

Cibercultura y educación en Latinoamérica*

Cyberculture and Education in Latin America

Cibercultura e educação na América Latina

Rocío Rueda-Ortiz** <https://orcid.org/0000-0003-0455-2956>

Alejandro Uribe-Zapata*** <https://orcid.org/0000-0002-9228-9088>

* La versión original extendida de este artículo se publicó en febrero del 2021, en inglés, en la página web de la *Oxford Research Encyclopedia of Education*. El texto, en castellano, es inédito. Este escrito contiene modificaciones de su versión en inglés en su extensión y por tanto una depuración de las referencias, la omisión de las notas al pie con ejemplos, adecuaciones formales y de contenido para respetar las tipologías y cantidad de palabras de los artículos de reflexión, y añadidos, reelaboraciones y precisiones en diversos pasajes. La versión original de este manuscrito hacía una advertencia en su primera nota al pie que es igual de pertinente en este trabajo, a saber, este texto es una cartografía elaborada a partir del territorio que los autores han recorrido desde sus lugares de enunciación, es decir, colombianos e investigadores de prácticas e iniciativas urbanas que trabajan la tríada sociedad, educación y tecnología en ciudades capitales de Colombia y algunos otros países de Latinoamérica. Una deuda grande se tiene con la producción que en el campo se ha hecho en Brasil, país donde hay una gran producción, pero los autores solo conocen algunos trabajos escritos o traducidos al español. Adicionalmente el campo de los estudios ciberculturales en educación se ha observado principalmente desde investigaciones y prácticas sociales fuera de la institución escolar, en lo que se ha denominado como educación expandida. Por lo tanto, los estudios de la Informática Educativa o de las Tecnologías de Información aplicadas a la Educación no se incluyen en esta revisión; sin embargo, es evidente que ya hay puentes entre uno y otro campo. En efecto, este mapa no es neutral ni esencialista, presenta vacíos y omisiones al tiempo que privilegia ciertos autores y reflexiones. Los autores desean que este mapa se enriquezca y tense con las cartografías de otros colegas en otras latitudes y desde otras plataformas de observación.

** Doctora en Educación. Profesora del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Investigadora del Grupo Educación y Cultura política. Correo: rrueda@pedagogica.edu.co

*** Doctor en Educación. Profesor de la Escuela de Educación y Pedagogía de la Universidad Pontificia Bolivariana e integrante del Grupo de Investigación EAV. Correo: alejandro.uribe@upb.edu.co



Para citar este artículo

Para citar este artículo: Rueda-Ortiz, R. y Uribe-Zapata, A. (2022). Cibercultura y educación en Latinoamérica. Folios, (56). <https://doi.org/10.17227/folios.56-17013>

Artículo recibido
27 • 09 • 2021

Artículo aprobado
03 • 03 • 2022

Resumen

Este artículo explora las relaciones entre cibercultura y educación en la última década (2010 - 2020), desde una perspectiva latinoamericana. Para ello, luego de una introducción sobre la noción de cibercultura y su adopción en el contexto hispanoparlante, se usarán tres categorías analíticas: subjetividad, formación y política. La primera categoría, ilustra la manera en que las personas, especialmente las nuevas generaciones, se configuran a sí mismas a través de diversos repertorios simbólicos y materiales tecnológicos. La segunda categoría, informa sobre procesos de autorrealización constante, en donde emergen nuevas prácticas educativas, que no siempre están originadas desde coordenadas externas, institucionalizadas ni escolarizadas. La tercera categoría, gira sobre los nuevos modos de estar juntos y de estar en contra en contextos de mediación digital, en lo que también se ha denominado como ciberciudadanías. Se cierra el texto con algunas conclusiones generales y perspectivas de investigación que se avizoran en este campo.

Palabras clave

cibercultura; educación; TIC; Latinoamérica

Abstract

This paper explores the relationships between cyberculture and education over the last decade (2010 - 2020) from a Latin American perspective. To this end, after an introduction to the concept of cyberculture and its adoption in the Spanish-speaking context, three analytical categories will be used that allow a philosophical reflection on education: subjectivity, formation, and politics. The first illustrates how people, especially new generations, shape themselves through various symbolic, material, and technological repertoires. The second speaks of processes of constant self-realization, in which new educational practices emerge, which do not always originate from external, institutionalized, or school-based coordinates. The third category revolves around the new ways of being together and being opposed in contexts of digital mediation, in what has also been called cyber citizenships. The essay ends with some general conclusions as well as research perspectives that can be seen in this field and in the broad framework of contemporary philosophical reflection on education.

Keywords

cyberculture; education; ICT; Latin America

Resumo

Este artigo explora as relações entre a cibercultura e a educação na última década (2010 - 2020) a partir de uma perspectiva latino-americana. Para isso, após uma introdução sobre a noção de cibercultura e sua adoção no contexto de língua espanhola, serão utilizadas três categorias analíticas: subjetividade, formação e política. A primeira ilustra a forma como as pessoas, especialmente as novas gerações, se configuram através de diversos repertórios simbólicos, materiais e tecnológicos. A segunda fala de processos de auto-realização constante, onde emergem novas práticas educativas, que nem sempre se originam de coordenadas externas, institucionalizadas ou escolarizadas. A terceira trata de novas formas de estar juntos e em confronto, em contextos de mediação digital, no que também tem sido chamado de cibercidadanias. O texto encerra com algumas conclusões gerais e perspectivas de pesquisa neste campo.

Palavras chave

cibercultura; educação; TIC; América Latina

Introducción

El campo de la cibercultura y la educación en Latinoamérica ha tenido un desarrollo prolífico a partir del nuevo milenio. Los desarrollos de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (en adelante, TDI), por una parte y, por otra, las diversas apropiaciones de sujetos individuales y colectivos de dichas tecnologías, conforman un entramado sociotécnico que es objeto de estudios inter y transdisciplinarios.

En general los problemas de investigación abordados en este campo analizan las continuidades y transformaciones en ámbitos como la creación, circulación y legitimación de información y conocimientos dentro y fuera de la institución escolar; las formas de socialización, comunicación y construcción de identidades individuales y colectivas; y los modos de participación y ejercicio ciudadano, todos ellos ahora catalizados por el cada vez más omnipresente ecosistema tecnológico, que si bien ofrece posibilidades de despliegue subjetivo individual y colectivo, también hace parte de una tendencia dominante de digitalización de las sociedades y su *plataformización* desde multinacionales del software y hardware y sus correspondientes intereses de mercado.

