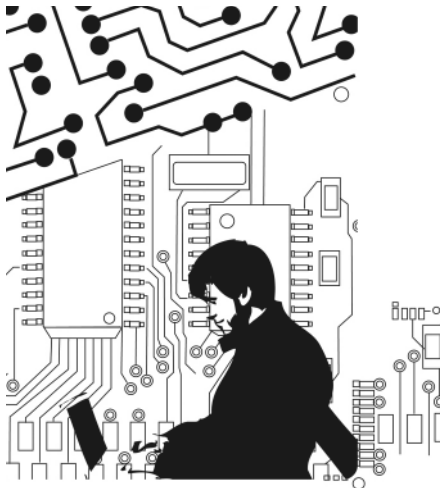


La Educación

frente a las culturas juveniles que se configuran desde las nuevas tecnologías



Hernán Paz Penagos

Estudiante de Doctorado con énfasis en Enseñanza de las Ciencias. Magíster en Teleinformática, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Ingeniero Electricista, Universidad Nacional de Colombia. Ingeniero Electrónico, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Filósofo, Universidad Santo Tomás de Aquino. Docente del área de comunicaciones, Facultad de Ingeniería Electrónica, Escuela Colombiana de Ingeniería "Julio Garavito".
hpaz@escuelaing.edu.co

Recepción: 28 de mayo de 2007 | Aceptación: 09 de agosto de 2007

Resumen

A través del estudio y reflexión de los siguientes subtemas: *Marcas que identifican el Ethos comunitario de los jóvenes, el malestar docente contra las culturas juveniles, la crisis de la enseñanza, la pedagogía basada en resolución de problemas y estudios culturales, y algunas líneas de acción educativas para construir pedagógicamente el conflicto*, en este artículo se pretende analizar el conflicto entre el mundo adulto representado en los docentes y las culturas juveniles configuradas desde las nuevas tecnologías, así como relacionar dicho conflicto con las dificultades pedagógicas y las crisis educativas al interior de las instituciones. A partir de allí se sugieren algunas líneas de acción, espacios de encuentro, la inclusión y la resolución de problemas como alternativa pedagógica, que potencien educativamente los conflictos culturales en juego.

Palabras Clave

Culturas jóvenes
Nuevas tecnologías
Transformación cultural
Crisis educacional
Resolución de problemas

Education face to technology-modeled youth cultures

Abstract

By studying and reflecting on subtopics such as: Markers identifying youth's community Ethos, Discomfort among educators caused by youth cultures, A teaching crisis, Pedagogy based on problem solving and cultural studies, and Several educational action lines for a pedagogical approach to manage conflict, this paper aims to analyze conflict between the adult world, personified by teachers, and youth cultures, which are modeled by new technologies, as well as to relate such conflict to pedagogical difficulties and educational crises in institutions. From there on several action lines, meeting points, inclusion and problem-solving are suggested, as a pedagogical alternative that maximizes—in an educational way—the cultural conflicts at stake.

Key Words

youth cultures,
New technologies
Cultural change
Educational crisis
Problem solving.

Introducción

La pregunta fundamental que guiará este artículo es la siguiente: *¿cómo construir pedagógicamente los conflictos entre diferentes culturas juveniles, y entre ellas y el mundo adulto al interior de los sistemas educativos?* Para responder a este interrogante es preciso profundizar en el estudio sobre la transformación de las prácticas sociales¹ y políticas de los jóvenes, analizar los conflictos socio-culturales que emergen en las instituciones educativas y repensar críticamente el aula de clase; sólo así será posible construir pedagógicamente dichos conflictos, entender el contexto y las subjetividades que entran en juego, con el fin de lograr una educación con sentido para la vida.

En este trabajo, la denominación cultura² juvenil, es utilizada con el mismo sentido que le da Gabriel Kaplún (2004, 4) en su artículo *Culturas juveniles y educación: pedagogía crítica, estudios culturales*

¹ Saberes, modos de conocer, lenguajes y narrativas de la juventud.

