

Formación no convencional en los cibercafés: un andamiaje conceptual

María Cristina Fuentes Zurita*

Resumen

En este artículo se presentan el desarrollo y las definiciones de un marco conceptual que se construyó para una investigación sobre jóvenes y cibercafés. Se incluye la definición de tres dimensiones o lógicas de análisis (poder, subjetividades y saberes/aprendizajes) procedentes de la propuesta foucaultiana desarrollada por Teresa Yurén para el análisis de dispositivos educativos, así como de otros conceptos que operaron como categorías e indicadores, y que nos permitieron indagar y analizar algunas aristas sobre las experiencias y vivencias (significados y subjetivaciones) de aquellos usuarios jóvenes, en su acceso a las tecnologías digitales en espacios públicos con conexión digital como los cibercafés. La investigación se realizó durante el periodo del 2002-2007 y su interés se ubicó en el proceso de formación de los jóvenes que frecuentaban 17 cibercafés en Iztapalapa.

Palabras clave: dispositivo foucaultiano, cibercafés populares, investigación cualitativa, internet.

Abstract

This paper presents the development and definitions within a conceptual framework that was constructed for a research work about youngsters and cybercafes. The definition of three dimensions or analytical analysis are included (power, subjectivities and knowledge)

*Doctora en Educación por el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos en cotutela con la Universidad Sorbona Nueva, París III. Maestra en Sociología del conocimiento de la Universidad de Jussieu, París VII. Licenciada en psicología por la Facultad de Psicología de la UNAM. En 2012 publicó el libro *El edén de los jóvenes: los cibercafés populares*, producto de su investigación doctoral. Contacto: <cristina_fuentes_z@yahoo.com.mx>

that come from Foucault's proposal developed by Teresa Yrén for the analysis of educational proposals, as well as other concepts that operated as categories and indicators that allowed us to investigate and to analyze about the experiences and feelings (significances and subjectivities) of young users of digital technologies in public spaces such as cybercafes.

This research was realized during the period 2002-2007, and its interest was pinpointed in the formation process of young people that attended cybercafes in Iztapalapa.

Keywords: Foucault's proposal, popular cybercafes, qualitative research, internet.

Introducción

La globalización y sus efectos a nivel local constituyeron el contexto en el cual, en el año 2000, emergió y se fue perfilando la investigación que está detrás de este artículo. En ese momento estaban en auge los grandes debates en torno a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la educación y sus implicaciones. En ese contexto se dio este acercamiento a las TIC como un problema de educación fuera de las aulas y de orden informal. Así, se desplaza analíticamente a las TIC del ámbito más frecuente de estudio, de la simple capacitación tecnológica o el entretenimiento, al de la educación no formal.

Este reposicionamiento permitió que la investigación comenzara a dar resultados acerca de las relaciones y los procesos en torno al aprendizaje informal con la pantalla digital en el cibercafé, así como la importancia de la confianza y el juego en la exploración para este aprendizaje, guiada por el teclado. De igual forma, se presentó como un núcleo relevante la problemática de la co-formación entre usuarios, así como los diferentes tipos de acompañamiento entre estos y los operadores, y la formación no convencional que se iniciaba como apertura a una nueva existencia de los jóvenes acompañada de los dispositivos electrónicos. De esta investigación surgieron recomendaciones para las políticas educativas fuera y dentro del aula. Estos aspectos fueron adquiriendo relevancia en el proceso de investigación por la forma particular de construir el objeto de investigación que se siguió, de manera relacional y permitiendo que surgiera lo no previsto inicialmente. En este proceso intelectual de

construcción del objeto de estudio fue necesario reconocer la educación como un cruce de caminos en el que confluyen diferentes disciplinas, tanto de las ciencias sociales como de las humanidades (la filosofía política, la pedagogía, la psicología social, la sociología, la historia, etcétera). De igual forma, fue necesario recurrir a diversas herramientas teóricas y conceptuales particulares.

Así, el objetivo general de investigación se fue especificando en torno a la comprensión de la experiencia educativa de los jóvenes con las TIC en los cibercafés. En esa misma tónica se aprovecharon también desarrollos de la cibernética y la antropología para dar cuenta del giro cultural digital que se iniciaba en aquel momento. También fue necesario observar las prácticas de los jóvenes en los cibercafés y explorar qué significaban estas prácticas, cómo experimentaban este nuevo aprendizaje con bits en espacios públicos info-mediáticos.

Todo ello llevó a la demarcación de los cibercafés como estudio de caso. El análisis se inició en el momento de la instalación de internet en México en espacios públicos, y en medio de cuestionamientos sobre la potencialidad de estos espacios del mercado para lograr algún tipo de formación y aprendizaje en el sujeto joven. En ese momento no se manejaba la figura del cibernauta.

Cabe destacar que en aquel momento se iba obteniendo, con un auge creciente, el diseño y la aparición de nuevos territorios juveniles: el virtual, las banquetas y las calles de una ciudad metrópoli en transformación, donde el sujeto se alojaba y los transformaba poco a poco en lugares de pertenencia. Por ello en este artículo se presenta, primero, la definición de las lógicas que operaban en el cibercafé, en tanto dispositivo; elementos reunidos con diversas lógicas que organizaban el tipo de experiencias juveniles. Con ellas se jugaba un modelado de las subjetividades, las identidades. Los cibercafés eran espacios transicionales y liminares en medio de los que el sujeto joven operaba esta migración digital como un nuevo fenómeno económico, cultural, social y espacial. Experiencias tanto técnicas como subjetivas y simbólicas ya que, como se sugiere, el pensamiento con el cual se conoce es un entorno, un ambiente, aunque sea digital, mitad presencial o mitad virtual (Moscovici, 1986).

Esto permitió reconocer fragmentos y resquicios de un mundo informal, ahí donde no había aún convenciones, sino un gran simulacro lúdico en el que los jóvenes construían lugares de encuentro y juego. Con la investigación, estos lugares fueron concebidos como albergues

tecnológicos que podían ser utilizados como espacios de autoformación si contaban con políticas de apoyo.

Es por ello que se considera importante dar cuenta de la manera en la que se fue construyendo el andamiaje conceptual que permitió producir información, clasificarla, construir datos, analizarlos e interpretarlos. En otros trabajos se ha presentado la metodología completa que se fue produciendo en la investigación.¹ En esta ocasión la finalidad es reconstruir el acompañamiento y la retroalimentación constante que se siguió entre la reflexión teórica y la metodología cualitativa implementada. Ni se partió de presupuestos teóricos previamente dados, ni de una estrategia metodológica totalmente definida. Así, en el acercamiento al fenómeno empírico fueron surgiendo hipótesis exploratorias, que permitieron penetrar en horizontes teóricos no contemplados inicialmente, y lo mismo fueron impulsando acercamientos metodológicos que tampoco habían sido previstos.

Antes de dar cuenta del proceso investigativo, de manera breve se comenta que el marco metodológico fue de tipo cualitativo y comprensivo, de carácter exploratorio. Las técnicas metodológicas fueron: un corpus iconográfico, la construcción de registros de observación y de tratamiento de relatos, narraciones, testimonios informales, producto de las entrevistas exploratorias. Se realizaron entrevistas comprensivas a operadores y usuarios. La observación en un principio fue directa y después flotante, y se utilizó como estrategia metodológica de la investigación urbana; se utilizó junto a varios registros conversacionales frente a la pantalla de las computadoras, con sustento etnográfico.²

Proceso investigativo

Esta es una investigación que avanza en la definición de los conceptos, dependiendo de los datos encontrados y partiendo del terreno de los usos y significados de la tecnología digital. La problemática a estudiar se ubicó en el marco de estudios de la transición hacia un nuevo orden mundial donde la expresión de lo global en lo local se presentaba ya desde las primeras salidas al campo. Muchos de los cibercafés se encontraban en

¹ Véase: Fuentes, 2012.

² Véase: Fuentes, 2011b.

zonas o nuevas avenidas comerciales de la Ciudad de México, que transformaban el espacio público. Desde ese momento se empezó a desarrollar una red conceptual para leer los datos que se iban recolectando.

Las primeras preguntas que se elaboraron fueron las siguientes: ¿Cómo resuelven algunos jóvenes mexicanos de un sector popular su encuentro con la globalización a través del internet de acceso público? ¿Cuáles son los cambios en su conducta y en su hacer?

La relación elegida para contestarlas se encontró en la revisión del dispositivo foucaultiano y la metodología fundamentada.

Los tres ejes en los que se centró esta investigación fueron:

1. La tecnología digital, los cibercafés y el internet
2. El sujeto joven y su experiencia subjetiva
3. La formación y sus dimensiones técnicas y subjetivas en el espacio.

Para definir estos tres ejes se elaboró un estado de la cuestión que consistió en revisar las investigaciones y reflexiones existentes sobre estos temas. Se estudiaron las cadenas conceptuales donde se situaban estos tópicos como las nuevas tecnologías, internet y el cibercafé, el cambio de época y el nuevo orden global, incluyendo las transformaciones y nuevos espacios de la ciudad, la sociedad de la información, la del conocimiento y la del aprendizaje, el cambio de paradigma en la educación: de la formación, del aprendizaje y de la autoformación.³ Finalmente, también se revisó el tema sobre los jóvenes como nuevos sujetos y las transformaciones del lazo social, lleno de vínculos afectivos, producto del manejo, por parte de los jóvenes, de un nuevo alfabeto multidimensional y digital para expresarse.