Los estudios ciberculturales se consolidan en los años noventa en los países del norte y su evolución va de la mano de los respectivos desarrollos tecnológicos. Rueda Ortiz (2008) retoma el trabajo de Silver (2000) quien establece tres estadios de dicho campo. El primero, o ciberespacio popular, donde internet aparece como metáfora de una nueva frontera civilizatoria. Más que investigaciones se encuentran textos de carácter divulgativo. En esta primera etapa, este campo estuvo marcado por las políticas nacionales e internacionales de incorporación de TDI a la educación y, en consecuencia, por discusiones alrededor del acceso a dichas tecnologías, la brecha digital y la cobertura en infraestructura tecnológica. A esta primera etapa se le ha criticado un énfasis instrumental y determinista en las cifras de acceso y un uso de computadores en la educación que no da cuenta de los diversos y desiguales procesos de su apropiación social y cultural.

En el segundo estadio, a principios de los noventa, se desarrollan estudios sobre comunidades virtuales e identidades *online*. Aquí hay una especial participación de académicos de la psicología, la sociología y la antropología. La cibercultura empieza a ser considerada como un espacio de empodera-

miento, construcción, creatividad y comunidad en línea. En general, se refieren a la cultura generada en torno a las nuevas TDIC.

Los abordajes interdisciplinarios ofrecen cada vez más críticas que intentan superar determinismos tecnológicos y se parte de comprender las TDIC no como algo terminado, cerrado o definitivo, sino como parte del proceso complejo de mutación de la humanidad, de la cultura red (Zafra, 2010). Es decir, como dispositivos que se transforman en la interacción con los sujetos individuales y colectivos, así como estos se reconfiguran en la medida que interactúan con aquellas. Aquí se destaca que, de un lado, se trata de procesos heterogéneos y a veces contradictorios en términos de lo que dicha interacción sociotécnica produce en las subjetividades; y de otro, que la imaginación y la invención están en la base de los objetos técnicos.

En una tercera etapa de los estudios críticos aparecen las tensiones entre los desarrollos desde el Norte y el Sur Global y se avizoran retos y nuevos campos de investigación y creación sobre la producción de conocimiento desde la singularidad de los procesos de apropiación de las tecnologías y de las problemáticas educativas, sociales y culturales de los países del Sur Global. En particular, se destaca la necesidad de incluir de manera interrelacionada dimensiones intergeneracionales, de raza, género, región y clase social para analizar las maneras diversas y desiguales de inclusión y apropiación de las tecnologías. También empiezan a aparecer los trabajos sobre el movimiento de ética hacker como movimiento de resistencia a tendencias dominantes; los “commons” y el “commoning” como nuevas formas de producir y compartir conocimientos e información en medios digitales, así como propuestas educativas ciudadanas desde la discusión decolonial, feminista y situada que proponen un diálogo intercultural y un reconocimiento de saberes, cosmovisiones y modos de vida indígenas, campesinos y afrodescendientes que han sido invisibilizados y que han apropiado las tecnologías de modos diversos y con diferentes propósitos en la región.

De otro lado, también se critican los esencialismos y dualismos que separan a la ciencia, la técnica y la cultura y se destaca que las TDIC configuran formas dominantes de información, conocimiento y comunicación. Sobre todo, en el contexto latinoamericano, se trata de un campo ciertamente “movedizo”, “de moda”, no unificado y sin metodologías establecidas, pero que ofrece la renovación de campos de saber a nivel ontológico, epistemológico y metodológico. Los estudios sociales de ciencia, tecnología y sociedad, los estudios feministas de ciencia y tecnología, la sociología simétrica y la teoría del actor-red, y los estudios culturales, que tienen un origen anterior a los años noventa y que son deudores en buena cuenta de desarrollos posestructuralistas y de teorías de la complejidad, sostienen en gran medida los estudios ciberculturales de este tercer estadio. Las temáticas entonces son muy variadas, desde las diversas articulaciones potenciales entre seres humanos, naturaleza y materialidades (Pérez-Bustos, 2016); la indagación emergente de formatos no textuales (Sued, 2018); la manera en que las tecnologías permiten a actores o grupos sociales negociar formas específicas de poder, autoridad y representación en la producción de conocimientos (Rovira, 2019); las transformaciones en la escritura y oralidad (Scolari *et al.*, 2019), hasta la economía política sobre los cambios en la acumulación del capital, las relaciones sociales y la división del trabajo en diversos niveles globales y locales (Castiblanco Carrasco, 2016).

En América Latina, durante la primera década del 2000, se encuentran estudios especialmente de carácter cuantitativo sobre la inclusión en la sociedad de la información y el conocimiento. El tema de la brecha digital recibe gran atención y dinero desde, por una parte, la política (global y nacional) de incorporación de tecnologías a la economía, la política y la educación; y, por otra, desde la cooperación para el desarrollo liderada por organizaciones no gubernamentales de carácter internacional para apoyar el “Tercer Mundo”. No obstante, tanto las políticas estatales como la denominada “cooperación para el desarrollo” han

sido objeto de críticas en varios sentidos: la mirada etnocéntrica y eurocéntrica sobre las tecnologías; el dominio del inglés como lengua mayoritaria del ciberespacio y la consecuente invisibilización de lenguas locales; la despolitización de los debates sobre acceso y conectividad y las inequidades de género, raza, etnia y sexualidad *online*, entre otras. En últimas, se cuestionan las nociones de “desarrollo”, así como la de “tercer mundo” pues siguen reproduciendo las estructuras y dinámicas de poder del proyecto moderno-colonial.

Pese a esta tendencia, también se encuentran una gran cantidad de estudios desde las universidades, donde hay un interés en abordar otras dimensiones de la transformación sociotécnica. En el caso colombiano, los trabajos desde la antropología cultural de Arturo Escobar y Jesús Martín-Barbero desde la comunicación, la filosofía y la semiología, son referentes clave no solo para el país sino para América Latina. Estos autores aportan una visión crítica frente a las políticas masivas de incorporación de las tecnologías centradas en su dimensión instrumental y, por el contrario, ponen el acento en la agencia de los sujetos y en una transformación tecnosocial ligada a mutaciones de la sensibilidad, la ritualidad, las relaciones sociales, las narrativas culturales y las instituciones políticas. En particular, señalan que las actuales tecnologías introducen transformaciones en la vida colectiva, en una emergente micro política que mezcla formas tradicionales de comunicación con aquellas provenientes de dispositivos digitales. De ahí que más que de acceso o impacto de las tecnologías en la cultura, estos autores proponen hablar de mediaciones, apropiaciones, innovaciones y resistencias.