² "Cultura es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad" (Tylor, 1958, 1). Básicamente la cultura es aprendizaje.

e investigación participativa, a saber: "modos de ser y estar en el mundo diferentes a los de los de los adultos, pero también muy diferentes entre sí". Dichas culturas, en primera instancia, aparentan ser una masa indiferenciada; sin embargo, tienen una identidad propia, como es el caso de los *rastas*, las *SuicideGirls* y otros.

1. Marcas que identifican el *Ethos* comunitario de los jóvenes

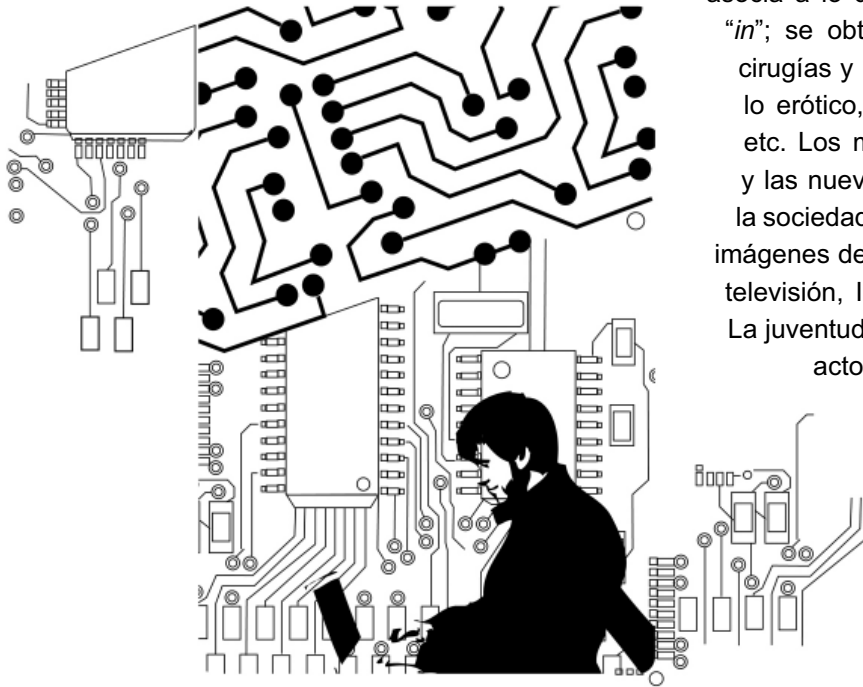
Las culturas juveniles actuales tienen marcas propias de identidad que les permite diferenciarse entre ellas y con el mundo adulto. Martín Barbero (1998) señala cuatro: "la devaluación de la memoria, la hegemonía del cuerpo, la empatía tecnológica y la contracultura política". Yo agregaría otra más: las emociones aglutinantes.

Según Martín Barbero (1998, 29), una de las marcas más comunes de las culturas juveniles es la devaluación de la memoria, que se expresa en "el modo nómada³ de habitar la ciudad y los medios". Los jóvenes, hacen *zapping* tanto por el

³ Es aquel modo que se genera en un instante o tiempo limitado; por ejemplo, en la TV o Internet, con sólo apagar el aparato se produce una completa desvinculación.

espacio urbano, como por la televisión (*zapping* televisivo) e Internet (*surfing* en Internet): se van de la casa, viven unas veces solos, otras veces con amigos; se mudan con facilidad a otras ciudades, a otros barrios; regresan a la casa, vuelven y se van; estando en casa, prenden el televisor, cambian de canal, apagan el televisor; prenden el computador, navegan por Internet, juegan videojuegos, escuchan música o chatean, en la mayoría de las veces simultáneamente. En ese ir y venir buscan lo novedoso, lo extraordinario, lo placentero, lo festivo, lo erótico, lo desordenado; deambulan entre construcciones y desconstrucciones de un yo, un otro y un nosotros; viven el presente a través de una interacción constante que no implica mayores compromisos y trascendencia, y que no genera continuidad.

