

# La vida en el entorno digital

Sandra Gargiulo



En su obra *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Javier Echeverría da cuenta de la existencia de tres entornos en los que se desarrolla el ser humano en la actualidad: el primer entorno (E1) o entorno natural, el segundo entorno (E2) o entorno social y cultural y el tercer entorno (E3) o ciberespacio, a quien el autor denomina Telépolis, o la ciudad global y a distancia. Para vivir en este entorno artificial y tecnologizado en donde se dan todo tipo de manifestaciones sociales, culturales, artísticas, etc., el ser humano necesita usar *hardware*, *software* y una interfaz. Este ciberespacio, que según el autor es un espacio reticular, multicrónico y representa un mundo de acción paralelo con autonomía y tan real como la vida misma, constituye un entorno complejo en el que los niños y adolescentes deben aprender a desenvolverse.

Vivir en Telépolis no es tan sencillo como puede parecer a simple vista, ya que implica el desarrollo de nuevas competencias para socializar, interrelacionarse y moverse en este entorno, y una nueva y diferente alfabetización, a la cual Echeverría denomina *alfanumerización*:

*“Ya no basta con aprender la lengua o las lenguas de E1 y E2 que más incidan en nuestro ámbito social y familiar. Además, hay que aprender a leer y escribir imágenes, aprender a leer y escribir programas informáticos, aprender a leer y escribir páginas web, aprender a establecer vínculos (links) entre textos, imágenes y sonidos, etc. Una persona culta que quisiera adaptarse al tercer entorno tendría que saber gestualizar bien ante una cámara de televisión, manejar bien un ordenador, saber mezclar, analizar y comentar un documento multimedia, saber navegar (y protegerse) en las redes telemáticas, saber diseñar sus propios signos de identidad (incluidas las imágenes digitales de su cuerpo y sus firmas digitales), etc. Y no sólo tendría que saber hacer todas estas cosas, sino que además debería tener cierto grado de competencia en todos estos procesos semióticos, al igual que ahora se exige que uno hable, escriba o calcule bien” ( Echeverría, 1999: 278).*

Ante semejante panorama, cabe preguntarse el rol que juegan los adultos, ya sean padres o docentes, en el acompañamiento de estos procesos de construcción de competencias en los niños y adolescentes, acompañamiento para el cual muchas veces no están preparados, según el autor, dejando a los sujetos en formación librados a la buena de Dios en las calles



de Telépolis. Este acompañamiento deseable dista mucho de la protección que se pretende brindar por la mera vigilancia y censura del material al que los niños y adolescentes tienen acceso, por ejemplo, en Internet, protección esta que se confunde con el deseo de vigilarlos y disciplinarlos (Burbules y Callister, 2008). Se trata, más bien, de ayudar y acompañar en la construcción de sujetos críticos a la hora de enculturarse en el tercer entorno.

Trabajar con proyectos educativos digitales multimedia en línea hace posible abrir *telepuertas* y *televentanas*, como diría Echeverría, a través de las cuales ingresen acompañados a la cibercultura niños y adolescentes críticos, cuestionadores y capaces de trabajar para construir su propia autonomía e identidad.

## **Bibliografía**

Burbules, N. y Callister, T. (2008). "Vigilancia e intimidad: ¿puede la tecnología proteger lo que quita?". En *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información* (pp. 197-221). Buenos Aires: Granica.

Echeverría, J. (1999). *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Ediciones Destino.