Se decidió investigar entonces las diversas lógicas de uso de las herramientas digitales y de internet por parte de los jóvenes, fuera de las instituciones educativas, y analizar los cibercafés como dispositivos en formación, deliberando si eran realmente nuevos escenarios de aprendizaje. De ahí la pregunta:

¿Cómo se forman los jóvenes y qué aprenden en estos espacios del mercado, fuera de las instituciones educativas, y mediante el uso de sus aditamentos e internet? y ¿De qué dependen los límites de ese uso?

³Véase: Fuentes, 2009.

Interés

La investigación se interesó en el lazo social, para poder enfrentar la controversia planteada en el ámbito educativo y académico sobre si internet atomizaba o fragmentaba la experiencia del joven usuario o generaba la utopía de diversos mundos posibles. El debate llevó a investigar los usos y significados de la tecnología en contextos particulares, para rebasar usos individualistas de las máquinas y lograr vislumbrar usos sociales y colectivos.

La población elegida para este estudio fueron jóvenes de la delegación Iztapalapa, la más poblada del Distrito Federal, y con un **número elevado de cibercafés** (dos por cuadra en sus calles más transitadas). Su superficie es de 114 km² y los jóvenes menores de 29 años correspondían en ese entonces a 60% de su población. Según datos de la Encuesta Nacional de la Juventud 2005, correspondiente al D. F.,⁴ de estos jóvenes 97 % reportaron compartir cada vez más espacios y actividades de esparcimiento y convivencia donde se ubicó al cibercafé. 88 % decían compartir la actividad doméstica (como el cuidado de hermano, etcétera), 43 % se ubicaban también en el sector educativo y 43 % en el sector trabajo. Es decir, algunos hacían las cuatro cosas: se entretenían, estaban en la escuela, trabajaban y ayudaban en casa; algunos solo una, pero casi todos coincidían en asistir a los espacios de esparcimiento y convivencia, como la calle o el cibercafé.

Problematización

El objeto de estudio se complejizó al querer indagar vivencias y experiencias del joven, es decir, transformaciones de la subjetividad⁵ por su acceso, en espacios públicos, a las tecnologías digitales: las nuevas preguntas elaboradas fueron:

- ¿Qué papel juega el cibercafé en la utilización de la tecnología y en qué medida se trata de un espacio o dispositivo de formación no convencional? ¿Qué tipo de engranaje o articulación se realiza ahí para el uso de la tecnología?

⁴ Fuente: Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI), 2005, “Estadísticas a propósito del día internacional de la juventud”.

⁵ Véase: Fuentes, 2010.

- ¿Cómo la utilización y los significados del cibercafé popular en México permite a los jóvenes constituirse en qué tipo de sujetos sociales?

Para comprender cómo se llegó a lo anterior hay que mostrar la reflexión teórica y el desarrollo de las categorías que permitirían el análisis de los datos cuyas definiciones son las que interesa exponer.

Cuadro teórico y propuesta de trabajo

Para estudiar estas transformaciones se eligieron las propuestas de investigación de Arnaud, Perriault y Flichy (Arnaud y Perriault, 2002; Flichy, 2002) sobre los usos y significados de la tecnología local, ya que coinciden en que poniendo en evidencia los problemas de su instalación, la identificación de los obstáculos y la visualización de los fenómenos aún extraños para ese entonces, era como se podría situar la primera contribución activa desde los usuarios, no expertos de esta técnica digital, en los procesos de producción y de difusión de estos conocimientos tecnológicos. Lo anterior constituía un punto de entrada a los usos y significados de la tecnología definidos por el imaginario local en construcción, partiendo del sujeto y sus prácticas. Solo a partir de ello se podría contribuir a pensar en usos educativos sociales, adecuados al contexto particular y no solo desde los diseñados por el mercado (lógica del poder imperante).

Flichy propone reconocer el imaginario local tanto en la construcción como en la instalación de la tecnología; observar la forma que toma en su arribo a lo local. En otras palabras, este autor plantea que la tecnología toma la forma del lugar al que llega (también del tipo de sujeto). Así, la investigación pretendería con sus resultados y de acuerdo con Cohen-Tanugi (1999), actualizar la discusión histórica entre la formación de un individuo, más individualista que antes, y la comunidad, con tendencias más globales –homogenizada y desigual– y el tipo de lazo que se producía. El marco teórico-metodológico se vio alimentado por la propuesta de Deleuze (1980), quien sostiene que una sociedad se define por el tipo de alianzas y combinaciones que realiza con y no solo por el número de sus herramientas en sí, lo cual debe guiar la acción a seguir. Las amalgamas entre herramientas tecnológicas y recursos subjetivos son

realizadas por las acciones de los hombres que ahí viven, en combinación con sus instituciones, las cuales enmarcan estas acciones, al igual que su historia biográfica y social, su cultura y sus necesidades.

Se incorporó la óptica del rizoma de Deleuze y Guattari (1976), cuyo interés por la conexión y el tratamiento de la heterogeneidad consiste en poner en juego distintos órdenes de signos y también estratos del estado de las cosas; objetos, discursos. Este método de tipo rizoma (o nómada) solo puede analizar la amalgama que se produce al descentrarla hacia otras dimensiones y registros, para hacer mapas de salidas y entradas de trayectos, líneas diversas: subjetivas y objetivas, técnicas y simbólicas o culturales e históricas. Este método permitió vincular el tema a diversos dominios relacionados como: la experiencia en la ciudad y en los nuevos espacios de conexión tecnológica; el consumo juvenil contemporáneo y sus efectos en el papel de las instituciones donde el joven se sitúa.

También permitía realizar correspondencias con temáticas tales como las identidades juveniles, su nuevo comportamiento afectivo y la significación de la tecnología, formas de mediación en el acceso a esta tecnología, usos del nuevo lenguaje digital (lenguaje oral y de la imagen), nuevos aprendizajes informales de la tecnología en el desarrollo de habilidades sociales, aplicaciones de la tecnología en relación con las necesidades del desarrollo del joven y reflexiones sobre la gestión de las distancias recorridas por este durante la experiencia tecnológica: económicas, culturales y de formación, en el sentido de Honoré (1992), quien la define como apertura a la existencia, y entonces como darse forma permanentemente.

La propuesta de Deleuze y Guattari se vinculó con la metodología arqueológica de Foucault (1977) sobre el análisis de las líneas que recorren y habitan el dispositivo y que construyen los sentidos. Esta aproximación permitía investigar las diversas lógicas que subyacen a la configuración de una formación identitaria, en tanto apertura a la experiencia tecnológica, al vincularse con el proceso de edificación de dispositivos contemporáneos de poder, como las identificaciones con el consumo y su impacto en la subjetividad y los saberes, como aprender a ser y hacer con la tecnología, tal y como ahora lo discute Groys (2014) en lo referente a las transformaciones culturales sobre “volverse público”.

En resumen, esta investigación (Fuentes, 2007b) se basó en el desarrollo de Yurén (2005), sobre la propuesta foucaultiana para el análisis de reconstrucción de los dispositivos educativos ya dados. Lo anterior debido a la consideración de que se estaba en presencia de la configura-

ción de un nuevo dispositivo social, en el cual se expresaba claramente la temática educativa, por los aprendizajes informales sobre la técnica y los dispositionales sobre saber ser y convivir en un mundo global, desplegados en el cibercafé. De esta propuesta se retoman tres lógicas como categorías de análisis: poder, subjetividad, saberes y aprendizajes. Finalmente se incorpora también la propuesta de Bernard (1999) y su concepto de la distancia o, más bien, de gestión de las distancias para abordar la formación (distancias de género, económicas, culturales, generacionales, etcétera) en el acceso a la tecnología.

Andamiaje conceptual: el cibercafé como dispositivo

La formación no convencional, el lazo social, usos y significados de la tecnología y el “entre-dos” del espacio transicional

Construir como objeto de estudio la configuración de la subjetividad con la tecnología, en tanto experiencia de formación, condujo a la formulación de una red conceptual para el análisis, que guió de manera general la recolección del corpus de datos con una aproximación multirreferencial.⁶ La red conceptual amplia se compone de categorías, construidas en dos fases durante la recolección de los datos:

Cuadro 1. Categorías de análisis

1. Dispositivo: arreglo de elementos en el cibercafé
a) Lógica de poder: del consumo en el mercado (del análisis de la globalización, segunda modernidad, modernidad tardía, modernidad líquida, democracia, derechos humanos, nueva sociedad del conocimiento, del aprendizaje).
b) Lógica de la subjetividad: experiencia del sujeto consigo mismo, experiencia con lo virtual para la creación de mundo propio.
c) Lógica de saberes y aprendizajes: experiencias personales y tecnológicas
2. Lazo y vínculos sociales: la interacción presencial y virtual

⁶ Para abordar la heterogeneidad se tomó en cuenta también los desarrollos de André de Perreti y Jaques Ardoino (1988) y Jaques Ardoino (1980).