“La **hegemonía del cuerpo**, es la marca de lo juvenil mejor vendida a todas las edades” (Martín Barbero, 1998, 32); se asocia a lo que está de moda, a lo que está “*in*”; se obtiene a través de las dietas, las cirugías y la sociedad de consumo; expresa lo erótico, lo estético, la liberación sexual, etc. Los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías han ‘juvenilizado’⁴ la sociedad con la circulación permanente de imágenes de jóvenes en la prensa, la radio, la televisión, Internet y los teléfonos celulares. La juventud no sólo aparece en la agenda de actores y actrices de la televisión y el cine, sino también en los anhelos de todos. Hoy, más que antes, es necesario tener un cuerpo joven, una figura juvenil, para tener acceso a mayor número de escenarios sociales y ser bien visto por la sociedad.



Referente a la **empatía tecnológica**, Gabriel Kaplún (2004, 8) afirma que esta marca se expresa en los jóvenes “no sólo en la habilidad para moverse en las redes sino también en la complicidad expresiva con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, donde se configura una nueva

⁴ Para Pérez Tornero (1998, 57), la juvenalización de la cultura mediática no puede verse, salvo desde la perspectiva encantada del pensamiento integrado, como una gratificación para los jóvenes. Es, sobre todo, un sistema de manipulación, un modo de resolver en el imaginario contradicciones más profundas de la máquina social. Es también un instrumento del consumismo. ¿Cómo, por tanto, oponerle un sistema alternativo? [...] Se trata de crear las condiciones para que la gestión del carácter del joven, de sus ideales, valores e imaginarios pueda responder a sus auténticas necesidades. Se trata, por tanto de una apuesta multidimensional: ética, política, comunicativa, cultural y educativa, entre otras.

simbología⁵ (nuevos referentes) hecha de relatos audiovisuales e hipertextos”. Con lo anterior, se puede anunciar el fin del espacio como territorio⁶, dado que los espacios ya no se comparten sino que se interconectan con estructuras de tiempo instantáneo y simultáneo; de esa manera, es importante aprender a leer este nuevo espacio y entender las relaciones al interior del mismo. Por otra parte, el núcleo cibercultural⁷ surgido directamente de las nuevas tecnologías abarca cada vez mayores espacios de la cultura general, en parte sustituyéndolas y en parte condicionándolas por su mediación tecnológica. Éstos y otros usos y apropiaciones dados por los jóvenes a los medios virtuales o experiencias mediatizadas, es una marca que caracteriza las culturas juveniles actuales.

“La **contracultura política**, que desborda y frecuentemente desprecia las formas organizativas tradicionales, se expresa en múltiples campos, desde el rock al graffiti” (Kaplún, 2004, 9). Aunque, como lo indica Margit Eckholt (1997), en su estudio sobre la juventud en América Latina, los jóvenes no forman una contracultura, como una gran mayoría supone, porque para ellos la sociedad neoliberal o posmoderna está demasiado descolorida y fragmentada, como para ofrecer

⁵ Lo verdaderamente significativo de los sistemas simbólicos no son sus potencialidades expresivas, sino la función que cumplen como elementos mediacionales de destrezas, operaciones mentales y sensibilidades de los sujetos. Internet ha penetrado profundamente nuestra forma de trabajar, de informarnos, de relacionarnos, de aprender y de vivir; podemos considerar como símbolos más utilizados en Internet a los Iconos. Su iconografía es uno de los factores más determinantes dentro del ciberespacio. También se puede citar entre los sistemas simbólicos los denominados “Emoticons” (Planeéis, www.ub.es/antropo/ciber/art3web.htm) o símbolos utilizados por los internautas para expresar su estado de ánimo. Véase anexo.