De hecho, en América Latina los estudios ciberculturales están configurados principalmente por la confluencia del campo de la comunicación y cultura y los estudios culturales. Los trabajos de Martín-Barbero, en primer lugar, desde la noción de *Mediaciones*, son una piedra de toque para los estudios latinoamericanos hasta la fecha. En su obra *De los medios a las mediaciones*, Martín-Barbero pasa del análisis de los medios masivos a las mediaciones

como el escenario en el que emergen diversos sujetos sociales e identidades culturales diferentes. Dicha noción permite analizar también los bloqueos, paradojas y contradicciones en sociedades como la latinoamericana, tensionadas por un subdesarrollo acelerado y una modernización compulsiva (Martín-Barbero, 2003). Diversos autores latinoamericanos retoman dicha noción para profundizar en cómo la interacción cotidiana con medios y tecnologías está generando nuevas formas de construcción de significado social. Así, la mediación que estas ofrecen no es meramente instrumental, sino que densifican la cultura al introducir nuevas formas de lenguaje y de percepción de la realidad.

En general se puede decir que en la mayoría de los países latinoamericanos la producción en el campo se ha alimentado de debates que provienen de los campos de los estudios de los efectos y los usos y gratificaciones; los Estudios Culturales y el análisis de la recepción, la comunicación-educación y la comunicación alternativa. En una línea crítica frente a estos trabajos, se encuentran los desarrollos de Narváez-Montoya (2019) quien amplía el concepto de edocomunicación desde las categorías de la teoría de los códigos. Así analiza la adquisición de diferentes códigos como un trabajo de subjetivación humana y comprende los códigos mediáticos, no como tecnologías sino como cultura. Además destaca la confusión entre tecnología y cultura que concibe las tecnologías como códigos. Para este autor no se puede hablar de nuevas tecnologías o de cultura digital, pues no se trata de una nueva forma de codificación, sino de una forma de reproducción técnica de los mismos códigos (oralidad y escrituras).

En la década del 2010, se encuentran cada vez más trabajos sobre narrativas participativas en los que los sujetos y colectivos desempeñan un papel crítico en el diseño de sistemas tecnológicos; por ejemplo, desde los movimientos del *techno-art*, las iniciativas makers, etc. También hay un creciente número de estudios sobre la transformación de la ciudad y de lo urbano con las tecnologías digitales (Aguilar Forero, 2019); iniciativas sociales,

ciudadanas y económicas que siguen la ética hacker (Castellanos-Rivadeneira y Valerio-Ureña, 2020; Castiblanco Carrasco, 2016); las transformaciones en las prácticas de lectura y escritura (Valdivia, 2021); las nuevas formas de narración hipermedial (transmediaciones, hipermediaciones) en las que confluyen viejos y nuevos medios y mediaciones, vida ciudadana y vida escolar (Irigaray y Lovato, 2015). Aunque el mapa es extenso, a continuación, se desarrollarán tres categorías que aparecen de manera transversal en tales estudios y que a su vez son centrales para la reflexión educativa y pedagógica: subjetividad, formación y política.

Subjetividad

Una de las categorías centrales de los estudios ciber-culturales es la de subjetividad. Aquí se agrupan los trabajos que estudian la manera en que los sujetos se configuran a sí mismos a través de diversos repertorios simbólicos, materiales y tecnológicos. Las reflexiones filosóficas posestructuralistas de la diferencia y de la complejidad han alimentado estos debates desde la crítica al sujeto y a la identidad moderna como unidad e invocan un sujeto en devenir, en proceso, inacabado, múltiple, descentrado, paradójico y que se ensambla a diversos dispositivos de subjetivación; uno de ellos, los medios y las tecnologías. En la construcción de esta categoría aparece la influencia de varios filósofos como Michel Foucault, Gilles Deleuze y Félix Guattari, y recientemente Mauricio Lazzarato, Bernard Stiegler y Byung-Chun Han. Estos autores aportan un marco en el que la subjetividad se construye en procesos de ejercicio de poder dobles, múltiples, de dominio, pero también de potencia y resistencia a través de agenciamientos singulares que devienen acontecimientos y resisten así a la subjetividad normalizada.

Así, se trata de cuestionar nociones que homogenizan la subjetividad pues se asume que los procesos de apropiación de las tecnologías se producen de manera desigual y heterogénea. Esto, no obstante, como lo ha señalado Martín-Barbero, no se debe a los medios en sí mismos, sino a toda una reconfiguración de la ciudad y de los espacios urbanos y a

las maneras como hoy se habita. De esta manera, la noción de los llamados nativos digitales presupuso un grupo etario uniforme de habilidades tecnológicas que los separa de los adultos, sin embargo, en la última década, han aparecido estudios (Ramírez Cabanzo, 2014; Valdivia Barrios *et al.*, 2015) que miran críticamente esta noción porque enfatiza solo que los jóvenes tienen la iniciativa y la responsabilidad por las dinámicas que se generan en los medios y exculpa y deja a los adultos a un lado de ello. De hecho, estos estudios han mostrado que niños y jóvenes tienen diferentes habilidades y competencias tecnológicas de acuerdo con sus experiencias vinculadas a su nivel económico y capital cultural. De ahí la sugerencia de integrar diversas interseccionalidades, como la clase social, el capital cultural, el género, la región, la raza, etc. También se ha criticado la excesiva exposición de los jóvenes en los espacios virtuales y por lo tanto la pérdida de la esfera privada y su intimidad (Sibilia, 2013).

No obstante, la diversidad de usos está generando nuevas formas de percepción cognitiva, de socialización y comunicación basadas en la integración de diversas formas expresivas, desde las orales pasando por las escritas hasta las audiovisuales, la acción a distancia y la interactividad. Se trata de un pasaje que está atravesado por emociones positivas, pero también por ansiedades, nuevas formas de vigilancia, de aislamiento a pesar de estar interconectados. De manera paradójica el consumo de estas tecnologías para muchos jóvenes latinoamericanos representa una opción de participación simbólica, expresión y construcción de mundos compartidos (Muñoz G., 2010; Quintana Ramirez, 2010), de inclusión social (Winocur, 2019), así sea desde un uso de “tecnologías bajas” y de reciclaje tecnológico (Ramírez Cabanzo, 2014), pasando por el mundo de los videojuegos (Cabra Ayala, 2016; González Mina, 2013) hasta el trabajo liberado, creativo y escenificado (Gómez Zuñiga *et al.*, 2016).