3. Formación no convencional: la gestión de las distancias.
En un segundo momento, se sumaron los conceptos que siguen para completar la hipótesis y la interpretación:
4. Lo Barroco/ neobarroco: respuesta sociocultural de simulación
5. El Dispositivo “espacial” transicional: el soporte afectivo del espacio, lo lúdico, el juego para los aprendizajes informales.
a) El espacio: para habitar e interactuar
b) El espacio físico: lo material, la estética del escenario, la vestimenta
c) El espacio vivido: lo subjetivo y lo simbólico
6. El “entre-dos”: para el ensayo existencial

Para definir muchas de estas categorías, se realizó una amplia revisión teórica que permitió construir el siguiente andamiaje conceptual:

1. Dispositivo. En primer lugar, el cibercafé popular fue definido como el arreglo de elementos y lógicas de diverso tipo para la construcción del acceso público tecnológico digital con base en Peraya (1999), quien analiza el dispositivo mediático con elementos diversos –tecnoculturales, semicognitivos y relacionales–, y a Hert (1999), quien afirma que con internet se reconsidera el dispositivo como recurso y no solo como tecnología de poder. Este pone en relación el pensamiento de Foucault (no el de los dispositivos disciplinarios sino el de la heterotopía/autonomía) gracias a De Certeau (2000), quien estudia los usos tácticos de los objetos por los sujetos. En este arreglo las lógicas puestas en común en su operación están enfocadas al análisis de la creación del dispositivo: objetivas, subjetivas, es decir, materiales e imaginarias, técnicas y simbólicas. De esta manera se contemplarían todos los usos y significados por parte de los usuarios, operarios y de los elementos (objetos, signos, discursos) que constituyen el cibercafé: además de su funcionamiento, sus horarios, sus ofertas, su maquinaria y el tipo de acceso con el que contaban, sus normas de utilización, su ubicación, su presentación o formato y su ambiente.

a) *La lógica de poder.* Fue definida desde aquellos usos o prácticas realizados en el cibercafé que tuviesen que ver con el mercado global, en tanto regulador de la economía local y de las transformaciones en la vida cotidiana contemporánea. De esta manera se analizaría el cibercafé como un (objeto) espacio de consumo: qué vende, cómo se presenta, el tipo de conocimiento que ahí se produce por parte de la oferta técnica

y simbólica y que conecta con algún tipo de orden (global o local). Propuestas e interacciones del operario, así como usos de los jóvenes frente a páginas y portales comerciales. Usos y significados del manejo de la información ofertada. Análisis del acceso y de las capacidades de la tecnología existente (*software* y *hardware*) y el significado del acceso a la red de internet a partir del entretenimiento.

Tomar a la economía de mercado como el poder rector es analizar los efectos que tiene en la relación entre el ser humano, la naturaleza y la técnica (Rueda, 2004). Lo anterior hizo necesario realizar una revisión de la cadena de conceptos tales como: la globalización y el papel de sus herramientas tecnológicas actuales, el tipo de modernidad (segunda, tardía, líquida) en la que esta se ubica y los efectos en los procesos de individuación; el sistema político de la democracia, por los efectos de la liberalización y la gestión de los nuevos derechos y obligaciones a nivel de los particulares, la crisis del Estado y sus instituciones en la globalización frente a la desregulación del territorio nacional, al tener que enfrentar prácticas multiculturales diversas de grupos identitarios, fomentadas y fortalecidas por la economía del consumo mundial.

b) *La lógica de la subjetividad*. Fue definida a partir de aquellos usos de la tecnología realizados en el cibercafé, relacionados con la experiencia del sujeto joven, determinados por su interés personal e íntimo: los asuntos existenciales que ahí los llevaban y su vivencia, que van consumando una nueva forma de ser. Un tema a considerar fue analizar cómo se estaba dando por parte del joven, en tanto usuario, ese derecho a la individuación en tanto biografía propia (Beck, 1997;⁷ Kauffman, 2004) ofrecida por el liberalismo; menos actor social, más autor y regido cada vez más por ideales autorreferenciales, transformándose al mismo tiempo en objeto de consumo “empleable” (Barbero, 2004).

A partir de la observación de una serie de cibercafés, la revisión sobre las transformaciones de la subjetividad moderna de los jóvenes usuarios llevó a varias reflexiones sobre la desmodernización, la multiculturalidad, la expresión de los antagonismos y la transformación de las instituciones, las identidades y la ética. La primera, tiene que ver con la propuesta de “desmodernización” de Touraine (1999), que indica que no se dirige más

⁷El autor habla de la necesidad del individuo de hoy por contar con instituciones que lo soporten en la realización de su propia biografía, tendencia que también empiezan a implementar con la creación de los significados (por ejemplo, de participación) con los objetos de consumo y que se refiere a su proceso de reflexividad (*acting*).

a la normatividad de una ética universal del ideal colectivo, advirtiendo que la idea de proyecto de vida tradicional se disuelve. En otras palabras, él plantea una desobjetivación y desocialización moderna y la presencia de subjetividades múltiples, menos monolíticas, marcadas por un sí mismo de toma de decisiones rápida y un imaginario personal, como recurso de dirección (Guiddens, 1992, 2002; Elliot, 1997). Se aprecia, según Mejía (2004), una descentración del yo laboral del capitalismo anterior y una reconversión de la manera de entenderse a sí mismo, gestando nuevas formas de ser y por lo tanto una subjetividad para la empleabilidad.

La segunda reflexión, que habla de la construcción de nuevas subjetividades, tiene que ver con los procesos de multiculturalidad que han llevado al reconocimiento de formas de existencia singulares. Estas también amplían el mundo de lo personal y de lo propio y presentan las oposiciones que se expresan en un lenguaje no social, es decir, menos normativizado y más estético o cultural, o en términos de resistencia étnica o en general con un lenguaje multicultural a tomar en cuenta. Con el consumo del internet se apoya la configuración de nuevas identidades de los sujetos; por ejemplo, juegan un papel prioritario las marcas o los pasatiempos necesarios para interactuar en las comunidades digitales; la información, el lenguaje, los modos de vida y los gustos ofrecidos por el mercado y los medios de comunicación que como internet transforman a sujetos en “sujetos” (Verdún, 2005).

Con el liberalismo, sigue comentando Mejía, se habla de la importancia de la afectación de las instituciones por donde el sujeto se realiza a través de sus prácticas, lo cual transforma su subjetividad. Así, por ejemplo, señala cómo las escuelas se transforman en espacios para encontrarse con los pares, ya que las ciudades, más bien megalópolis, son sometidas al mercado inmobiliario, están cambiando y se modifica la experiencia de los habitantes en ellas: las plazas comerciales y las calles, ahora avenidas comerciales en los barrios donde se encontraban los cibercafés.

c) *La lógica de los saberes y aprendizajes*. Esta categoría se definió a partir de los sentidos que toma el cibercafé, en relación con las habilidades y disposiciones que gestiona ahí el joven usuario: un saber hacer tecnológico, existencial (saber ser y convivir). Los aprendizajes informales que ocurren ahí con la tecnología tenían que ver con la curiosidad.⁸ De

acuerdo con Baudrillard (1986), el saber ser se definió como la existencia de un autor o solo un personaje;⁹ el saber hacer, con aprendizajes de la técnica; y aprender a aprender, con aceptar los cambios, manejar o pilotear la incertidumbre frente a la cual desarrollaban una red de recursos, como manejar los nuevos lenguajes de la comunicación digital. Si los saberes y aprendizajes que se ponen en marcha para navegar y lograr nuevas experiencias en inmersiones con la tecnología o para alcanzarla tienen que ver con cambios en las disposiciones. Estas hacen referencia a cambios de actitudes y conocimientos, con los cuales los jóvenes tienen que contar para entrar en un mundo global y digital. Las disposiciones exigen cambios subjetivos de ideas, valores, actitudes que demandan nuevos aprendizajes informales como habilidades sociales; por ejemplo, inventar diversos personajes desde dónde presentarse (e interactuar) en el mundo virtual, manejar la incertidumbre para “perderse en las navegaciones”, atreverse a hablar con desconocidos, hasta conocimientos de tipo informático, manejo de la paquetería y disposiciones para su programación.¹⁰

El aprendizaje anterior incluye el manejo de nuevos lenguajes multidimensionales que se aprenden al interactuar y experimentar enfrente de la máquina. Lo anterior implica conocimiento de la tecnología que fortalece formas de pensar con imágenes y un lenguaje oral-escrito que modifica el manejo lineal del lenguaje escrito. El *Word* y la nueva paquetería de juegos incluyen leer sonidos, imágenes a gran velocidad y desarrolla una nueva simbología expresiva gráfica como los “emoticonos”.

Las lógicas de saber también pueden ser existenciales, pues los jóvenes, de acuerdo con Paré (1998),¹¹ navegan por internet para desconectarse de lo real por momentos y ensayar respuestas en forma virtual. Al conectarse con lo global deben gestionar de alguna manera la experiencia de lo diverso, lo nuevo, lo mundial. Estos usos y aprendizajes de la tecnología están íntimamente relacionados con la adscripción identitaria, que convoca al joven a comunidades (de música, juegos) y el estar juntos¹²

⁹ Baudrillard propone que para que el mito de la realización del consumo se dé, la imagen del consumo, lo que ofrece, se tiene que conectar con el personaje (la máscara) creado por el sujeto.

¹⁰ Véase: Rueda, 2004.

¹¹ Este autor estudia lo virtual como un dispositivo cuyo efecto sirve para simular lo real y después poder enfrentarlo.

¹² Véase: Maffesoli, 1997.

y que se relacionó con la siguiente categoría, sobre el lazo virtual que los convoca.