⁶ Cuando hablamos de espacio personal, estamos hablando de un concepto que hace referencia a un espacio físico. Lo podemos asociar al espacio mínimo vital que cada cultura considera necesario para relacionarse de manera normal y fluida con los demás. Si nos trasladamos al ámbito del ciberespacio, este factor desaparece debido a la inexistencia del contacto físico. Tendríamos que analizar más profundamente si esta carencia viene compensada por los distintos matices y registros en el área del lenguaje escrito. Si de alguna manera esta posible proximidad o lejanía viene reflejada de manera verbal.

⁷ Cibercultura es el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del Ciberespacio.

un espacio unitario de acción. Más bien surgen una variedad de agrupaciones de jóvenes, cada una con acentos diferentes, con una marcada variable social, política o cultural; con signos distintivos propios: formas de lenguaje, estéticas específicas, preferencia especial por una música determinada, etc.; que están matizadas con características regionales, sociales o sexuales. En correspondencia con lo anterior, se puede concluir que las culturas juveniles aparecen como sub-culturas particulares; que responden a su manera y conviven con las crisis de la cultura moderna que determinan las características de la época; que interiorizan un cóctel de aspectos culturales, tomados de otras sub-culturas presentes en el mercado de los sistemas significados, y que son más que un fenómeno contracultural y de ataque a los símbolos de sustentación básica de la cultura.

Las emociones aglutinantes: A través de la red Internet se pueden encontrar pistas sobre el desarrollo de las nuevas formas de socialización y vínculo comunitario de las culturas juveniles. La consistencia de grupo es mantenida por puestas en común de sensibilidades⁸ y afectos; algunos jóvenes se juntan a pesar de la ausencia de un “Para qué”; sus procesos de socialización se caracterizan por la cohesión, la participación y el reencantamiento. Como lo señala Germán Muñoz (1998, 35) en su obra *Identidades culturales e imaginarios colectivos*, “La cultura digitalizada en imágenes es el imán aglutinador de las culturas juveniles [...]”. La emoción trasciende los objetivos formales de la organización, da cuenta de para qué juntarse o pertenecer al grupo; es el eje sobre el cual se congrega la comunidad virtual. Esta comunidad no depende de una estructura física, de un orden formal para establecerse y permanecer en el tiempo; la ausencia de formalidad o estructura en la comunidad virtual facilita el salto hacia ámbitos en donde desaparece el por

⁸ La posmodernidad trajo consigo, en el plano social, la emergencia de unas gramáticas de las formas de vida; es decir, de unas lógicas donde lo que importa es la expresión de sensibilidades más que de racionalidades, los universos simbólicos más que los objetos materiales, las valoraciones más que las ideologías.

qué y el para qué de un contacto con el otro; sólo basta conectarse, estar y participar del *Chat*, para que los procesos tengan sentido y significados comunes. La inmediatez con que se pueden juntar personas, transferir información, etc. permite que los intercambios puedan darse de forma más fluida y efectiva; aquí el *feeling* hacia quien esta detrás de la otra pantalla es lo más importante para iniciar un contacto virtual.

En resumen, tal y como lo indica Martín Barbero en su artículo “*Jóvenes, des-orden cultural y palimpsestos de identidad*”, la heterogeneidad de los grupos, la diseminación de los anónimos y la fuerte conexión a redes culturales del mundo audiovisual, nos descubren la radicalidad que caracteriza a las transformaciones de lo social. La cultura desarrollada por los jóvenes, a través de las relaciones mediáticas⁹, se configuran sobre la dialéctica del consumo de objetos, imágenes y experiencias culturales que la industria del entretenimiento y la tecnología les ofrece; por lo tanto, se generan nuevos vínculos a partir de lo que el mismo autor ha denominado como “Tecnofascinación” (Martín Barbero, 1999), en la cual la realidad se construye por atmósferas y los vínculos, por el consumo.