Estos trabajos plantean implicaciones a nivel epistémico, en las percepciones del tiempo y el espacio, y en los mecanismos empleados por los sujetos para codificar y decodificar los modelos

del orden social y cultural (Rueda Ortiz, 2008). A esto se suma un nuevo régimen de la mirada y de lo visible en los nuevos dispositivos digitales, el cual, además de interpelar la noción clásica de representación, hace que la imagen se convierta en un referente para los procesos de construcción del saber, las formas de socialización y presentación del sujeto y los grupos sociales; por ejemplo, en las redes sociales en dinámicas altamente afectivas y estetizadas (Gómez Zuñiga *et al.*, 2016), por una parte, y por otra, en las maneras como se está configurando hoy la sexualidad, en las que se reproducen ciertos patrones culturales que provienen de la publicidad y las industrias culturales, mezclados con las prácticas sociales de la vida citadina y la vida rural, así como con exploraciones de lo porno y lo prohibido en el ciberespacio. Se trata, en suma, de la emergencia de unas estéticas que se ven transformadas a partir de la demanda constante de atención, tramitada en el ecosistema tecnológico e intensificada con la expansión de los celulares y las selfis, pues con ello se introducen cambios en los modos de ver, pensar, y relacionarse consigo mismo y con la sociedad (Parra Ordoñez de V., 2020).

En este sentido, se destaca (y en especial en los estudios sobre jóvenes) que los sujetos buscan auto-producirse, procurarse un lugar y dotar de sentido el mundo que les rodea; esto es indisoluble de sus prácticas de producción y consumo mediático (Winocur, 2019). Otros estudios han empezado a señalar la importancia de considerar otras dimensiones de las subjetividades. Por ejemplo Benítez Larghi *et al.* (2014) y Ramírez Cabanzo (2014) critican las miradas excesivamente adultocéntricas que desconocen otros factores como las estrategias de control y las dinámicas familiares vinculares que influyen en los procesos de subjetivación y en consecuencia en la incorporación de las tecnologías. Estos autores insisten en investigar de manera mucho más compleja el ocio y el entretenimiento como un espacio de producción cultural juvenil. Aquí se recoge un giro decisivo en estos estudios en los que se pretende ver lo que hay de trabajo y producción en las prácticas de consumo cultural. Si bien el entretenimiento está siendo promovido por

las actuales industrias multinacionales de medios, del software y del hardware, la inversión de tiempo, energía, deseo y creatividad de jóvenes en estos entornos también habla de las nuevas formas de subjetivación actuales y las búsquedas de sentido y poetización de la vida contemporánea (Gómez Zuñiga *et al.*, 2016).

Formación

El asunto de la formación remite tanto a la pregunta por los saberes y a las formas y espacios en que estos se transmiten, circulan y se producen, como a la ciudadanía que de ellos se deriva. En particular, diversos investigadores se proponen articular el aparente potencial formativo y comunicativo de las tecnologías digitales con prácticas educativas no escolarizadas, menos regladas e informales, que no siempre están originadas desde coordenadas externas, formales ni institucionalizadas. Así, surgen nuevos términos para abordar fenómenos educativos que difuminan las fronteras entre lo formal, no formal e informal y que promueven contratos tecnosociales alternativos que toman elementos conceptuales y metodológicos de la cultura digital, las artes, el diseño, la educación no formal e informal y la educación popular. Algunos de esos términos son la *educación expandida*; la *posuniversidad* y el *edupunk*, el *aprendizaje invisible*, el *aprendizaje ubicuo*, *laboratorios ciudadanos*, entre otros. Con todo, aunque varios de estos términos cuentan con respaldo investigativo y sus contribuciones han estimulado reflexiones académicas de diversa índole, se requieren más estudios para evitar caer en posturas celebratorias en relación con la cultura digital y las demandas del mercado (Amador-Baquiro, 2018).

Desde la primera década del siglo XXI, los discursos y prácticas relacionadas con la diada Educación y Cibercultura han introducido nuevos aspectos: otros modos de pensamiento, como el indígena, el campesino y el popular y la crítica decolonial. De este modo se cuestionan y revitalizan los discursos clásicos de la educación y comunicación popular de los años 80 en convergencia con la cultura digital del nuevo milenio. Así, cobran relevancia los saberes

tradicionales y ciudadanos que no se producen ni se validan en espacios académicos cerrados, sino en espacios emergentes y expandidos tales como los laboratorios ciudadanos, espacios del hacer y centros artísticos y culturales (Ricaurte Quijano, 2018). Estos espacios y prácticas emergentes estimulan nuevas sensibilidades, escrituras y formas de aprendizaje; nuevas formas de lo común; abren nuevos topos para los conocimientos y las instituciones del saber y con ello puentes entre razón e imaginación, saber e información, arte y ciencia, saberes expertos y saberes cotidianos.

Estos trabajos ponen en tensión la centralidad formativa de la escuela y el libro de texto como dispositivo principal ya que el conocimiento producido por fuera de los muros escolares y no atado al currículo gana terreno en la vida cotidiana. Ese tipo de saberes tiene validez dentro de las comunidades/colectivos que lo generan al tiempo que se caracterizan por apostar por la apertura temática y metodológica y contar con un valor simbólico, cultural y participativo. La cultura impresa, el paréntesis de Gutenberg como lo llaman algunos autores (Piscitelli *et al.*, 2012), impone una serie de condicionantes, en términos de linealidad y secuencialidad, que entran en conflicto con las formas de narrar, contar y comunicar de otros códigos, sobre todo visuales y orales, y las prácticas culturales propias de la cultura digital (Amador-Baquiro, 2018). Siguiendo a Huergo (2010), se considera que el auge de los medios y las tecnologías está provocando múltiples y diferentes maneras de acercarse al mundo, así como imaginarios diversos que conducen a su vez a repensar las subjetividades e identidades que escapan de la agenda única, lineal y predecible que tácitamente se impuso desde la época de oro de la imprenta.

En este contexto, la investigación en Latinoamérica presta cada vez más atención a dinámicas educativas no escolarizadas, que estimulan la agencia de las personas, refuerzan la autonomía de colectivos específicos de ciudadanos y explicitan saberes opacados, marginalizados o invisibilizados por el canon occidental. En estrecha relación con

la tecnología, se posiciona una cultura *maker* y del aprender haciendo que reafirma el valor epistémico del hacer, así como el desarrollo de posturas críticas a través del proceso de realizar cosas concretas (Bordignon, 2017). En suma, pensar con las manos y ser críticos haciendo cosas palpables.