Todos los elementos anteriores serían captados al estudiar los motivos de los usos y significados de la tecnología promovidos por los usuarios en los cibercafés de su elección, así como por los operarios.

2. Lazo social y vínculos. Se definieron como los elementos que operan para que el joven usuario se desconecte de lo local y se conecte a internet y a la tecnología (aprendizajes, necesidades, acompañamientos, ambientes, entre otros). Al tipo de relación que logra el usuario a través de la máquina (amigos, compañeros, familiares) y que hace referencia al tipo de interacción que logra con la comunicación tecnológica; el tipo de conexión local o global a la que tiene acceso. En ambas opera la identidad individual y social del joven, ya que por medio de la identificación, de preferencias, gustos, pasatiempos, lugares, logra interactuar con otros parecidos reales y virtuales, creando vínculos y un lazo social más afectivo y frágil.

Para esta definición se consideraron las reflexiones que sobre los jóvenes proponen Urteaga y Ortega (2004). Estas autoras afirman que la identidad social del joven de hoy es asociativa, con un lazo social más afectivo (socialidad = normatividad lúdica), es más actuada, representada, cuenta con estilo, adornos, poses y vestimentas, y es más del orden de la dramaturgia, de la representación, de la creación de personajes. También se tomó la propuesta del Yo actual de Elliot (1997), como mirada *scanner*. Según él, así son las reflexiones que hacen los sujetos a partir de su múltiple ser, e indica cómo la subjetividad contemporánea observa rápidamente, evalúa desde su preferencia imaginaria, desde sus fantasmas de felicidad, y toma decisiones para sentirse bien, erradicando de su horizonte una ética social con un contenido más normativo, de una época anterior, con Estados nacionales más fuertes y contexto menos global. Esta reflexión partió de datos sobre cómo el usuario frente a la pantalla tomaba resoluciones instantáneas, para abrir diversas páginas y decidir sobre la adscripción a comunidades y grupos de discusión de páginas web. Se observó si leía o no con rapidez los signos que le enviaban a través de la máquina y a qué refería su significado. Se reconoció que la interacción que se produce tiene que ver con un fuerte peso de la dimensión de tipo estética (hedonismo, formas, colores), existencial y cultural (Bauman, 2005; Beck, 1999; Lipovetsky, 1997).

La reflexión que dio origen a esta categoría surgió de la revisión sobre la temática de los efectos de la globalización y sus herramientas tecnológicas, sobre los lazos que atan a un individuo con su sociedad, con el otro y que hoy están siendo transformados. Lo frágil, lo fluido, lo cambiante hacen su aparición, debido a la liberalización del mercado, donde algunas de las fronteras y contenciones se desdibujan, y hay nuevas experiencias a las que se tiene acceso, y hasta las ciudades se encuentran en transformación,¹³ y los jóvenes, en sus trayectos, construyen sus recorridos pasando por los cibercafés. Las familias también se transforman y los jóvenes de hoy pasan tiempo en las calles que, según Cyrulnik (2000), se transforman en espacios de acogida y afecto para los jóvenes, ya que encuentran ahí interacciones con pares y con otros.

3. La formación no convencional. Gestión de las distancias subjetivas, técnicas y existenciales realizadas por los usuarios en el cibercafé. Formación que se desarrolla a partir de la experiencia del joven con las tecnologías encontradas en ese espacio. Experiencia subjetiva y de aprendizaje informal que se da en torno a los usos de las nuevas tecnologías y sus programas, creando una vida tecnificada, sin un marco institucional y en un tiempo libre regulado por el consumo. Formación que se procura en el encuentro cotidiano de la demanda/oferta de los usos de las tecnologías, con razones tanto subjetivas como existenciales y de aprendizaje ejecutadas por los operarios y los usuarios de Iztapalapa.

Se piensa que con la tecnología digital el joven aprende un manejo más veloz del tiempo, el acortamiento de los espacios en el descubrimiento de territorios virtuales, así como el tratamiento de la diversidad que genera el acercarse a otros mundos y personas.

En esta formación de la subjetividad no existe objetivo educativo en los usos de la tecnología en el cibercafé; sin embargo, implican aprendizajes informales como la experiencia que se logra en la navegación sin acompañamiento educativo. De lo anterior se consideró que esa formación no convencional se da en la dislocación de los referentes del joven, que le permiten comprender y hacer en este nuevo mundo “glocal”¹⁴ y en un grado de confrontación con el mundo familiar y la

¹³ Véase: Ramírez, 2003.

¹⁴ Este concepto lo propone Ulrich Beck (1997) y sirve para desarrollar estudios empíricos desde el enfoque de la globalización (segunda modernidad) de los impactos de lo global en lo local, y a la inversa.

institución educativa, al hacer emerger lo personal sobre lo no social. Al ser una formación más libre, sin la confrontación de la autoridad, se da cuenta de cuáles son las nuevas normatividades sociales que se establecen en su lugar y en qué grado se da una autonomía (Eneau, 2005) con los otros o solo una autoorganización. En particular, este autor señala que para lograr la autonomía del sujeto en situación autoformativa, la responsabilidad pesa sobre sus espaldas y propone la reciprocidad como intercambio y cooperación para desarticular las lógicas individualistas de rivalidad y competencia.

Se consideraron también los cibercafés como posibles dispositivos de formación hacia la identificación colectiva de los consumos, lo cual favorece la configuración de sujetos en objetos, “sujetos” tal y como los llama Verdú (2005). Por la huida que ofrecen a la ficción a través del consumo: experiencias que interesa analizar, para dar cuenta de esta transformación identitaria del sujeto joven en consumidor (de la tecnología), como señala Augé (1998, 2001). En esta formación de la experiencia que genera el consumo tecnovirtual, supone que el joven produce (crea) o se asocia con nuevas comunidades de diversa índole desde donde puede generar un sentido (estar o parecer ser como los otros).

Las TIC no son herramientas como las otras. Su desarrollo científico es de los más originales; como lo subrayan Couchot e Hilliaire (2003), quienes definen otro tipo de poder, otro tipo de instrumentalidad que implica otro soporte y eficiencia. Esta última reflexión tiene que ver con las características de la simulación de las nuevas tecnologías e internet. La simulación juega un rol creciente en las concepciones industriales, sociales, científicas y de aprendizaje sobre el conocimiento de nosotros y los otros. Se debe a su capacidad de variar fácilmente los parámetros y observar inmediatamente y visualmente las consecuencias de esta variación, lo cual constituye una ampliación de la imaginación y de una nueva formación.

La definición de esta formación no convencional hace énfasis en la experiencia y, por el peso, la simulación tecnológica y la imaginación en ella implicada. Esta formación acompañada de lo virtual y lo experiencial genera la vivencia de la creación de un mundo propio más sensible y se ubica en un nuevo horizonte tecnocientífico, donde la acción del sujeto en lo social cambia, al cambiar lo social por la globalización y sus herramientas tecnológicas, instituyendo formas para salir y entrar a la modernidad al alcance de una tecla. Se basa en la explicación de que hoy

la producción de mercancías se funda en la fuerza del pensamiento creativo, de nuevas ideas y concepciones laicas (sociedad del conocimiento = liberalismo), sobre una lógica no de aplicación de la fuerza exterior de transformación mecánica, como antes, en la sociedad industrial, sino del conocimiento (procesos internos y demandantes de información).

Otro ejemplo revisado sobre la percepción y evaluación del entorno nos señala que percibir es saber evaluar la distancia de la pertenencia emocional y social. Así, el modo de inserción del sujeto como individuo activo y socializado en una comunidad y espacio habitado nos parecieron elementos a tomar en cuenta al definir una formación no convencional.

4. Lo Barroco/neobarroco. Esta categoría primero se definió como la respuesta de simulación, el “como si” recurrente que se presenta en México desde tiempos de la contrarreforma colonial, frente a las grandes modernizaciones (Echeverría, 2000 y Gruzinski, 2004). Ante estas intervenciones de la modernidad, en su momento, nos dice Echeverría, una de las respuestas que el *ethos* cultural ha dado es la forma barroca, la cual se caracteriza por simular al ofrecer un despliegue de formas culturales, que en este caso acompañan la mala calidad de la conexión con internet y la tecnología digital para el acceso a internet, con el color, el humor, el ambiente festivo, la música. Con esta categoría se pudo leer al “ciberbarroco”.

En estas formas barrocas se produce cierto éxtasis (seducción de las formas), que acaba por sustituir y hacer más vivible la brecha en este caso digital. Representan el fracaso del éxito de la medida modernizadora aplicada, es decir, de la instalación del internet sin apoyo y regulación alguna. Albergue identitario o válvula de escape que de ninguna manera permite la competencia mundial o acceder, construir y competir en la sociedad del conocimiento.

Al mirar el paisaje urbano que producen estas instalaciones barrocas se genera cierto ambiente. Walter Benjamin¹⁵ explica que la mirada moderna genera melancolía; en cambio, desde una mirada dionisiaca, de afectividad y creatividad, de acuerdo con Maffesoli (1997), se aprecia la vitalidad del origen, de formas orgánicas en movimiento, sin orden, sin líneas clásicas y formales, como el mismo desarrollo del rizoma de-
luziano.

¹⁵ Cit por Echeverría, B. (2005).