2. El malestar docente contra las culturas juveniles

Este malestar, a veces rechazo, contra las culturas juveniles se manifiesta de múltiples formas.

Los docentes conservadores, aquellos que desde la tarima miran y juzgan, manifiestan su incompreensión¹⁰ del lenguaje y de los modos de vivir y estar en el mundo de los jóvenes, suelen descalificarlos en público como decadentes, anárquicos, hedonistas, facilistas, superficiales y carentes de valores; los controlan con una disciplina rígida sustentada en el reglamento.

⁹ Entendida esta mediatización como el efecto que ha generado la incorporación de los medios de comunicación en la vida cotidiana.

¹⁰ Los jóvenes son los “primeros habitantes de un país nuevo”, en el que los adultos se sienten mucho más extraños, cuando no directamente exiliados (Kaplún, 2004).

Para los docentes burocratizados, según Paulo Freire (1998), es una molestia que se resuelve con más rigor, optando por ejercer el poder de su saber y el que les confiere la institucionalidad educativa o, al contrario, con cada vez menos exigencias para con sus estudiantes y para consigo mismos.

Otros docentes, en cambio, intuyen que el ejercicio de poder es inútil, que no habrá aprendizaje, si no hacen un esfuerzo por comprender a sus estudiantes y sus mundos de vida; creen que las instituciones educativas pueden y deben seguir teniendo algún sentido para los jóvenes, en tanto sean espacios para construir sentidos; por consiguiente, se preocupan por recuperar el decaído sistema educativo propiciando espacios de encuentro, para potenciar pedagógicamente los conflictos culturales en juego. Esta búsqueda los lleva a interrogar el campo pedagógico, el comunicacional y, a veces, el de los estudios culturales.

Sin embargo, lo que puede haberse perdido en este trayecto es la comprensión del otro como una alternativa epistemológica¹¹. Para encontrarla, es preciso “reenfocar la relación comunicación-educación [...] repensar las propias concepciones educativas y comunicacionales e iniciar el camino desde los modelos exógenos a los endógenos, del énfasis en la enseñanza y la transmisión de saberes al énfasis en la formación, el aprendizaje y la construcción colectiva en una perspectiva dialógica” (Kaplún, 2002, 10). Pero iniciar el diálogo, demanda del docente, en primer lugar,

¹¹ La experiencia dialógica es fundamental para la construcción de la curiosidad epistemológica. Son elementos constitutivos de ésta: la postura crítica que el diálogo implica; su preocupación por aprehender la razón de ser del objeto que media entre los sujetos y el diálogo. La utopía de la solidaridad cede su lugar al entrenamiento técnico dirigido para la supervivencia en un mundo sin sueños “que ya crearon demasiados problemas [...] En este caso, lo que interesa es entrenar a los educandos para que se desenvuelvan bien. Entrenarlos y no formarlos, para que se adapten sin protestar. Los que protestan, están agitando, sublevando, deforman la verdad, desasosiegan y se alzan contra el orden, contra el *silencio* necesario para quien produce. Rechazo ese fatalismo en nombre de mi comprensión del ser humano y de la Historia, de mi punto de vista ético y porque no puedo negar mi fe” (Freire, 1998).

una gran capacidad de escucha y un esfuerzo serio por conocer y comprender a sus estudiantes: conocer su/s cultura/s, su/s código/s lingüístico/s, su/s gusto/s musical/es o usos del cuerpo; estas lecturas pueden revelar en primera instancia marcas superficiales de la afirmación de la identidad del individuo y probablemente den indicios sobre caminos a tomar en la práctica educativa.