En esta misma línea, se insiste también en la continuidad entre el sentir y el pensar. Si el aprendizaje gira sobre la acción, lo que debería predominar en términos formativos es el cuerpo sobre el verbo. Así, se propone intervenir sobre la materialidad circundante, llevar a cabo ejercicios prácticos, reforzar lo cognitivo a través de la experiencia y evitar los conocimientos verbales y formales sin correlato en la práctica. Se trata de manipular, desbaratar, intervenir e involucrarse con la materialidad paradójicamente en medio de la digitalización. Llevar a la práctica el *sentipensamiento*, un concepto clásico acuñado por Orlando Fals Borda, que sirve para ilustrar la manera en que se aproxima al conocimiento en América Latina y del que no es ajeno el campo de la cibercultura. Como lo explica Escobar (2014), *sentipensar* con el territorio implica pensar tanto desde el corazón como desde la mente: *co-razonar*.

Esta perspectiva exige un hacer con los otros. En el ámbito de la cultura digital se han popularizado los acrónimos anglosajones *DIY*, *DIWO* y *DITO*, que significan, en castellano, *hazlo tú mismo*, *hazlo con otros* y *hacerlo juntos*. Las posibilidades creativas que ofrece hoy en día la tecnología a través de las crecientes alternativas interactivas y participativas que ofrece la web, los diseños asistidos por computador, la impresión en 3D, el internet de las cosas, las plataformas de creación de electrónica de código abierto, los computadores de placa simple y bajo coste permiten que las personas comunes y corrientes, en la intimidad de su hogar, en laboratorios ciudadanos o espacios *hacker*, *maker*, *fablabs*, puedan, sobre el papel, inventar, diseñar, hacer y comercializar bienes de autoría propia. Se explora, de manera comunal, la cultura del prototipo mientras se piensa con las manos. En resumen, estas prácticas educativas ciudadanas y expandidas, relativamente invisibles de la literatura académica, pero con suma vitalidad

en distintos territorios urbanos (Fonseca Díaz, 2011; Martínez Rodríguez y Fernández Rodríguez, 2018), promueven el aprender con otros porque funcionan con la lógica del proyecto, del intercambio de ideas, el aprendizaje entre pares, la resolución conjunta de problemas, la empatía, la cordialidad y la filia como elementos centrales (Díaz y Freire, 2012).

Finalmente, desde la perspectiva decolonial, se trata de entender lo latinoamericano a partir de su singularidad, es decir, de reconocer huellas del proyecto moderno colonial en la contemporaneidad y por lo tanto hacer visibles prácticas vernáculas, explicitando las apropiaciones contextualizadas y situadas, y valorizando las agendas que tienen en cuenta las particularidades históricas y culturales del continente. En otras palabras, “se trata de tomar en serio el diálogo de saberes y asumir la diferencia de la modernidad evitando cierto dominio eurocéntrico hegemónico –en la actualidad básicamente angloamericano- para afirmar una suerte de *ethos barroco* como programa científico vital para la región” (Sierra Caballero, 2016, p. 12. Cursivas en el original). Apostar por este tipo de discursos no implica una defensa hacia un nuevo regionalismo de corte latinoamericano o un rechazo hacia los avances universales de la ciencia y la tecnología, sino que se busca ampliar el espectro de lo cognitivo y lo racional, para incluir dominios históricamente minimizados tales como las emociones, la intimidad, lo ancestral, lo corporal, entre otros. En palabras de Castro-Gómez (2007), se busca pregonar la conjunción epistémica, no su disyunción. Conjunción que es a su vez una cuestión política.

Política

En este campo se integran las preguntas por la ciudadanía, el poder y qué significa estar juntos hoy. En Latinoamérica los sistemas políticos son frágiles a pesar del creciente posicionamiento de la institucionalidad gubernamental y formal ya que se siguen explorando formas alternativas de crear y habitar futuros posibles a partir de la heterogeneidad estructural, las distancias culturales y las cercanías idiomáticas. En particular, muchos jóvenes continúan

indagando otras maneras de relacionamiento, explorando subjetividades emergentes y ensayando, sobre la marcha, nuevos modos de estar juntos y de estar en contra. Así se politizan los espacios en línea con recursos multimodales de diversa índole con el fin no solo de visibilizar las problemáticas locales, sino de participar en sus posibles soluciones.

En medio de una gran desconexión y desafección hacia la política representativa, la institucionalidad y los ejercicios políticos formales, como el voto o los partidos políticos tradicionales, se evidencian al mismo tiempo acciones, acontecimientos y ejercicios puntuales de política menor, que se distancian de los relatos hegemónicos y recurren a expresividades singulares y mediatizadas marcadas por el deseo, la filia y el afecto (Bermúdez Grajales, 2017).

Estas subjetividades políticas, emergentes y expandidas encuentran en las tecnologías digitales un soporte que les permite modos de expresión y comunicación en los que se conjuga lo técnico, tal como la interactividad, lo multimedia y la conexión, con lo emocional, y la inmediatez y lo contextual. Por ejemplo, desde la primera década del siglo XXI, se vive en la región un asomo de lo que se ha denominado como Primavera Latinoamericana desde las protestas en Chile, Bolivia, Ecuador y Colombia. En Colombia, durante el año 2021, las protestas llegaron a un nivel sin precedentes. Lo llamativo es que las voces se manifiestan en las calles, pero también en la red a través de *hashtags*, memes, *gifs*, *stickers*, historias breves y producciones multimedia artesanales efímeras que circulan por diversos espacios digitales. De esta manera, estos formatos y soportes posibilitan expresiones comunicativas y actividades políticas por fuera de los círculos oficialistas y hegemónicos. Los videos cortos elaborados con dispositivos móviles, la música, los textos multimedia e interactivos, entre otros, ayudan a crear una sintaxis más acorde con las necesidades afectivas, emotivas y participativas que se desean expresar. Aunque esto no significa que no haya contradicciones e incluso problemas de “saturación de información” y *fake news*, incluso en los movimientos de mayor resistencia.

De esta manera, la representación política como se entendía en la modernidad tiende a reemplazarse por una forma de presentación política directa en la red, en una suerte de narración biográfica, a través de la escenificación y un trabajo permanente de un yo interconectado en la misma. Por la dificultad que representa capturar estas prácticas juveniles, sus tácticas artesanales, sus iniciativas creativas y sus *poiesis* relacionales y *plataformadas*, es que algunos autores hablan de *movidas* al referirse al conjunto de procesos, relaciones y afectos que componen las acciones colectivas juveniles que suelen entrar en terrenos ambiguos y difusos desde lo teórico y lo empírico (Aguilera Ruiz, 2010). Otros hablan de obras y artistas mundanos (Gómez Zuñiga *et al.*, 2016), de tribus urbanas virtuales (Winocur, 2019) o de *superficies de inscripción* (Reguillo, 2017).

