Este libro intenta presentar evidencias sobre la "Sociedad de las Cuatro Pantallas", tales como el entramado social latinoamericano de la segunda década del siglo XXI. Una forma más sucia, menos fluida, más terrenal. Está cerca de la tierra, de la calle, es nómada, se mueve, es concreta.

La Sociedad del Conocimiento en el mundo periférico maneja el insumo cognitivo alejado de las academias y cercano a donde está la acción. Carece de la reflexividad que reclama la modernidad, y por lo tanto, es incapaz de imaginarse en una era posindustrial.

El conocimiento plano tiene en el panóptico móvil una maquina perpetua de registro empírico. Registra imágenes, quietas y en movimiento, lugares y sonidos georreferenciados, declaraciones sin intermediarios, y permite además el acceso al conocimiento disponible en línea, disolviendo la hegemonía del enciclopedismo iluminista. Punto de quiebre en el segundo centenario de las independencias latinoamericanas.

Índice

Biografías XI

Introducción XV
La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada latinoamericana
por Alejandro Artopoulos

Parte I. Culturas juveniles móviles

1. Las cuatro pantallas y las generaciones jóvenes 3
por Marcelo Urresti
1.1 Técnica, generaciones de realidad y generaciones 3
1.2 Las pantallas directivas y las paleoculturas juveniles 8
1.3 Las pantallas interactivas y las nuevas culturas juveniles 17
Referencias bibliográficas 25

2. Usos del celular por adolescentes urbanos de Santiago 31
por Wilson Muñoz
2.1 Introducción 31
2.2 Origen del celular 32
2.3 Personalización, distinción y prestigio 34
2.4 Registros audiovisuales 39
2.5 El uso del celular en exámenes 44
2.6 Reflexiones finales 47
Referencias bibliográficas 48
Glosario 49

Parte II. Las industrias del conocimiento

3. Prospectiva para las TIC desde el Sur 53
por Gabriel Baum

3.1 **Introducción** ... 53
3.1.1 TIC 2020: Tecnología poderosa, pequeña, portátil y barata para las personas ... 55
3.2 **Hacia dónde va el mundo** ... 55
3.2.1 Algunos datos ... 56
3.2.2 Focos tecnológicos claves para las TIC en el futuro ... 57
3.3 **Hacia dónde va Latinoamérica** ... 58
3.3.1 Las TIC en el contexto productivo ... 59
3.3.2 Producción de TIC en Latinoamérica ... 60
3.3.3 Conclusiones sobre Latinoamérica ... 60
3.4 **Las TIC en la Argentina** ... 61
3.4.1 El sector SSI ... 62
Referencias bibliográficas ... 65

4. El uso de las plataformas interactivas y el *estadio del puente* ... 67
por Cosette Castro
4.1 **Introducción** ... 67
4.2 **Cambios en los paradigmas de comunicación** ... 69
4.3 **En un mundo de hiperpantallas** ... 73
4.4 **Los nuevos sujetos sociales** ... 74
4.5 **La producción de contenidos digitales y sus paradojas** ... 76
Referencias bibliográficas ... 78

5. El libro-pantalla: los contenidos digitales y el futuro de la lectura ... 81
por Roberto Igarza
5.1 **El libro en el nuevo ecosistema cultural-mediático** ... 81
5.1.1 De la lógica editorial a la lógica de los contenidos ... 81
5.1.2 La narrativa transmediática ... 84
5.1.3 La hibridez de los consumos ... 85
5.1.4 La influencia de la generación C ... 87
5.2 **Los cambios en las formas de leer: interactuar en lugar de contemplar** ... 89
5.3 **El futuro del libro se juega en las pantallas** ... 94
5.3.1 Los niños y adolescentes lectores ... 94
5.3.2 El futuro según los mediadores ... 97
5.4 **Con una cierta alegría de no saber hacia dónde vamos** ... 100
Referencias bibliográficas ... 102

6. *Clusters* de software y servicios informáticos en la Argentina: los casos de Córdoba y Rosario ... 103
por Andrés López y Daniela Ramos
6.1 **Breve caracterización de algunos *clusters* TIC consolidados** ... 104
6.2 **Los *clusters* de Córdoba y Rosario** ... 106
6.2.1 Algunos datos básicos ... 107
6.2.2 Dotaciones iniciales ... 108
6.2.3 Los disparadores ... 109

6.2.4 El papel de los gobiernos y las políticas públicas 111
6.2.5 El rol de las universidades y los centros de investigación 112
6.2.6 Conexiones y sinergias en el interior de los *clusters* 113
6.2.7 El rol de las ET 117
6.3 Conclusiones 122
Referencias bibliográficas 125