3. La crisis de la enseñanza

“Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información se están constituyendo para la escuela en un reto cultural que hace visible la brecha cada día más amplia entre la cultura desde la que enseñan los maestros y aquella otra desde la que aprenden los estudiantes” (Martín Barbero, 1999, 52). La cultura en que los “jóvenes aprendían de los viejos, las nuevas generaciones de las pasadas” (Mead, 1971, 81), fue la base sobre la que se construyeron en buena medida los sistemas educativos; sin embargo, las cosas han cambiado, se ha producido “una reorganización profunda en los modelos de socialización: ni los padres constituyen el patrón eje de las conductas, ni las escuelas son el único lugar legitimado del saber, ni el libro es el centro que articula la cultura” (Martín Barbero, 1998, 31). El problema es que las instituciones educativas siguen funcionando sobre el supuesto de que nada de esto ha cambiado. Mientras tanto, algunos espacios educativos de enseñanza media y superior se han convertido en conflictivos¹² puntos de encuentro de docentes y estudiantes con culturas e identidades propias¹³, sin que el sistema en su conjunto sepa qué hacer (Rodríguez, 2002; Opertti, 2002). Alguien que sí parece saber bien es el mercado, que vende masivamente los signos fragmentarios de las identidades juveniles, desde los zapatos deportivos a la música. Muchos estudiantes sienten que tanto

¹² Son, en algunos casos, espacios de encuentros y desencuentros, rechazos y luchas de poder.

¹³ En el caso de los jóvenes, “surge una nueva cultura, en la que los pares desplazan a los padres” (Mead, 1971, 65); por otra parte, observan ahora el mundo adulto tempranamente a través de la TV, rompiéndose las formas de control que permitieron construir la separación de la infancia, la juventud y el mundo adulto.

el aula como las instituciones educativas son espacios que los incluyen formalmente pero los excluyen culturalmente, donde sus modos de vivir y sentir no tienen lugar. La reacción de los jóvenes frente a lo anterior ha llegado a extremos, incluso, a abandonar dichas instituciones.

4. Pedagogía basada en resolución de problemas y estudios culturales

La tradición teórica de la llamada pedagogía basada en resolución de problemas no es una concepción pedagógica nueva¹⁴, en los últimos años en Hispanoamérica se han presentado numerosas propuestas coherentes con esta idea, especialmente desde posiciones llamadas constructivistas¹⁵. Frente a la enseñanza tradicional basada en la transmisión de conocimientos, la resolución de problemas es una alternativa educativa con un enfoque y un modo de concebir las actividades escolares¹⁶. Así, enseñar a los alumnos a resolver problemas supone ejercitarlos en la capacidad de aprender a aprender, en el sentido de habituarles a encontrar por sí mismos respuestas a las preguntas que les inquietan o que necesitan responder, en lugar de esperar una contestación ya elaborada por otros y transmitida por el profesor o por el libro guía. El estudiante es quien aprende desde sus conocimientos previos (con la guía del profesor), involucrándose con otros aprendices durante el proceso de construcción del conocimiento; que es, a su vez, construcción social, dado que “el hombre llega a elaborar la cultura dentro de un grupo social y no sólo como

¹⁴ Algunos autores clásicos como Locke, Rousseau y Dewey ya habían formulado propuestas en tal sentido.

¹⁵ “El constructivismo se ha mostrado como un paradigma coherente y fundamentado para el aprendizaje de las ciencias, pero no puede considerarse como un paradigma dominante único, al estilo kuhniano, que excluya absolutamente a los demás” (Busquets, 1986, 39).

¹⁶ “La solución de problemas se basa en el planteamiento de situaciones abiertas y sugerentes que exigen de los alumnos una actitud activa y un esfuerzo por buscar sus propias respuestas, su propio conocimiento. La enseñanza basada en resolución de problemas supone fomentar en los alumnos el dominio de procedimientos, así como la utilización de los conocimientos disponibles para dar respuesta a situaciones cambiantes y distintas” (Pozo, 1994, 125).

un ente aislado” (Vigotsky, 1998, 94). Se promueve así el aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo y se crean comunidades de aprendizaje, centradas en el estudiante y con dinámicas de enseñanza/aprendizaje más fluidas.