Siguiendo la reflexión con Jaqueline Rose,¹⁶ este ambiente barroco de formas estéticas cuestiona la petrificación del orden visual dominante. Así se observaron diferentes tipos de cibercafés: en la sala de una casa, en la azotea, en el garaje, en una boutique, en una lavandería, en un mercado al lado de los taquitos, con una serie de escenografías diversas. Afirma Sarduy (1987) que lo barroco latinoamericano construye un discurso paródico en el realce a veces dramático de los elementos. Se incluye una “dimensión crítica que toda parodia conlleva”.¹⁷ La vitalidad festiva de lo heterogéneo, de lo híbrido y de lo orgánico barroco opera frente a la homogeneidad normativa, que define lo formal y que impide dar cabida a la diversidad, producida también por la exclusión, por la anomia de lo real, por lo no social y lo sensible (Maffesoli, 2004).

Lo neobarroco. Construir esta subcategoría, que ya aparecía antes, nos brindó elementos para explicar lo que ocurre actualmente en el tránsito a la globalización. Se ubica en el discurso posmoderno de las artes, cuyo componente sensible define el régimen como la “locura de ver”, y que viene a destronar la mirada desencarnada del espectador cartesiano, del orden y la formalidad. Es Buci-Glucksmann (1986, 2003) quien considera que lo que se manifiesta en la respuesta estética social es un deseo ávido, de búsqueda de presencia, de lo todavía irrepresentable. Pero esta sensibilidad no genera más que alegorías ubicadas bajo el signo de la oscuridad y de la opacidad, que ponen en duda el orden jerárquico. Lo sublime y lo *kitsch* (lo grotesco) son respuestas de esta sensibilidad barroca, como propuesta para explicar lo que hoy opera, no solo en cibercafés en México, sino en todo el mundo, sobre todo en los barrios populares. De hecho, la cuestión de las nuevas tecnologías en modo alguno se desarrolla y se presenta de manera homogénea en los distintos puntos del planeta, al momento de instalar algo tan nuevo como un cambio de época. El estilo neobarroco lo manejan como ecos del pasado en el presente. Formaciones sociales provocadas por la modernidad o sus efectos, para lo cual también se revisó el aporte de Deleuze (1988) sobre los pliegues (barrocos: culturales y afectivos) donde el sujeto se aloja.

Lo anterior se vinculó con la reflexión de Bauman (2005) respecto de la aparición reciente de una ética del “estar con el otro”, donde la diver-

¹⁶ Cit. por Jay (1993), pp. 99-113.

¹⁷ Cit. por Celorio en el Prólogo a la edición Lectorum, México, 2003, del libro *Concierto Barroco*, de Alejo Carpentier, p. 22.

sión evacua a otra ética más social. Reconoce que el espacio estético de hoy está “mapeado” por diversos tonos de intensidad y de diversión. Afirma que la cantidad de conocimiento permanece en proporción inversa a la distancia estética, ya que los objetos más conocidos tienen el valor de diversión más alto, como los de la moda, el deporte, el turismo, la gastronomía, el baile, la fotografía, etc. En esta consideración sobre una época neobarroca en México habría que contemplar el cambio que se da con las nuevas tecnologías. La interactividad y la participación del sujeto en su diseño, así como su reflexión sobre su “equipamiento”, sus recursos (sociales, técnicos, culturales, económicos, identitarios) tomarían parte en la modificación de este registro, por lo que habría que analizarlo.

5. El dispositivo “espacial” transicional. Se definió como una estructura, un lugar donde se realiza una experiencia intersubjetiva de apropiación y de integración; a través de cierto cuidado del medio (espacio): apropiación por medio del juego, que permite la espontaneidad y que provee al joven de confianza para probar, innovar alejándose del origen local. Es un concepto que se deriva de la teoría de la transicionalidad de Winnicotte (1993), quien propone para su práctica clínica el arreglo de mediaciones y condiciones que deben guardar los lugares/ambientes por los que pasa el sujeto, para que se dé una experiencia intersubjetiva de integración por la utilización de una transferencia que replica el lazo materno. Definida así esta categoría, se pudo analizar esa transferencia espacial como soporte en la construcción de territorios presenciales a virtuales, en el propio desplazamiento del joven, entre los cibercafés de la Ciudad de México. A partir de esta concepción sobre la intención subjetiva que él le otorga al uso de la tecnologías en el cibercafé, se registraría si utiliza una transferencia del lazo cultural de origen en un medio ambiente-soporte facilitador. El cibercafé pópular entonces se transformaba en marco para elaboraciones simbólicas presenciales y digitales, en todo caso vinculadas con el llamado del mundo virtual/global, quien convoca fuertemente a los jóvenes a través de su curiosidad por usar internet y significarse “conectados” o “no conectados”.

Otra reflexión a tomar en cuenta en la definición de los conceptos que comprenden esta categoría fue sobre el imaginario creativo y la función de juego en la instalación de nuevas sociedades planteada por autores como Huizinga (2004) y Rifkin (2000), para la construcción de nuevas reglas. Sin embargo, Wallian-Mahut y Vielle (2001) van más allá

al afirmar que existe una disidencia lúdica construida por los jóvenes, (por ejemplo al explorar el universo de internet), donde la búsqueda de placer inmediato, la solidaridad lúdica y la construcción identitaria están asociadas a la fundación de una cultura juvenil singular, en escisión con las éticas institucionales educativas, sobredidactizadas y que se encuentran cuestionadas por esta creatividad lúdica divergente. Se comparte la reflexión de si este juego de experiencias virtuales no será el último artificio de la razón ya que la vida exige una nueva actuación en un escenario de incertidumbre del cual se desintegran fundamentos fijos y seguros. Se impone, con el mundo digital, una vía de ensayo lúdico en una sociedad en busca de nuevas reglas del juego.

a) *El Espacio*. Se definió el cibercafé como un espacio real para el desenvolvimiento potencial del ser humano. Se definen los espacios transicionales como una invención moderna del sujeto. Es una construcción social y cultural, desde dos perspectivas, primero como un espacio físico y después como un espacio vivido.

b) *Espacio físico*. Espacio urbano que contiene objetos, discursos y símbolos y que influye en la interacción que ahí se da. Desde esta misma perspectiva se le define como un escenario técnico presencial y virtual en el cual se desarrollan prácticas mediadas por la tecnología y finalmente como escenografías urbanas donde los usuarios desarrollan resoluciones diversas, ya sea por las características del cibercafé, que permiten al usuario jugar con diversas máscaras o personajes al conectarse con la red.

c) *Espacio vivido*. Se definió como la transformación realizada por el usuario de cada cibercafé en un “lugar” particular de experiencias. Contarían más que sus formas culturales, la forma en que es habitado en ese momento el espacio por el usuario y operario. Fue la reflexión sobre la identidad de lugar la que permitió transitar al espacio vivido, cuya línea de trabajo se ubica en el terreno de la geografía humana contemporánea (Lévy y Lussault, 2003) y que permite encontrar los sentidos, a través de la experiencia existencial, de lo real y lo virtual de los nuevos nómadas de la ciudad-metrópolis.

Para definir el espacio vivido se articularon dos entradas analíticas a utilizar: los escenarios y la movilidad espacial. Los escenarios cotidianos, como idea pionera de Goffman (1981), incluyen la espacialidad. Introduce el “escenario”, en su metáfora dramaturgica, como uno de los elementos centrales, aunque no toma en cuenta el lugar. Los escenarios de Goffman son un recorte espacial pero no en el sentido tradicional de

definir un lugar. Se definen por las prácticas del sujeto, que no existen con anterioridad a las prácticas mismas.

La otra vía fue la de Relph (1976), en cuya acepción del espacio se incluye un conjunto de prácticas móviles, concentradas por distintos sujetos en un marco en el que toman sentido, como la calle o el mundo virtual para los jóvenes. Señala que hay escenarios tanto interiores como exteriores que hacen referencia a la subjetividad espacial, es decir, a la experiencia que el individuo tenga de ese lugar.

Además, se consideró la reflexión de Lindón (2006) no solo de la movilidad espacial entre escenarios, también móviles, sino de la movilidad de sentidos y significados espaciales que acompañan a la práctica observable externamente: las personas llevan objetos de un lugar a otro, así como ideas y esquemas de pensamiento, transformando tanto al uno como a lo otro.

Así, las subjetividades espaciales contribuyen a que el sentido que se le otorga a un lugar no proceda de un rasgo, o de varios, que son propios de ese lugar, sino que también pueden proceder de rasgos de otro lugar. Ello nos permitiría contar en esta investigación con claves esclarecedoras desde las cuales analizar cómo la persona/usuario contrasta un lugar con otros (por ejemplo: el cibercafé elegido con otros lugares desde donde los usuarios pueden conectarse). En otras palabras, qué aspectos de la realidad consideran las personas para construir pares de lugares y compararlos. Las construcciones sociosimbólicas, según Lindón (2007), que derivan del agrado por un lugar, casi nunca proceden del lugar en sí, sino por contraste con otros lugares vividos. Sentidos de lugar que configuran de manera topofóbica: rechazo y desagrado por el lugar; o rasgos asociados con lugares queridos (topofílica). Afirman que más frecuentemente, el agrado procede de una contrastación en sentido negativo: el lugar es visto como lo opuesto a otro rechazado (¿en dónde no quieren estar los jóvenes que están en el cibercafé?).

