, estrategia y diseño formal). La finalidad del autor, además de aclarar al lector la estructura de este proceso, es asentar la relación vital que debe existir entre cada uno de estos elementos para obtener resultados efectivos en la transmisión de información y conocimiento.

Carlos Silva es el autor de “Capas sin espesor: aproximación psicosocial a la cibercultura” (pp. 37-47), una interesante reflexión acerca de la vinculación que existe hoy entre las personas y la Internet. El autor explora distintos niveles de dicha relación y llega a cuestionar algunos presupuestos establecidos comúnmente por los sectores que dominan el discurso de la informática mundialmente. Silva pone en evidencia la utilización masiva de Internet; asimismo analiza la veracidad de la información y los peligros del mundo virtual. El artículo es, en esencia, una invitación a la reflexión constante sobre el acelerado y cambiante mundo de la informática.

El artículo de Mireya Lozada (pp. 49-62), titulado “Cibercultura y democracia: el desafío educativo”, es una clara exposición sobre las deficiencias del sistema educativo actual como agente para la formación de ciudadanos. La autora propone la utilización de Internet como un espacio que permita expandir y masificar la información y conocimientos necesarios para el fortalecimiento del sistema democrático. Amparada en autores como Castells, Echeverría y Mathias, Lozada apuesta a este nuevo espacio de interacción como herramienta fundamental para superar las limitaciones políticas y geográficas que pueden entorpecer ese importante proceso.

El último artículo de la primera parte es “Reinventar el aprendizaje”, de Germán Escorcía (pp. 63-73). En una clave bastante cercana al trabajo de Mireya Lozada, Escorcía examina alternativas que puedan mejorar el sistema educativo actual de Latinoamérica. Plantea la necesidad de cambiar los campos básicos del proceso de aprendizaje, como la creatividad, la construcción de conocimiento, la coexistencia con el cambio, las formas de comunicación, los procesos de colaboración y los ambientes de aprendizaje. La vía idónea para esta transformación, según el autor, es la informática.

La segunda sección del libro, “Sociedades digitales”, que también está compuesta por cinco artículos, tiene un carácter más práctico, ya que muestra

experiencias concretas de aplicación de herramientas informáticas a la educación.

El primer artículo de la segunda parte, *Hacia una concepción multidimensional de la informática educativa* (pp. 77-94), es de José Gregorio de Llano. A la par de mostrar algunos ejemplos y cifras sobre la implementación de nuevas tecnologías en el proceso educativo de Latinoamérica, el autor analiza de manera crítica algunas experiencias que no han logrado ensamblar con éxito estos dos campos. De Llano, apoyándose en estudios previos, señala modelos alternativos para superar los inconvenientes que suelen presentarse en este difícil proceso.

Raisa Urribarrí, en “Aula tramada: acervo e innovación tecnológica” (pp. 95-105), nos narra de manera pormenorizada una experiencia pedagógica que demuestra la simbiosis entre la formación sociocultural y el uso de Internet. Urribarrí, al igual que De Llano, advierte sobre las consecuencias de integrar la tecnología al campo educativo, sin las medidas pertinentes. En este sentido, la experiencia descrita sirve como ejemplo para aquellos que, dentro del mundo de la pedagogía, buscan referencias positivas de este proceso de integración.

Los siguientes dos artículos versan sobre la misma materia: el aprendizaje a través de juegos computarizados. Irene Ladrón de Guevara, en “Juicio al *edutenimiento* digital: el rastro de un concepto” (pp. 107-117), revisa el concepto de ‘edutenimiento’ y, desde distintos puntos de vida, trata de indagar la conveniencia de “educar entreteniendo”. No se trata de un estudio conclusivo, por lo que la autora deja abierta al lector la posibilidad de seguir reflexionando sobre el tema, y a otros investigadores la de continuar haciendo aportes a una materia bastante compleja. Ana Lisett Rangel, en una tónica cercana, analiza lo que parece un tema aun más complejo: los videojuegos. Su artículo, “Los videojuegos y la prudencia comprensiva” (pp. 199-129), invita a detenerse en las distintas concepciones (negativas y positivas) que se han desarrollado a través del tiempo acerca de este tipo de software. Considerados frecuentemente como adictivos y violentos, los videojuegos permanecen aún en un terreno poco analizado y comprendido por la academia. Sin embargo, el gran potencial que encierran es motivo suficiente para continuar una línea de investigación que profundice y simultáneamente canalice su utilización en el campo educativo.

El último artículo, “Arte en bytes: en el reino de la subjetividad” (pp. 131-143), es de Adriana Malvido, periodista de origen mexicano, quien presenta un pequeño ensayo donde expone las amplias posibilidades que el mundo de las artes ha encontrado en el campo de la informática. No solo analiza el uso de los computadores como herramientas útiles en la realización de composiciones artísticas, sino que ofrece una interesante gama de posibilidades para la utilización de la informática, en especial de la Internet, en otras actividades relacionadas con la promoción y difusión de los artistas y de sus obras.

Tal vez con excepción del último artículo, *Voces digitales. Ida y vuelta a la cibercultura* es una obra que gira en torno a la educación y a la relación que hoy en día esta mantiene con el mundo de la informática. Contiene ensayos revisionistas y aportes valiosos para la evaluación de los programas nacionales y latinoamericanos que incluyen, o pretenden incluir, la informática como herramienta clave en el futuro de la educación. La compilación denota coherencia y sapiencia, pues el discurso del libro, a pesar de su aparente fragmentación, mantiene un claro hilo conductor. Sin dejar de ser una obra de consulta para los especialistas y estudiantes del área, es un libro de grata lectura para el público general.

CARLOS PERNALETE
Universidad Simón Bolívar