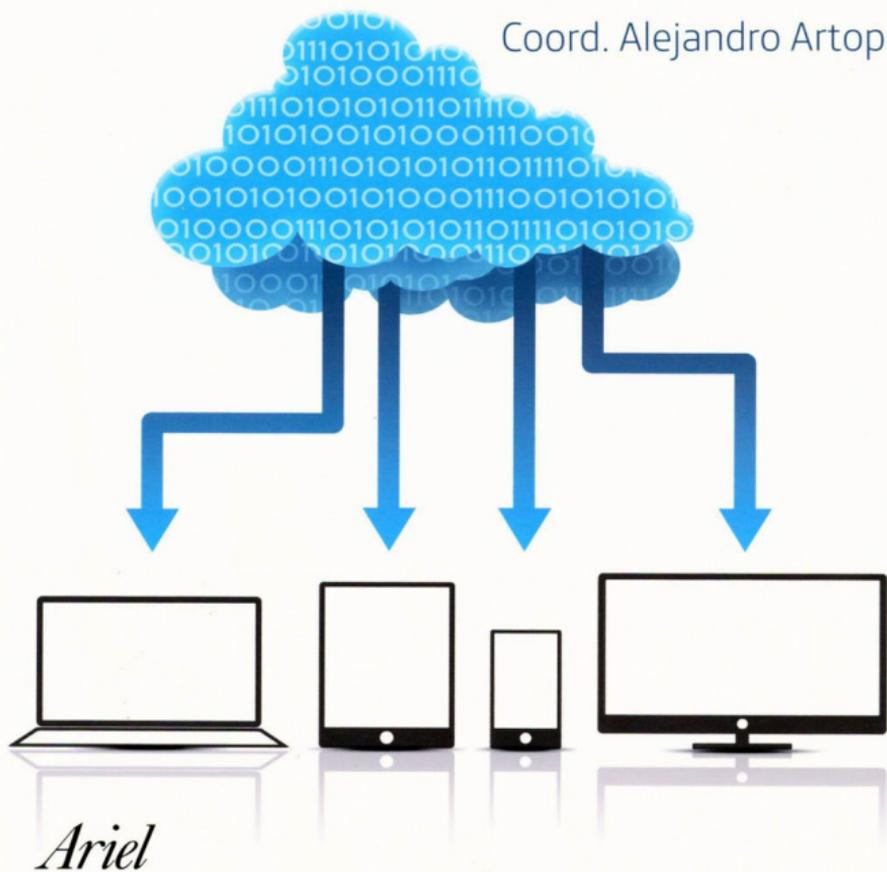


La Sociedad de las Cuatro Pantallas

Una mirada latinoamericana

Coord. Alejandro Artopoulos



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	

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 BioLógica & 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 <i>zoning</i> 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

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 pos-industrial.

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.