En relación con la construcción del “espacio como lugar”, según Stokols y Shumaker (1981), todo el mundo vive en espacios que se construyen material y simbólicamente. Lo simbólico sería un conjunto de significados socioculturales relacionados con estos espacios y lo que hay ahí que, a su vez, se convierte en elementos clave con la finalidad de que se produzca una conexión entre un espacio determinado y las personas y los grupos que lo habitan.

Hay lugares que se apropian no solo con hacer uso del espacio, sino con establecer con este una relación, incorporarlo a las propias vivencias, organizarlo de manera propia e integrarlo a experiencias cotidianas y personales. También hay un sistema de relaciones sociales que se establece en el interior de los espacios pues hay valores, normas, costumbres que determinan las acciones y potencian o minimizan el sentido de apropiación que se tendrá hacia este.

Si existe un espacio en el que no se pueda realizar una práctica con libertad, será más difícil que se dé su apropiación, es decir, cuando las normas, costumbres o valores ahí operantes sean muy rígidos, el espacio será visto solamente como una estancia provisional. Se pudo entender por qué decidían usuarios ir a cibercafés con grafitis o con máscaras identitarias del barrio en las paredes.

6. El “entre-dos”. Ese concepto propuesto por Sibony (1991) se utilizó para explicar la postura existencial del sujeto cuando ensaya desde el cuerpo –su estancia en el cibercafé– a ser algo que todavía no es, en esta investigación, un sujeto digital y global (tal vez un migrante). Recientemente se utilizó este concepto también en el campo de la geografía humana para hablar del espacio donde el sujeto puede experimentar ser alguien diferente de lo que es, y que muchas veces resuelve a través de un espacio arquitectónico con un ambiente propicio para “crear-se”. Sibony maneja que el cuerpo animado por su falta de ser (referido a adecuarse al lugar de llegada de una migración, en este caso al mundo digital) construye el espacio potencial, el “entre-dos” cuerpos donde existir. El cibercafé popular puede brindar el espacio para que el joven usuario ejercite otras identidades, como espacio “entre-dos”, con todo y el cuerpo.

Usar este concepto de “entre-dos” permitió analizar cómo el joven en el cibercafé gestiona la ambivalencia de crisis identitarias (Dubar, 2007), típicas de su edad y de la actualidad, así como saber de qué tipo son las negociaciones que realiza sobre su autonomía/intimidad dentro de la heteronomía social. De ese modo se pudo analizar si el joven hacía del cibercafé un espacio donde existir, ya que de acuerdo con las reflexiones revisadas, al acceder a un nuevo mundo global, a través del manejo de un lenguaje como el digital y virtual, el joven se encuentra resolviendo un momento existencial, oscilando entre dos orígenes (local y global). Tal y como decía Queau (1993), con internet ya no estamos más delante de la imagen, sino en la imagen. La experiencia de inmersión producida

por la técnica de la visualización conlleva variantes múltiples, en donde lo adecuado es cambiar fundamentalmente la actitud corporal, *vis a vis* de la imagen, que se refleja en el cambio de las disposiciones subjetivas (éstas son reflexiones precursoras de la lógica de los *selfies*).

El concepto de “entre-dos” como categoría de análisis global, que caracterizó el tipo de dispositivo en el que se encontraba el joven, pudo brindar una interpretación de algunos de los sentidos planteados por los usos de las tecnologías en el cibercafé.¹⁸ Sentidos trazados por las diversas lógicas de operación del dispositivo en construcción: las del poder de la nueva economía de mercado, conformando a los individuos en consumidores; la lógica de la subjetividad configurada por las experiencias múltiples del sujeto con la tecnología; y las de los saberes y aprendizajes desprendidos del manejo de la tecnología digital para participar en lo global y en la inmersión digital.

Resultados

Gracias a estas categorías se realizaron indicadores para tres tipos de análisis: *a.* El análisis inicial: con los primeros datos hasta llegar a lo barroco; *b.* El análisis de los registros (usos y significados): máscaras, libertad, espacio propio; *c.* El análisis Atlas ti: de los datos cualitativos con computadora sobre los aprendizajes informales.¹⁹

Los resultados de esta investigación indican un mundo más complejo, señalan la respuesta de un *ethos* cultural local barroco (este concepto se refiere a las ideas y los valores de una comunidad) que simula y hace más “vivable” la distancia a la conexión/globalización, mas no resuelve la inserción competitiva de la mayoría de estos jóvenes. También se develó un espacio subjetivo de “entre-dos” mundos: el presencial y el virtual, entre el juego y el estudio, entre lo local y lo global, aprendiendo a mostrarse y también a “travestirse”, quiero decir, a ponerse en otros roles, cambios de edad y hasta de género, por ejemplo.

¹⁸ Véase: Fuentes, 2012a.

¹⁹ Se presentan dos tipos de análisis de los datos en artículos anteriores, véase Fuentes, 2007a, 2008.

Contribución

Esta investigación reconoce un nuevo campo de estudio en el ámbito de las ciencias de la educación, al situarse sobre las tecnologías digitales en el enfoque de los aprendizajes no formales, no académicos y no escolares. Destaca el rol que desempeñan los aspectos lúdicos para propiciar la innovación en relación con el aprendizaje informal que se realiza en estos nuevos escenarios infomediáticos, al facilitar la apropiación de las nuevas tecnologías digitales y sus lenguajes. Reconoce la función que tienen estos espacios respecto de la experiencia vital de las diferentes distancias (sociales, geográficas, culturales, generacionales) ofrecidas por medio del acceso a esta tecnología desde la oferta pública. Muestra también la importancia de la creación de cartografías desde la diversidad, como faros/puertos para la navegación de los jóvenes en internet, construidos por instituciones locales reformuladas para este nuevo orden social digital. Además, exhibe la necesidad de diseñar acompañamientos diversos por fuera de la escuela para el sujeto digital, como la construcción de una sociedad educativa, donde se incluya la producción de los medios de comunicación masiva. Lo anterior propiciará una interpretación y producción de imágenes más interesante con la cultura digital de la computadora e internet.

El impacto de las TIC en México sin marcos legales y sin políticas públicas que las acompañen, en renglones como los de salud, consumo cultural, etcétera, así como de la necesaria formación de las audiencias, entre otros programas, no permitirá el advenimiento de una nueva sociedad del conocimiento, aunque se da cuenta de la sociedad del aprendizaje que se instala. Por lo anterior se observa la evanescencia del sujeto social si no se toma en cuenta la experiencia, lo colaborativo y lo personal del sujeto en la educación acompañada de la tecnología ni se manejan las diferentes distancias culturales, sociales y generacionales para su inserción en las prácticas digitales, para no dejar todo el contenido en manos del mercado. Es necesario reconocer los cibercafés como posibles dispositivos de autoformación y ofrecerles recursos diversos por parte de las mismas instituciones del conocimiento.²⁰

²⁰ Después de esta investigación se desarrolló durante el 2010-2011, en la UAM-I, el proyecto “La nueva mirada: del aula al ciberespacio, para la producción de imágenes

Límites y perspectivas

Un límite importante fue que al inicio de esta investigación, a comparación con los tiempos actuales, no se contaba con un cuadro de reflexión ya definido sobre las TIC. Además de los trabajos mencionados y los estudios pioneros de Robinson (2004), Torres (2003) sobre los cibercafés y el entretenimiento en América Latina, se tuvo poco acceso a otros resultados de investigaciones importantes que en ese momento se estaban corriendo sobre el tema como por ejemplo, las del equipo en España de Gil (2006). La utilización de las TIC varía velozmente, de acuerdo con las características del sujeto, la edad, el contexto, la constante innovación tecnológica, y este era un estudio exploratorio –tal y como ya se dijo arriba– que se interesaba en comprender y proponer algunas hipótesis a corroborar con nuevas investigaciones, lo cual puede ser visto como una fortaleza.

Sobre las perspectivas de investigaciones y estudios por realizar que se desprendieron de esta investigación, en ese momento está el estudio de la formación de la cultura digital, los procesos de creatividad/colaboración de la transición de lo informal a lo formal, así como los usos de las imágenes y su impacto en el sujeto.²¹ En el ámbito de los aprendizajes parecía interesante investigar más sobre los procesos de mediación presenciales tanto en el cibercafé como en la escuela y con la tecnología en general. Vincular la relación de lo virtual con la formación (de lazos y vínculos) a través de la simulación digital es otra área de interés a trabajar, como las investigaciones sobre los *selfies* de Rueda (2015), y los aprendizajes y enseñanzas digitales en la escuela de Dussel (2011).

Conclusiones

En la era de las tecnologías digitales se transforma el paradigma de la educación a la formación: del actor al autor mediado por transformaciones subjetivas. El joven usuario pretende transformarse en autor del

con contenido educativo (capacitación, reflexión y difusión) del conocimiento digital. Fuentes (2015) en prensa.

²¹ Véase *Revista Iztapalapa* núm. 78, sobre Imágenes y cultura digital.

conocimiento, apoyado en la tecnología, por lo que aparece el acompañamiento de este sujeto como tema sustancial.