Al revitalizarse la voz singular, en primera persona o en plural, se resquebrajan los centros clásicos de poder y se difuminan las voces, diversas entre sí, en una serie de nodos irregulares, intermitentes e insurrectos y con una aparente ausencia de estructura. Alzan su voz porque no encuentran en los espacios políticos usuales instancias de reconocimiento y participación, pero al hacerlo están creando ellos mismos los nuevos lugares que desean habitar. Como los hackers, los jóvenes en un contexto de cultura digital son un *público recursivo*, esto es, un tipo de público que está vitalmente comprometido con la conservación y modificación material y práctica de los medios, técnicos, legales y conceptuales que hacen posible su propia existencia (Pérez-Bustos; Prieto y Franco-Avellaneda, 2012). Es un público que genera sus propias condiciones de posibilidad. No solo se imaginan futuros posibles, sino que se esfuerzan por crear las condiciones materiales de los mismos (Uribe Zapata, 2020).

Por ello los investigadores siguen estudiando, comprendiendo y aprendiendo de esas prácticas emergentes, expandidas e informales, realizadas en su mayoría por jóvenes, y por personas de otros grupos etarios, que prototipan maneras de ser y estar en y con el mundo que les rodea, reconocen la interdependencia y relacionalidad de nuestra

especie (Escobar, 2014) y ensayan futuros posibles tanto para humanos como para los animales no humanos y el medio ambiente. Estos colectivos también se organizan siguiendo el paradigma en red, proponen ejercicios ciudadanos de recuperación del espacio público bajo la figura de siembras, huertos urbanos, entre otros, y, al insistir en la solidaridad, la camaradería y la horizontalidad, abogan por formas alternativas de relacionamiento en términos sociales (Uribe Zapata, 2019). Finalmente se resaltan aquí diversas metodologías de investigación participativas en las que surgen formas novedosas de reflexión y producción-creación con tecnologías digitales vinculados a diversas problemáticas, como el conflicto armado y la construcción de memoria (Cortés-Rico y Pérez-Bustos, 2020).

Conclusiones

Los estudios ciberculturales críticos en América Latina tienen varios retos. Uno superar el discurso restringido del acceso y de la brecha digital e ir más allá de la simple clave desarrollista que solo ve consumidores pobres, para verlos como sujetos creadores de información y de conocimientos localmente situados (que no localistas). Esto exige observar críticamente cómo las tecnologías permiten el (re) conocimiento cultural y epistémico. Otro de los retos está en la producción teórica. Por una parte, no se trata de utilizar tal cual las viejas teorías de los medios masivos de comunicación de masas y la teoría crítica, pero tampoco de desecharlas o diluirlas. En ese sentido, la incorporación de la reflexión desde la economía política permite ver la cibercultura en el marco del capitalismo contemporáneo y su configuración político-cultural dominante que trastoca categorías conceptuales y objetos de conocimiento de las ciencias sociales y de la misma educación. A estas reflexiones se une una mirada decolonial o sobre las continuidades coloniales de la modernidad en la contemporaneidad. Aquí las investigaciones con comunidades indígenas, afrodescendientes, campesinas y en general con movimientos sociales cobran gran relevancia en la región, pues cada vez es más evidente que éstos son productores de

conocimiento válido para repensar la educación, la cultura y la política (Valderrama Higuera, 2020).

En síntesis, retomando las categorías centrales de este texto y siguiendo el reciente trabajo de compilación de estudios de posgrado en este campo en América Latina de Winocur, Rueda y Larghi (2018), en los últimos veinte años se pueden identificar tres desplazamientos importantes en el campo de los estudios ciberculturales. En primer lugar, se superan visiones esencialistas sobre la subjetividad y la identidad al resaltar sujetos con agencia, como actores sociales, desplazando la mirada de lo normativo, institucionalizado y del ‘deber ser’, hacia el terreno de las diferencias, lo incorporado y lo actuado (Cubides, 2010; Muñoz G., 2010). Pero a su vez esto ha exigido observarlos imbuidos en redes de relaciones de poder que crean las divisiones sociales en procesos históricamente situados. Se trata de un desplazamiento importante en la discusión sobre los jóvenes en América Latina, como sujetos problemáticos a actores sociales. Sin embargo, y de manera paradójica, esto se ha producido en medio de cierta “juvenilización” y recientemente “infantilización” de la sociedad que jalonan las industrias de medios y del software y hardware y que por lo tanto los ven como objetivo o *target de consumo*.

Un segundo desplazamiento se produce en la superación de las concepciones que ven las tecnologías como motores neutrales del desarrollo o como simples medios de alineación y consumo y se reconoce su potencial mediador en formas de reorganización de la percepción, la experiencia y las prácticas culturales. Tal reconocimiento se ha traducido a su vez, por una parte, en el detonante para visibilizar prácticas de educación expandida en la sociedad, vinculadas a las demandas de la vida cotidiana y a las diferentes y desiguales condiciones de participación simbólica de los sujetos y comunidades en el mundo tecnológico contemporáneo. De otra parte, en la realización de estudios que asumen la continuidad entre los mundos on/offline como un reto metodológico para observar las formas de configuración subjetiva, las prácticas sociales y políticas. De esta manera se supera la visión dualista

que caracterizó los primeros estudios ciberculturales y la consecuente separación entre “realidad” y “virtualidad”.

El tercer desplazamiento se refiere a una búsqueda por comprender en mayor profundidad la experiencia mediada como un proceso de subjetivación paradójico y contradictorio por las condiciones biográficas y culturales desiguales y diferenciadas de partida en su apropiación. De esta manera se pretende ver tanto los agenciamientos que favorecen la expansión individual y la creatividad social y política, como aquellos que refuerzan desigualdades, visiones reaccionarias y uniformizadoras de la cultura. Esto es, la presencia compleja y paradójica tanto de procesos de subjetivación como de des-subjetivación en lo que Rueda Ortiz (2017) ha destacado como el efecto fármaco de la nueva condición tecnológica de las subjetividades individuales y colectivas. Se cuestiona además la tendencia homogenizante de un “mundo feliz” que parece caracterizar las redes sociales, una mezcla compleja entre consumo cultural y la generalización de imperativos de formas de vida que se traducen en regulaciones que evaden otras experiencias vitales.