Aunque los estudios sobre las culturas juveniles han tenido un desarrollo importante desde hace al menos una década en América Latina, su incidencia en el campo educativo concreto sigue siendo todavía débil: cultura escolar y cultura juvenil aparecen como mundos desvinculados en las prácticas educativas dominantes (Rodríguez, 2002). Del mismo modo, la adhesión implícita al paradigma transmisionista ha hecho perder de vista muchas veces los conflictos presentes al interior de los sistemas educativos. Esta perspectiva ha sido mejor visualizada por estudios etnográficos, investigación acción, entre otros, en el campo de la educación, pero aún falta una propuesta pedagógica que relacione análisis culturales con la construcción de prácticas pedagógicas alternativas concretas. Una de estas alternativas, que parte del reconocimiento de los individuos y su cultura, es la pedagogía basada en resolución de problemas. Por un lado insiste en reconocer al otro, en sintonizar con su/s cultura/s, en calificar el pensamiento “otro” con conocimientos previos; y por el otro, en la construcción de saberes. Quizás se necesite todavía, como lo indica Gabriel Kaplún (2002, 92), “descolonizar” el pensamiento, entender al otro desde su lógica y no sólo desde la “objetividad científica”, profundizando la idea misma del diálogo. Los estudios culturales en ese sentido pueden hacer un aporte importante y aprender mucho en diálogo con las prácticas educativas. La articulación entre conflictos culturales y conflictos pedagógicos, encuentros-desencuentros entre culturas juveniles y cultura escolar parecen un terreno propicio para este avance teórico-práctico.

5. Algunas líneas de acción educativas para construir pedagógicamente el conflicto

Actualmente “estamos pasando del estudio de los medios al de las mediaciones, como procesos

culturales” (Martín Barbero, 1998, 36); por lo tanto, es necesario abordar el estudio de las “mediaciones” para explicar los cambios culturales de los jóvenes; escuchar críticamente las voces de los estudiantes para “comprender las alfabetizaciones posmodernas” (Huelgo y Fernández, 2000); y, como lo señala Martín Barbero (29), “asumir la tecnicidad mediática como dimensión estratégica de la cultura, para insertarse en los procesos de cambio que atraviesa nuestra sociedad”. Para lograrlo, la escuela debe transformar su modelo y su praxis: pasar de un modelo centrado en la secuencia lineal a otro descentrado y plural.

Así mismo, para comprender las relaciones entre sistemas educativos y culturas juveniles, con el propósito de transformar las prácticas educativas, es necesario apelar a la inclusión. “Adaptar el lenguaje, adoptar las tecnologías, crear espacios específicos juveniles parecen ser algunas de las líneas propuestas (Rodríguez, 2002, 113); sin embargo, interesa más una línea de acción que busque construir educativamente el conflicto (Mejía, 2001), haciendo de éste, punto de partida de un diálogo intercultural entre adultos y jóvenes y entre jóvenes.

Otra opción es “reubicar las prácticas educativas desde una perspectiva del diálogo intercultural” (Mariño, 1994, 37), proyectándolas hacia el reconocimiento de la especificidad juvenil; en este sentido, se buscará caminos que permitan reconocer al otro para negociar roles y saberes en el espacio educativo. Aunque en la actualidad los centros educativos se muestran razonablemente eficaces a diferentes niveles, en los procesos de socialización, se plantea con urgencia cambiar las metodologías y formas de trabajo con que los docentes actúan en relación con la adquisición, organización y transmisión del conocimiento. En este sentido propongo profundizar en la resolución de problemas como una alternativa pedagógica.



Bibliografía

Busquets, M. D. *et al.* 1986. *La pedagogía operatoria: un enfoque constructivista de la educación*. Barcelona: LAIA.

Eckholt, M. y Hunermann, M. 1997. *La Juventud latinoamericana en la vorágine de los procesos de globalización*. México: FLACSO.