Finalmente, la hipótesis o tesis construida con este andamiaje conceptual era que los cibercafés populares en Iztapalapa operaban como dispositivos formativos lúdicos y espacios transicionales cuya caracterización es barroca –sin café y sin conexión–, pero simula el acceso a la web a través de ciertas estrategias como la oferta de programas encarta, acompañados de la atención que los operarios les ofrecen. Lo anterior favorece una formación no convencional de gestión de distancias necesarias a recorrer, para el acceso a internet, por medio de acompañamientos técnicos, como la coformación con otros usuarios asistentes al cibercafé y verlo como un espacio de confianza, donde el operario ejecuta, muchas veces como una ayuda (como técnico, amigo o maestro). La tesis que se propuso fue la siguiente: Los cibercafés regulan ciertas distancias sociales/culturales introducidas por las tecnologías digitales. Los jóvenes que se encuentran ahí desarrollan nuevos aprendizajes que son constitutivos de una formación identitaria/identificación con lo global. En el cibercafé popular la convergencia de las dimensiones socioculturales, socioeconómicas y socioformativas que porta el sujeto, provoca oscilaciones ambivalentes. Las prácticas realizadas en estos cibercafés inicialmente son existenciales, subjetivas, así como técnicas y económicas y provocan una formación no convencional en los jóvenes impregnada de técnica y afectividad. El paso por el cibercafé popular impulsa a ir más allá de esta formación no convencional, y se espera un proyecto formativo de trabajo a profundidad sobre el sí mismo (*self*) de los jóvenes y la producción de su subjetividad. Muchas y diversas investigaciones se han seguido desarrollando, desde diversas ópticas, y el énfasis varía entre complejidades y complicaciones por el uso de internet. Con esta se insiste en que la complejidad está en el sujeto y sus usos, y el efecto en el “diseño de yo” –las resistencias que produce el sujeto con su encuentro con la tecnología– y no solo en las complicaciones de la instalación y capacitación de la técnica, incluyendo las que se realizan en las escuelas. Se generaron muchas preguntas, pero esta es una de las características del inicio de este tipo de investigaciones frontera.

Bibliografía

- Antoine, Pierre y Jeannière Antoine
 1970 *Espace Mobile et Temps Incertains*, Francia, Aubier-Montaigne.
- Ardoino, Jacques
 1980 *Éducation et relations. Introduction à une analyse plurielle des situations éducatives*, París, Gauthier-Villars/UNESCO/Bordas.
- Arnaud, Michel y Jacques Perriault
 2002 *Les Espaces Publics d'accès à internet*, París, Presses Universitaires de France.
- Augé, Marc
 2001 *Ficciones de Fin de siglo*, Barcelona, Gedisa.
 1998 *La guerra de los sueños*, Barcelona, Gedisa.
- Bartra, Roger
 2006 *Entre el cerebro y la cultura/La conciencia y los sistemas simbólicos*, Valencia, Pre-textos.
- Baudrillard, Jean
 1986 *La société de consommation / Ses mythes, ses structures*, París, Gallimard.
- Bauman, Zigmunt
 1999 *En busca de la política*, México, Fondo de Cultura Económica.
 2005 *Ética posmoderna*, México, Siglo XXI Editores.
- Beck, Ulrich
 1997 *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*, Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós Ibérica.
 1999 *Hijos de la libertad*, Argentina, FCE.
 2002 *Libertad o capitalismo: conversaciones con Johannes Willms*, Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós Ibérica.
- Blandine, Bril
 2002 *La construction du social par les objets*, París, PUF.
- Bonnal, Nicolas
 2000 *Internet. La nouvelle voie initiatique*, París, Société d'édition Les Belles Lettres.
- Buci-Glucksmann, Christine
 1986 *La Folie de voire: de l'esthétique baroque*, París, Galilée.
 2003 *Esthétique de l'éphémère*, París, Galilée.
- Celorio, Gonzalo
 2003 Prólogo de Carpentier Alejo, *Concierto Barroco*, México, Lectorum, p. 22.

- Certeau, Michel de
2000 *La invención de lo cotidiano*, 1. *Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana/Instituto Tecnológico y de Estudios de Occidente.
- Charlot, Bernard
2008 *La relación con el saber*, Buenos Aires, Libros de Zorzal.
- Chartier, Anne Marie
2012 “La lectura y la escritura escolares, ante el desafío de las nuevas tecnologías”, en Daniel Goldin, Marina Kriscautzky y Flora Perelman (comps.), *Las TICs en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*, México, Océano, pp. 157-182.
- Cohen-Tanugi, Laurent
1999 *Le nouvel Ordre Numérique*, Francia, Editions Odile Jacob.
- Coleman, Beth
2011 *Hello Avatar! Rise of the Networked Generation*, Cambridge, The MIT Press.
- Couchot, Edmond y Norbert Hilliaire
2003 *L'art Numérique*, París, Flammarion Laurent.
- Cyrułnik, Boris
2000 *Les nourritures affectives*, París, Odile Jacob.
- Deleuze, Guilles
1980 *Mille plateaux*, París, Les éditions de Minuit.
1988 *Le Pli. Leibniz et le Baroque*, París, Editions de Minuit.
- Deleuze, Guilles y Félix Guattari
1976 *Rhizome*, París, Les Éditions de Minuit.
- Dubar, Claude
2007 *La crise des identités- L'interprétation d'une mutation*, 2a. ed., Francia, PUF.
- Duque, F.
2010 “Ontología negativa. Móviles sin sustancia, Distancia sin sitios”, en Aranzueque (ed.), *Ontología de la distancia. Filosofías de la comunicación en la era telemática*, Madrid, Abada Ediciones, pp. 23-54.
- Dussel, Inés
2011). *VII Foro Latinoamericano de Formación: aprender y enseñar en la cultura digital*, Buenos Aires, Fundación Santillana.
2012 “Más allá del mito de los ‘nativos digitales’. Jóvenes, escuelas y saberes en la cultura digital” en Myriam Southwell (comp.), *Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, instituciones y cultura*, Rosario, Homo Sapiens Editores/FLACSO.

- Echeverría, Bolívar
 1997 *Las ilusiones de la Modernidad*, México, UNAM/El Equilibrista.
 2000 *La modernidad de lo barroco*, México, Ediciones Era.
 2005 *La mirada del Ángel en torno a las tesis sobre la Historia de Walter Benjamin*, México, UNAM/Ediciones Era.
- Elliot, Anthony
 1997 *Sujetos a nuestro propio y múltiple ser. Teoría social, psicoanálisis y posmodernidad*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Eneau, Jerome
 2005 *La Part d'autrui dans la Formation de Soi/Autonomie. Autoformation et Réciprocité*, París, Éditions L'Harmattan.
- Fischer, Hervé
 2001 *Le choc du numérique*, Montréal, VLB.
- Flichy, Pierre
 2001 *L'Imaginaire D'Internet*, París, Éditions La Découverte & Syros.
- Friedman, Jonathan
 2001 *Identidad cultural y proceso global*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Friedman, Thomas
 2006 *La terre est plat*, París, Saint-Simon.
- Fuentes, María Cristina
 2007a “El espacio del cibercafé popular en México y sus formas”, en Mora Martín, *Entre escotomas y fosfenos. Observatorio mexicano de la tecnociencia y ciberculturas*, Barcelona, Editorial UOC, pp. 131-152
 2007b “Los cibercafés populares en México y los jóvenes: respuesta barroca y formación no convencional”, tesis de doctorado inédita, Universidad Autónoma de Morelos/París III.
 2007c “El cibercafé popular y la formación barroca: entrevista con M. André de Perreti”, *Polis*, investigación y análisis sociopolítico y psicosocial, nueva época, vol. 3, núm. 2, pp.163-185.
 2009 “El problema de la educación en relación con las nuevas tecnologías: el debate entre formación, autoformación y aprendizaje”, *Revista Casa del Tiempo*, época IV, vol. II, núm. 20, pp. 2-6.
 2010 “Algunas reflexiones sobre la transformación de la subjetividad en los jóvenes por el uso masivo de la tecnología digital”, en Liévano Martha, *Bifurcaciones de la subjetividad. Dispositivos e intervención social*, Monterrey, Universidad Autónoma de Nuevo León, pp. 169-192.
 2011a “Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de formación”, *Virtualis*, núm. 3, pp. 39-52.

- 2011b “Jóvenes y las TIC en el cibercafé: una propuesta metodológica para estudiar lo glocal”, *Iztapalapa, Revista de Ciencias y Humanidades*, núm.70, pp.159-200.
- 2012a “El cibercafé como espacio de entre-dos: lugares de ensayo para aprendizajes informales, técnicos, subjetivos y formación no convencional”, *Revista Patrimonio: Cultural y educación para la paz (Mec-EduPaz)*, vol. II, núm.2, pp. 4-31
- 2012b *El edén de los jóvenes. Los cibercafés populares*, México, UAM-I/Juan Pablos Editor.
- 2015 “Presentación. Imágenes y culturas digitales”, *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, núm. 78, enero-junio. pp. 5-13
- Fuentes, María Cristina et al.
- 2008 “Cibercafés populares: su potencial como dispositivos de autoformación”, en Teresa Yurén y Citlali Romero (coords.), *La formación de los jóvenes en México*, México, Juan Pablos Editores, pp. 143-168
- Fuentes, María Cristina y Guadalupe Evelyn Cazares
- 2015 “Co-producción de conocimiento digital en red. La colaboración desde los salones de clases”, en Víctor Cárdenas, *Aplicaciones del enfoque de redes sociales al estudio de problemas de la realidad contemporánea. Análisis de redes sociales y capital social* (mimeo para prensa)
- Fuentes, María Cristina y Hyldely Garduño
- 2007 “El aprendizaje informal de las TIC en los cibercafés de Iztapalapa”, en María Cristina Fuentes y Javier Ortiz, *Entre complicaciones y complejidades: espacios y mediaciones en el acceso a las TIC en México*, México, UAM.
- Fuentes, María Cristina y José Ortiz (coords.)
- 2007 *Entre complicaciones y complejidades: espacios y mediaciones en el acceso a las TIC en México*, México, UAM.
- García Canclini, Néstor
- 2004 *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, Barcelona, Gedisa.
- Giddens, Anthony
- 2002 *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*, México, Taurus.
- 1992 *The transformation of intimacy*, California, Stanford University Press.

