

Varias décadas atrás el genial Gregory Bateson se hizo varias preguntas que marcarían a varias generaciones de investigadores para siempre, y al autor de este libro en forma particular: “¿qué pauta conecta al cangrejo con la langosta?, ¿y a la orquídea con el girasol?, ¿y qué es lo que une todo aquello entre sí?, ¿y a todos ellos conmigo?, ¿y a usted conmigo?, ¿y a todos –nosotros y aquéllos– con la ameba por un lado y con el esquizofrénico que encerramos, por el otro?” ¿Cuál es la pauta que conecta a todas las criaturas vivas entre sí?

Este libro recoge el guante y se pregunta qué tienen que ver los nativos digitales con las formas tecnológicas de vida. Los videojuegos con el diseño de los modos de vida tecnológicos. Las series televisivas de altísima calidad con el *software* libre y el *car pooling*. La notación de la física newtoniana con los libros *light* escritos por ricos y famosos. Los clubes de fanáticos con el cerebro que antes de pensar, siente. La innovación con quienes dicen quererla pero en el fondo la detestan. Los sistemas vivientes con las multitudes anónimas que etiquetan fotos y viven en la Web. Los sistemas de escritura con los docentes que parecen más estrellas de rock, que *educadores sarmientinos*. Los adolescentes que viven inmersos en la tecnología con los adultos que la recelan y la desconocen. Las enciclopedias librecas con la *Wikipedia*.

La dieta cognitiva de las últimas generaciones ha cambiado en forma tan abismal que la comunicación entre niños/jóvenes y adultos nos está llevando hacia una ruptura de consecuencias culturalmente catastróficas. A menos que los adultos abandonemos nuestra soberbia y empecemos a hablar el lenguaje de los jóvenes. Y, correlativamente, que los niños/jóvenes abandonen el cascarón de su autismo filotecnológico y recuperen las pepitas más valiosas del canon occidental y oriental. Tal tarea consistente en el diseño de docentes y adultos 2.0 es un programa aún por formular. *Nativos digitales* es apenas una cartografía que delimita un territorio e invita a poblarlo.

# ÍNDICE

**Prólogo** ..... 15

## **Introducción.**

**Las generaciones digitales viven de/en la pantalla** ..... 19

## **PARTE I.**

**LOS NATIVOS DIGITALES. UNA NUEVA CLASE COGNITIVA** ..... 37

### **Capítulo 1.**

**Nativos digitales. La insuturable brecha cognitiva  
y de esos polialfabetismos tan necesitados** ..... 39

La migración digital, un proceso de larga data  
cuando estamos entrando en su segunda década..... 39

Cuando tener acento es algo de lo que no conviene  
vanagloriarse ..... 47

Átomos de conocimiento ensamblados en  
tramas de sentido ..... 49

## Capítulo 2.

Nuevos medios, soportes, conexión y formatos .....	53
Las abejas están de moda. Y pican, pero de un modo harto imprevisto .....	53
Una corta tradición que en tiempos interneteanos es llamativamente larga.....	55
Sindicación de contenidos, ¿segunda vuelta? .....	63
<i>Vaporware</i> , <i>papiroflexia</i> y el papel electrónico convertido por fin en realidad .....	69

## Capítulo 3.

Los videojuegos y la simulación de la realidad.	
Lo que viene después de la inducción y de la deducción ..	73
Orígenes de una práctica .....	73
La ludología y el pensar no sobre sino con los videojuegos....	87
Los videojuegos como género. Un largo y sinuoso camino .....	93

## Capítulo 4.

Video TV, <i>ergo sum</i> . Cuando la cultura audiovisual también sirve para pensar .....	97
Bendición académicamente correcta de la cultura audiovisual .....	97
La TV parasita la lectura .....	103
El mercado y el cerebro unidos jamás serán vencidos ...	109
La estilística videográfica de 24. La idiosincracia de una serie sin par.....	112
¿Por qué queremos tanto a <i>Dr House</i> ? .....	118

## PARTE II.

EDUCANDO A LOS NATIVOS DIGITALES EN ESPACIOS DE AFINIDAD ..... 127

### Capítulo 5.

Los bárbaros de *Google*. Educando con sentido

a la Generación Einstein .....	129
De un orden cognitivo a otro .....	129
La (a) simetría lectores/escritores .....	133
La sabiduría de los bárbaros .....	138
Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva .....	141

### Capítulo 6.

La alfabetización digital como nueva infraestructura

del conocimiento .....	151
Las computadoras, el aprendizaje y la alfabetización....	151
La proliferación de inteligencias materiales .....	154
Entornos sociales y espacios de creación colaborativos.....	159
La paradoja del aprendizaje profundo .....	163
Alfabetización académica, ¿mero neologismo o <i>killer application</i> ? .....	166

### Capítulo 7.

De los grandes maestros a los grandes mediadores.

Diseñando el paradigma de los docentes Web 2.0.....	175
El desafío de entrenar a docentes .....	175
De la mediación educativa a la mediación tecnológica y vuelta. Y de cómo repensar/rediseñar ambas.....	180
Ideas <i>versus</i> emociones, un falso dilema .....	186

## Capítulo 8.

### Alfabetización digital y portales educativos.

El caso emblemático de Educ.ar .....	199
Educ.ar en la era de los nativos digitales.....	200
De la Web 1.0 a la Web 2.0, un proyecto pedagógico- institucional. Educ.ar 2003-2008 .....	205
Rediseñando comunidades de información .....	211

## PARTE III.

### GESTIONANDO LOS CONTEXTOS CAÓTICOS DE CAMBIO

EN LOS QUE VIVIRÁN LOS NATIVOS DIGITALES .....	217
--	-----

## Capítulo 9.

<i>Software</i> social y sabiduría de las multitudes.....	219
De diseñar luz a diseñar red, otra forma de luz.....	219
Los tres grandes momentos de evolución puntuada de Internet .....	222
El poder de organizar sin organizaciones .....	233

## Capítulo 10.

<i>Par a par</i> . Prosumidores y post-producción .....	241
Producción entre iguales basada en el dominio público .....	241
Variedad de estrategias tecnológicas y sociales .....	242
El éxito de las comunidades de producción .....	244
Prosumidores .....	253
Post-producción. La cultura del <i>rip, mix and burn</i> .....	255

## Capítulo 11.

Cambio masivo. Mutaciones cognitivas y diseño global ..	265
Cambio masivo e institutos sin fronteras .....	265
Del cambio masivo al diseño proyectual de exquisita complejidad .....	270
En los márgenes de la complejidad .....	275
Fabricadores personales. Llevando a los átomos la capacidad transformadora de los <i>bits</i> .....	284

## Capítulo 12.

Tecnología, mediaciones y generaciones interactivas .....	291
Economía, política y tecnología en la era de los signos y el espacio .....	291
Formas tecnoculturales. De la epistemología a la ontología y a la tecnología, organizadores de la cotidianeidad .....	301
Tiempo tecnológico post-causal y sociedades del riesgo .....	307
<b>Empezando de nuevo</b> .....	315
<b>Bibliografía</b> .....	321