Freire, P. 1998. *Pedagogía de la autonomía*. México: Siglo XXI.

Huergo, Jorge y B. Fernández. 2000. *Cultura escolar, cultura mediática /Intersecciones*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Kaplún, G. 2004. "Culturas juveniles y educación: pedagogía crítica, estudios culturales e investigación participativa". En: *Los jóvenes: múltiples miradas*, Neuquén: UNC, pp. 3-13.

_____. 2002. *Educación, comunicación y cambio*. La Habana: Caminos.

Mariño, G. 1994. "El diálogo cultural: reflexiones en torno a su fundamentación, su metodología y su didáctica", En: *Aportes*, N° 41. Bogotá: Dimensión Educativa, pp. 29-41.

Martín Barbero, J. 1998. "Jóvenes, des-orden cultural y palimpsestos de identidad". En: *Oficios Terrestres*. N° 5. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, pp. 25-38.

_____. 1999. "Retos culturales de la comunicación a la educación". En: *Gaceta*, N° 44-45, Bogotá: Magisterio, pp. 47-56.

Mead, M. 1971. *Cultura y compromiso*. Buenos Aires: Granica.

Mejía, M. R. 2001. "Construir educativamente el conflicto. Hacia una pedagogía de la negociación cultural". En: *Nómadas*. N° 15. Bogotá: DIUC. pp. 12-31.

Muñoz, G. 1998. *Identidades culturales e imaginarios colectivos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Opertti, R. 2002. *Fundamentos y contextos para el proceso de transformación de la Educación Media Superior*. Montevideo: TEMS-ANEP.

Pérez Tornero, J. M. 1998. "El ansia de la identidad juvenil y la educación. Del narcisismo mediático contemporáneo y las estrategias educativas". En: H. Cubides, M. Laverde y C. Valderrama (editores), *"Viviendo a toda"*. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá: Universidad Central-DIUC. pp. 53-65.

Planeéis, J. M. 2004. *El lenguaje de los Chats: entre la diversión y la subversión*, [online] www.ub.es/antropo/ciber/art3web.htm. (Consultado: 22 de Octubre del 2006).

Pozo, J. I. 1994. *La solución de problemas*. Madrid: Aula XXI, Santillana.

Rodríguez, E. 2002. "Cultura juvenil y cultura escolar en la enseñanza media del Uruguay de hoy: un vínculo a construir". En: *Ultima Década*. N° 16. Viña del Mar. pp. 88-123.

Tylor, F. 1958. *Antropología cultural*. Madrid: McGraw Hill.

Vygotsky, L. 1988. "El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores". Capítulo 6. *Interacción entre aprendizaje y desarrollo*. México: Grijalbo, pp. 123.

Anexo

Símbolos utilizados por los internautas para expresar su estado de ánimo

:)	Sonrisa	:-@	Usuario está gritando
:-)	Sonrisa básica	:-&	Usuario no puede hablar
:]	Otra sonrisa	0:-)	Usuario es un ángel
;-)	Guiñando el ojo	:-X	Los labios están sellados
XD	Carcajada	:-/	Usuario es un escéptico
XP	Sacando la lengua	*:O)	Usuario es un payaso
:-D	Usuario riendo	:-9	Usuario relamiéndose los labios
:'-D	Risa con lagrimilla	:-	Usuario no sabe qué decir
:o	Sorpresa	[]	Abrazos
:(Triste	:*	Besos
:'(Tristeza con lagrimilla	:***	Muchos besos
:-l	Indiferencia	:@	Beso de tornillo
:->	Comentario sarcástico	[:-]	Usuario es un robot
>:->	Comentario diabólico	8-E7	Usuario está comiéndose las uñas
%-)	Usuario mareado	:-)"	Usuario está babeando
:-^)	Usuario está resfriado	":-)	Usuario está sudando
:-)^	Usuario está babeando	@---	Una rosa
:'-(Usuario está llorando		