Parte III. Inclusión digital móvil

7. Telefonía móvil y negocios inclusivos: modelos de negocios para América Latina 129
por Hernán Galperín y Marina Calamari
7.1 Introducción 129
7.2 Negocios para la base de la pirámide: revisión de la literatura 130
7.3 La masificación de la telefonía móvil: modelos e impacto 132
7.3.1 Modelos de acceso compartido 133
7.4 El caso Village Phone 135
7.4.1 Modelos de suscripción individual 135
7.5 El caso Proyecto Suma 138
7.6 Terminales de bajo costo y reciclado de equipos 140
7.7 El mercado informal de terminales 141
7.8 Principales lecciones 141
7.9 Precios y formas de pago 142
7.10 Selección y formación de emprendedores 142
7.11 Marketing de servicios en la base de la pirámide 143
7.12 Conclusión 144
Referencias bibliográficas 146

8. Inclusión digital mediante el acceso y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación: el caso del Plan Ceibal en Uruguay 149
por Ana Rivoir
8.1 Introducción 149
8.2 Brecha digital y desarrollo 149
8.3 ¿Qué es el Plan Ceibal? 152
8.4 El Plan Ceibal y la reducción de la brecha digital 155
8.5 Los resultados del Plan Ceibal según la población y los actores involucrados 157
8.6 Resultados y consecuencias del Plan Ceibal 160
8.6.1 Percepción de impacto del Ceibal en el hogar y las familias 160
8.6.2 Percepción de cambios en la educación de los niños a partir del Ceibal 163
8.7 Los usos de las «ceibalitas» 169
8.8 Algunas conclusiones 172
Referencias bibliográficas 174

Parte IV. Tecnologías del aprendizaje ubicuo

9. Aprendiendo con las cuatro pantallas 179
por Nora H. Sabelli
9.1 Resumen 179
9.2 El límite de las competencias del siglo XXI 179
9.3 ¿Cuál debería ser entonces el rol de las TIC en educación? 181
9.4 Casos ilustrativos 184
9.4.1 River City 184
9.4.2 Thinking with Data 184
9.4.3 BioLogica & Genscope 185
9.4.4 Molecular Workbench, MW 186
9.5 ¿Qué nos dicen estos casos? 186
9.6 Epílogo: el cambio organizacional 188
Referencias bibliográficas 189

10. La escuela y los nuevos medios digitales. Notas para pensar las relaciones con el saber en la era digital 191
por Inés Dussel
10.1 Los imaginarios tecnológicos y la escuela 193
10.2 Modos de operación con el saber en la escuela y en los nuevos medios: cuatro dimensiones para organizar el debate 199
10.3 A modo de cierre: el valor de lo escolar en la cultura digital 205
Referencias bibliográficas 206

11. «Escritura» de juegos para computadora: alfabetización lúdica y nuevas narrativas antiguas 209
por Andrew Burn
11.1 Resumen 209
11.2 Introducción 209
11.3 Los juegos de los alumnos 210
11.4 El juego de Eleanor 212
11.5 El juego de Ochirbat 218
11.6 «Escritura» narrativa 218
11.7 «Escritura» lúdica 221
11.8 Alfabetizaciones periféricas 223
11.9 Juegos nuevos, historias antiguas 224
11.10 Hacia un modelo de alfabetización lúdica 227
Agradecimientos 228
Referencias bibliográficas 228

12. Una nueva era en la interacción hombre-computadora: los desafíos de la tecnología como representante social 231
por Rogério de Paula
12.1 Resumen 231

12.2 Introducción 231
12.3 Nuevos marcos para estudiar el diseño de la interacción hombre-computadora 232
12.4 Diseño centrado en la comunidad 232
12.5 Socioinformática 233
12.6 La tecnología como representante social: la cognición distribuida como base de la interacción hombre-computadora 233
12.7 Métodos y marcos de la investigación 234
12.8 Resultados y análisis 235
12.9 Conclusiones 237
Referencias bibliográficas 237

13. Ciudades y ciudadanía en un mundo plano (¿o chato?) 239
por Fabio Quetglas
13.1 Resumen 239
13.2 Introducción 239
13.3 Importancia del tema 240
13.4 Ser ciudadanos. Construir ciudades para la ciudadanía 241
13.5 El *zoning* y los capítulos de la Constitución 244
13.6 ¿Y si estamos dejando de ser ciudadanos? 246
13.7 Ciudadanía, tecnología, administración pública y gobernabilidad 246
13.8 Leer las pantallas. Los dilemas de un mundo interactivo 247
13.9 Tiempos de expansión territorial y también conceptual 248
Referencias bibliográficas 249