- Gil, Adriana y Monse Vall-Llovera (coords.)
 2006 *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual*, Barcelona, Editorial UOC.
 2009 *Género, Tic y videojuegos*, Barcelona, Editorial UOC.
- Goffman, E.
 1981 *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Goldin, Daniel, Mariana Kriscautzky y Flora Perelman (comps.)
Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas, México, Océano, pp. 269-286.
- Groys, Boris
 2014 *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, Buenos Aires, Caja Negra.
- Gruzinski, Serge
 2004 *La ciudad de México/Una Historia*, México, FCE.
- Hert, Philippe
 1999 “Internet comme dispositif hétérotopique”, *Hermes. Le Dispositif. Entre usage et concept?*, núm. 25, pp. 93-110.
- Honoré, Bernard
 1992 *Vers l'ouvre de formation. L'ouverture a l'existence*, París, L'Harmattan.
- Huizinga, Johan
 1988). *Homo Ludens*, París, Gallimard.
- Igarza, Roberto
 2009 *Burbuja de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*, Buenos Aires, La Crujía.
- Ito, Mizuco et al.
 2010 *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out. Kids Living and Learning with New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- Jay, Martin
 1993 “Le régimes scopiques de la modernité”. En *Réseaux*, núm. 61, *Vers une nouvelle pensée visuelle*, Canadá, CENT, pp. 99-112
- Kalman, Judy y M. de los Liceaga Correa
 2009 “The Coexistence of Local Knowledge and GPS Technology: Looking for Things in the Water”, *Maritime Studies*, vol. 8, núm. 2, pp. 9-34.
- Kaufmann, Jean -Claude
 2004 *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, París, A. Colin.
- Lévy, Jaques y Michel Lussault (dirs.)
 2003 *Dictionnaire de Géographie et des sciences de l'espace social*, París, Editions Belin.

- Levy, Pierre
1997 *L'intelligence collective*, París, La Découverte.
- Linard, Monique
1996 *Des machines et des hommes*, París, Editions L'Harmattan.
2002 "Conception de dispositifs et changement de paradigme en formation", *Revue Education Permanente*, núm. 152.
- Lindón, Alicia
2007 "La construcción social de paisajes invisibles y del miedo", en Joan Nogué (ed.), *La construcción social del paisaje*, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, pp. 213-236.
- Lindón, Alicia, Daniel Hiernaux y Miguel A. Aguilar
2006 "De la espacialidad, el lugar y los imaginarios urbanos: a modo de introducción", en Alicia Lindón, Miguel Ángel Aguilar y Daniel Hiernaux (coords.) *Lugares e imaginarios en las metrópolis*, Barcelona, Anthropos-UAM-I, pp. 85-106.
- Lipovetsky, Gilles
1992). *Le crépuscule du devoir*, París, Gallimard.
1986 *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama.
- Martín-Barbero, José
2004 "Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad", en Laverde et al. (eds.), *Debates sobre el sujeto*, Bogotá, Universidad Central DIUC/Siglo del Hombre Editores.
- Mejía, Marco Raúl
2004 "La Globalización educativa reconstruye el sujeto de la modernidad", en Laverde et al. (eds), *Debates sobre el sujeto*, Bogotá, DIUC/Siglo del Hombre Editores, pp. 149-177.
- Mendel, Gérard
2004 *Construir le sens de sa vie*, París, Editions la Découverte.
- Moisan, André y Pierre Carré
2002 *L'autoformation, fait social? Aspects historiques et sociologiques*, París, Ed. L'Harmattan, pp. 343-359
- Moscovici, Serge y Miles Hewstone
1984 "De la ciencia al sentido común", en Serge Moscovici (comp.), *Psicología Social II*, Barcelona, Paidós
- Paré, Cyriaque
1998 "Le role de l'imaginaire dans l' informatique", *Sociétés, Revue de sciences humaines et sociales*, núm. 159.
- Peraya, Daniel
1999 "Médiation et Médiatisation: le campus virtual", *Hermès: Le Dispositif Entre usage et concept?*, núm. 25, pp. 153-168.

- Perelman, Flora
 2012 “Las lecturas exploratorias como objetos de enseñanza”, en Daniel Goldin, Mariana Kriscautzky y Flora Perelman (comps.), *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*, México, Océano, pp. 269-286.
- Perreti, André de y Jaques Ardoino
 1988 *Penser l'hétérogène*, París, Desclée De Brouwer-Editions L'Harmattan.
- Pineau, Gaston
 “Autoformation existentielle et brève histoire de l'autos et de soi”, Estudio del campo semántico de validación de experiencia adquirida en la educación superior, coordinado por Boutinet Jean-Pierre y Jean-Yves Robin, 2006, Universidad de Tours, disponible en <http://lllearning.free-h.net/A-GRAF/Textes/agrafistes/pineau_g.htm>.
- Queau, Pierre
 1993 “La pensée virtuelle”, *Réseaux, Vers une nouvelle pensée visuelle*, núm. 61, pp. 67-78.
- Ramírez K., Patricia (coord.)
 2003 *Espacio público y reconstrucción ciudadana*, México, FLACSO/Miguel Ángel Porrúa.
- Relph, Edward
 1976 *Place and Placelessness*, Londres, Pion.
- Rifkin, Jeremy
 2000 *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Barcelona, Paidós.
- Robinson, Scott
 2004 “Cibercafés. Un activo social colectivo”, en L. Arizpe (coord), *Los retos culturales de México*, México, Miguel Ángel Porrúa, pp. 137-152
 2007 “Cibercafés en Morelos: un desafío para la administración”, en María Cristina Fuentes y Javier Ortiz, *Entre complicaciones y complejidades: espacios y mediaciones en el acceso a las TIC en México*, México, UAM-I.
- Rueda, Rocío
 2004) “Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica política”, *Nómadas*, núm. 21, octubre, pp. 70-81.
 2015) “Redes Sociales digitales: de la presentación a la programación del yo” en *Iztapalapa*, núm 78, pp.71-102.
- Sarduy, Severo
 1987 *Ensayos generales sobre el Barroco*, México, FCE.

- Scardigli, Víctor
2001 *Un anthropologue chez les automates*, París, PUF.
- Sfez, Lucien
1988 *Critique de la communication*, París, Éditions du Seuil.
- Sibony, Daniel
1991 *Entre-deux. L'origine en partage*, París, Éditions du Seuil.
- Stiegler, Bernard
1996 *La technique et le temps*, France, Galilée.
- Stokols, Daniel y S. A. Shumaker
1981 "People in Places: A Transactional View of Settings", en Harvey John H. (ed.) *Cognition, Social Behavior, and the Environment*, Nueva Jersey, Lawrence Erlbaum Associates.
- Torres, Ángel
2003 "Los cibercafés: espacios culturales-educativos para las nuevas generaciones", *Casa Abierta al tiempo*, época III, vol. V, núms. 54-55, julio-agosto, pp. 2-15.
- Touraine, Alain
1994 *Crítica de la Modernidad*, México, FCE.
- Touraine, Alain y Farahad Khosrokhavar
2002). *A la búsqueda de sí mismo. Diálogo sobre el sujeto*, París, Fayard.
- Tuan, Yi-Fu
1977 *Space and Place: The perspective of experience*, Minneapolis, University of Minnesota.
- Urteaga, Maritza y Enedina Ortega
2004 "Identidades en disputa: fresas, wannabes, pandros, alternos y nacos", *Jóvenes Tiempo de Híbridos / Entre siglos*, núm.14, pp. 114-133.
- Verdú, Vicente
2005 *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural del siglo XXI*, España, Debate.
- Wade, Philip y Falcand Didier
1988 *Cyberplanète*, París, Editions Autrement.
- Wallian-Mahut, Nathalie y Guilles Vieille.
2001 "La dissidence ludique dans les pratiques sportives de rue: une culture novatrice face aux étiques éducatives", *Cahiers de recherche éthique*, núm. 19, *Le jeu et ses enjeux*, Montréal, pp. 147-164
- Winnicotte, Donald.
1993 *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*, Argentina, Paidós.
- Wolton, Dominique
1999 *Internet et après*, París, Flammarion.

Yurén, Teresa.

- 2005 “Ethos y autoformación en los dispositivos de formación de docentes”, en Teresa Yurén, Cecilia Navia y Cony Sanger (coords.) *Ethos y autoformación. Análisis de dispositivos de formación de profesores*, México/Barcelona, Ediciones Pomares, pp. 19-48.

**Artículo recibido el 29 de marzo de 2015
y aceptado el 13 de noviembre de 2015**