En términos educativos, es claro que estas prácticas critican la educación convencional basada en un modelo transmisionista, centralista, concentrado en pocas voces, desconocedora del diálogo de saberes, ajena de los problemas e inconformismos sociales, desconectada de la cultura popular y ciega frente a las diversas formas de producción educativa de la ciudadanía. No obstante, lo anterior no implica un desmantelamiento de la escuela, de la cultura alfabética, ni tampoco una defensa de un futuro postescolar. Ante la arrolladora cultura digital, el currículo escolar tiene la potencia de seguir operando como un nodo de encuentro, reflexión y de organización de ese mundo que no se guía por la popularidad de los *clicks*, la presión de algunas industrias culturales o las modas sociales, del actual capitalismo, sino por decisiones éticas y políticas con otros plazos y alcances (Dussel, 2014). La experiencia de educación a distancia virtual “de emergencia” en que nos puso la pandemia del Covid-19 mostró la necesidad de

tener una infraestructura tecnológica eficiente, pero también el importante rol que desempeñan los maestros en los procesos educativos de calidad.

Finalmente, hay un campo de investigación que se está abriendo sobre las relaciones entre el norte y el sur global en el contexto de los debates sobre la digitalización de las sociedades, la sostenibilidad, la ecología de los saberes, el buen vivir, el buen conocer y los desarrollos alternativos (Vila-Viñas y Barandiaran, 2015). En ese sentido hay una perspectiva que hace pensar que es posible articular las potencias y las singularidades en una diversidad creativa que ayude a pensar cómo vivir juntos en un planeta que el mismo proceso evolutivo de la humanidad y sus máquinas tiene amenazado.

Metodológicamente, la mayoría de los estudios son de naturaleza cualitativa, siendo el enfoque más común la realización de observaciones etnográficas y entrevistas en profundidad, que permiten indagar por los matices más sutiles de las percepciones y experiencias de las personas, así como por los significados que los sujetos les otorgan a sus prácticas ciberculturales. Esto ha exigido también algunos desplazamientos, por ejemplo, superar relaciones deterministas del tipo causa - efecto entre tecnologías y usuarios, para situarlas en el marco de las transformaciones culturales más amplias en las que se inscriben estas relaciones, ir más allá de la experiencia pragmática de uso, de la división *on/offline* y reconocer la experiencia subjetiva de los informantes. Asimismo, las tecnologías funcionan no solo como espacios de indagación en los que se producen unas prácticas sociales concretas, sino como objeto y medio de investigación. En este sentido, etnografías virtuales y etnografías multisituadas son comunes en este campo de estudios. No obstante, es evidente que se requiere de estudios de más largo plazo y de descripciones que logren mayor densidad, profundidad y complejidad sobre la actual novedad sociotécnica.

También se debe seguir explorando con mayor rigor cómo la elección de ciertos enfoques metodológicos, principalmente de corte cualitativo,

permiten observar, comprender y analizar ciertos asuntos; además, minimiza otros aspectos que se podrían derivar de, por ejemplo, miradas cuantitativas. Lo anterior exige altos niveles de reflexividad de los investigadores, así como, por una parte, la búsqueda de nuevas vías de comunicación ética y estética con y entre generaciones, incluida la de las y los investigadores, así como de enfrentar el reto de lo que significa investigar en bases de datos inmensas como las que ofrecen justamente los nuevos medios en lo que se conoce como *Big Data*. Reto en general para la producción de conocimiento en el siglo XXI.

Referencias

- Aguilar Forero, N. J. (2019). Ciberactivismo y educación para la ciudadanía mundial: una investigación acción participativa con dos experiencias educativas de Bogotá. *Palabra Clave*, 22(2), 1-31. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.2.10>
- Aguilera Ruiz, Ó. (2010). Acción colectiva juvenil: De movidas y finalidades de adscripción. *Nómadas*, 32, 81-97.
- Amador-Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: Posibilidades en la escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Benítez Larghi, S., Lemus, M., Moguillansky, M. y Welschinger Lascano, N. (2014). Más allá del tecnologicismo, más acá del miserabilismo digital. Procesos de co-construcción de las desigualdades sociales y digitales en la Argentina contemporánea. *Ensamblés*, 1(1), 57-81.
- Bermúdez Grajales, M. M. (2017). Subjetividades juveniles, expresiones políticas y uso de tecnologías digitales. *Praxis & Saber*, 8(17), 155-179. <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n17.2018.7205>
- Bordignon, F. (2017). Laboratorios de innovación ciudadana, espacios para el hacer digital crítico. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 14(8), 165-181.
- Cabra Ayala, N. A. (2016). *Modo jugador o el cacharreo como forma de aprender y conocer con videojuegos*. Universidad de los Andes. <https://doi.org/10.7440/2016.30>

- Castellanos-Rivadeneira, J. y Valerio-Ureña, G. (2020). The Hacker Ethic and the Effective Use of ICTs in Alternative Economic Cultures: The case of Ik' ta K'op in Abasolo, Chiapas. *Development Studies Research*, 7(1), 131-140. <https://doi.org/10.1080/21665095.2020.1816838>
- Castiblanco Carrasco, R. A. (2016). *Interfaz hack: Lo hacker como interfaz y la propiedad intelectual como fricción*. [Tesis de Doctorado, Universidad de los Andes]. Repositorio Institucional – Universidad de los Andes.
- Castro-Gómez, S. (2007). Decolonizar la universidad. La hybris del punto cero y el diálogo de saberes. En S. Castro-Gómez y R. Grosfoguel (Eds.), *El giro decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 79-91). Siglo del Hombre Editores: Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos, IESCO-UC: Pontificia Universidad Javeriana, Instituto de Estudios Sociales y Culturales, Pensar.
- Cortés-Rico, L. Y Pérez-Bustos, T. (2020). Objeciones textiles: Interferencias y activismo textil-digital. *Cadernos Pagu*, 59, 1-34. <https://doi.org/10.1590/18094449202000590007>
- Cubides, H. (2010). Trazos e itinerarios de diálogos sobre política con jóvenes contemporáneos de Bogotá. *Nómadas*, 32, 59-80.
- Díaz, R. y Freire, J. (Eds.). (2012). *Educación Expandida*. ZEMOS98. http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf
- Dussel, I. (2014). ¿Es el currículum escolar relevante en la cultura digital? Debates y desafíos sobre la autoridad cultural contemporánea. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22(24), 1-21. <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22n24.2014>.
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre el desarrollo territorial y diferencia* (1. ed). Ediciones Unaula.
- Fonseca Díaz, A. D. (2011). Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia. *Hallazgos*, 8(15), 71-90. <http://dx.doi.org/10.15332/s1794-3841.2011.0015.04>
- Gómez Zuñiga, R., González Mina, J., Rueda Ortiz, R. y Valencia Calero, V. (Eds.). (2016). *Facebook como obra mundana: Poetizar la vida y recrear vínculos personales*. Universidad del Valle.
- González Mina, J. A. (2015). *Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos: cognición en los bordes del tiempo irreversible*. [Tesis de Doctorado, Universidad del Valle]. Repositorio Institucional – Universidad del Valle.
- Huergo, J. A. (2010). Una guía de comunicación/educación, por las diagonales de la cultura y la política. En R. Aparici (coord.), *Educomunicación: Más allá del 2.0* (pp. 65-104). Gedisa.
- Irigaray, F. y Lovato, A. (Eds.). (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. unr Editora. <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/5666>
- Martín-Barbero, J. (2003a). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello.
- Martínez Rodríguez, J. B. y Fernández Rodríguez, E. (Eds.). (2018). *Ecologías del aprendizaje: Educación expandida en contextos múltiples*. Morata.
- Muñoz G., G. (2010). Las Redes Sociales: ¿fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1), 51-64.
- Narvárez-Montoya, A. (2019). Comunicación educativa, educomunicación y educación mediática: Una propuesta de investigación y formación desde un enfoque culturalista. *Palabra Clave*, 22(3), 1-30. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.11>
- Parra Ordoñez de V., S. (2020). Sexualidades mediatizadas. Estado del arte, jóvenes, educación y medios digitales. *Folios*, 51, 129-149. <https://doi.org/10.17227/folios.51-10905>
- Pérez-Bustos, T. (2016). El tejido como conocimiento, el conocimiento como tejido: Reflexiones feministas en torno a la agencia de las materialidades. *Revista Colombiana de Sociología*, 39(2). <https://doi.org/10.15446/rcs.v39n2.58970>
- Piscitelli, A., Gruffat, C. y Binder, I. (Eds.). (2012). *Edupunk aplicado: Aprender para emprender*. Fundación Telefónica y Ariel. http://www.fundaciontelefonica.com/artes_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/160/
- Prieto, F. y Franco-Avellaneda, M. (2012). Una lectura desde los estudios feministas de las tecnologías: el caso OLPC y Sugarlabs en Colombia. *Nómadas*, 36, 111-125.

- Quintana Ramirez, A. (2010). De la cultura juvenil a la ciber cultura juvenil: Más allá del prefijo del ciber. *Educación y Ciudad*, 18, 77-92.
- Ramírez Cabanzo, A. B. (2014). *Subjetividades Infantiles y Tecnicidades Mediáticas: Perspectivas latinoamericanas en contraste*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires.
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. NED Ediciones.
- Ricaurte Quijano, P. (2018). Laboratorios ciudadanos y humanidades digitales. *Digital Humanities Quarterly*, 12(1). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/12/1/000352/000352.html#>
- Rovira, G. (2019). Tecnopolítica para la emancipación y para la guerra: Acción colectiva y contrainsurgencia. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, 16, 39-83. <https://dx.doi.org/10.12795/IC.2019.i01.02>
- Rueda Ortiz, R. y Uribe Zapata, A. (2021). Cyberculture and Education in Latin America. En K. Hytten (Ed.), *Oxford Research Encyclopedia of Education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1503>
- Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, 28, 8-19.
- Rueda Ortiz, R. (2017). Subjetividad y tecnologías de la escritura. La formación en tiempos de poshumanismo. *Universitas Humanística*, 83(83), 133-155. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.uh83.stef>
- Scolari, C., Lugo Rodríguez, N., y Masanet, M. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Sibilia, P. (2013). *La intimidación como espectáculo*. FCE.
- Sierra Caballero, F. (2016). Editorial: Comunicación y Buen Vivir. Nuevas matrices teóricas del pensamiento latinoamericano. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 131, 9-18. <http://dx.doi.org/10.16921/chasqui.v0i131.2899.g2734>
- Silver, D. (2000). Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000. En D. Gauntlett (Ed.), *Web.studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age* (pp. 19-30). Oxford University Press. <http://rccs.usfca.edu/intro.asp>
- Sued, G. (2018). Métodos digitales para el estudio de la fotografía compartida. Una aproximación distante a tres ciudades iberoamericanas en Instagram. *Empiria. Revista De metodología De Ciencias Sociales*, 40, 15-39. <https://doi.org/10.5944/empiria.40.2018.22009>
- Uribe Zapata, A. (2019). Cultura digital, juventud y prácticas ciudadanas emergentes en Medellín, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(2), 413-432. <https://doi.org/10.11600/1692715x.17218>
- Uribe Zapata, A. (2020). Una mirada pedagógica a los laboratorios ciudadanos en Medellín, Colombia. *Pedagogía y Saberes*, 53, 97-109. <https://doi.org/10.17227/pys.num53-10466>
- Valderrama Higuera, C. E. (2020). *Movimientos sociales en Colombia y prácticas de comunicación y educación políticas. Caso Movimiento Campesino*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de la Plata]. Repositorio Institucional – Universidad de Nacional de la Plata.
- Valdivia, A. (2021). Digital production on Instagram: Vernacular literacies and challenges to schools. *Theory Into Practice*, 1-11. <https://doi.org/10.1080/00405841.2020.1857139>
- Valdivia Barrios, A., Herrera, M. y Guerrero, M. (2015). Aprendizaje y producción mediática digital en la escuela: un abordaje etnográfico del aprendizaje como práctica cultural en Artes Visuales. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(especial), 231-251. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052015000300015>
- Vila-Viñas, D. y Barandiaran, X. E. (Eds.). (2015). *Buen Conocer_FLOK Society. Modelos sostenibles y políticas públicas para una economía social del conocimiento común y abierto en el Ecuador*. FLOCK Society.
- Winocur, R. (2019). La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes. *Comunicación y Sociedad*, e7327, 1-22. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7327>
- Winocur, R., Rueda Ortiz, R. y Benítez Larghi, S. (2018). Nuevas identidades, culturas emergentes y estrategias de inclusión social. En C. Cobo, S. Cortesi, L. Brossi, S. Doccetti, A. Lombana, N. Remolina, R. Winocur y A. Zucchetti (Eds.), *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina* (pp. 150-157). Penguin Random House.
- Zafra, R. (2011). *Un cuarto propio conectado: (Ciber) espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola Ediciones