

CYBERCAFÉS COMUNITARIOS DE TLALPAN
¿ESPACIOS PARA CERRAR LA BRECHA DIGITAL?
¿ESPACIOS DE APRENDIZAJES?

Elizabeth Roa Lucio

Docente-investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional
Carretera al Ajusco No. 24 Col. Héroes de Padierna, Tlalpan C.P. 14200
México, D.F

Área Académica No. 4 Tecnologías de la Información y Modelos Alternativos
Cubículo 210 Tel. 56309700 ext. 1408 y 1186

Correo electrónico: xelha21@yahoo.com.mx

Resumen:

Investigación que se centra en el estudio de los usos y apropiaciones que se hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los medios de información por los usuarios de los CyberTlalpan de la Delegación Tlalpan del Distrito Federal, México.

Los cibercafés comunitarios son la acción estratégica de la política pública para cerrar la brecha digital, que impulsa un gobierno de izquierda que llegó al poder político desde el año 1997 a la Delegación Tlalpan.

Se plantean como propósitos de la investigación conocer los usos y apropiaciones de los medios de información y las TIC, conocer si esta política pública, con una orientación centrada en el desarrollo social de los menos favorecidos por el sistema económico capitalista, coadyuva a cerrar la brecha digital y si estos espacios propician el aprendizaje y la apropiación de las TIC, para tener una investigación básica que permita desarrollar programas educativos centrados en las necesidades de niños, jóvenes y adultos.

Introducción

Con la globalización y el desarrollo tecnológico, la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se convirtieron en un elemento de transformación e integración de la sociedad a las nuevas estructuras y procesos.

En el debate internacional se comenzó a tratar como un tema de primordial relevancia la necesaria creación de medios y mecanismos eficientes para promover la transición de todos los procesos y estructuras, así como la inclusión de todos los individuos a la naciente Sociedad de la Información.

En el contenido de la Declaración del Milenio, emitida por la Asamblea General de Naciones Unidas en septiembre de 2000, se señala como tarea fundamental conseguir que la mundialización se convierta en una fuerza positiva para todos los habitantes del mundo, ya que, si bien ofrece grandes posibilidades, en la actualidad sus beneficios se distribuyen de manera desigual y lo mismo es en el rubro de los costos.

El objetivo se fue haciendo claro, con la globalización el mayor reto parecía ser inicialmente, alcanzar la integración tecnológica mundial, lograr la inclusión de todos los pueblos e individuos a la era digital, y en esa medida se fue dirigiendo la atención a los grupos sociales menos favorecidos.

En la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, convocada por la ONU, fue asumido incluso, como parte del Proyecto de Acción, el objetivo de construir una infraestructura que permitiera la inclusión digital, la capacitación universal, el acceso sostenible, ubicuo y asequible de las TIC para todos.

Se promovía que los gobiernos, y otras partes interesadas, deberían establecer puntos de acceso público comunitario, que proporcionaran a sus ciudadanos acceso asequible o gratuito a los diversos recursos de comunicación y especialmente a Internet.

Se planteó la necesidad de definir y aplicar políticas para preservar, proteger, respetar y promover la diversidad de la expresión cultural, los conocimientos y

las tradiciones mediante la creación de contenido de información variado y la utilización de diferentes métodos, entre otros la digitalización.

El concepto de brecha digital ha ido modificándose, al principio se refería a los problemas de conectividad, después al desarrollo de las capacidades y habilidades requeridas para utilizar las TIC y ahora se hace también referencia con este concepto al uso de los recursos y oportunidades que están diseñados e integrados en la tecnología. La brecha digital es una expresión de las brechas sociales.

Se ubican tres tipos de brecha digital: la de acceso, basada en las diferencias entre las personas que pueden acceder y las que no a las TIC; la de uso, basada en los usos que las personas hacen de las TIC y las de apropiación social de las mismas.

La brecha digital debe relacionarse con las condiciones económicas, culturales, de género, generacionales, geográficas, etc., se dice que “las brechas digitales están dadas por las posibilidades o dificultades que tienen los grupos sociales de aprovechar colaborativamente las TIC para transformar la realidad en la que se desenvuelven y mejorar las condiciones de vida de sus integrantes”

CAMACHO; 2007:10

En este marco de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, surge en 2005 el Proyecto Tlalpan Digital, el cual acabará denominándose Cybertlalpan, el cual tiene como objetivo general: “Hacer un esfuerzo colectivo y plural para reducir la inequidad social, económica y cultural, para reducir la brecha digital existente, entre los diferentes sectores sociales y compartir los beneficios que depara el uso de las nuevas tecnologías de la información, Tlalpan Digital (Cybertlalpan), es una plataforma de apoyo a la ciudadanía, principalmente de aquéllos que por su condición de vulnerabilidad, no cuentan con los recursos económicos suficientes para comprar una computadora, contratar una línea telefónica y mucho menos contratar el servicio de internet, ya que su prioridad es la de subsanar la alimentación de su familia” Manual Administrativo: 2005: 1

En el documento “Tarjeta Informativa” del 26 de julio de 2005 se especifican los antecedentes de Tlalpan Digital:

- Aunque en general los gobiernos nacionales están más avanzados en materia de e-gobierno por contar con más recursos, son los gobiernos locales los que tienen mayor probabilidad de hacer un uso efectivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, por su mayor cercanía con la ciudadanía y hacer realidad la Sociedad del Conocimiento.
- Las tendencias mundiales nos retan a transitar del paradigma del “e-gobierno” al de “Ciudades Digitales Inteligentes”
- Para cumplir el nuevo paradigma, la activa participación, colaboración e involucramiento entre los principales actores de la comunidad (sociedad local) resulta la condición primera y más importante.

En este documento se define qué es una Ciudad Digital Inteligente:

- Una Ciudad Digital Inteligente se opera desde un portal de internet que contiene información diversa de los actores y ligas a sus propios sitios o sitios de interés para la comunidad.
- Una Ciudad Digital Inteligente es una comunidad cuyos miembros comprenden el uso potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y forman alianzas para trabajar conjuntamente para usar la tecnología para transformar su vida en forma significativa (beneficios sociales y económicos)
- La transformación ocurre cuando aumenta la posibilidad de elegir y controlar por la comunidad, como vive, trabaja, viaja, gobierna, compra, educa y divierte

Los principios de una Ciudad Digital Inteligente los describe como:

- Cierre de Brecha digital (conectividad para todos en múltiples dispositivos)
- Inclusión social

- E-Democracia
 - Participación ciudadana
 - Atención ciudadana
- Colaboración en Red
 - Comunidades digitales
- Desarrollo económico sustentable
- Cooperación intersectorial (Sector Privado, Social y Público)
- Administración y transferencia del conocimiento
- Buen gobierno
 - Transparencia
 - Rendición de cuentas
 - Federalismo

Por último, se señalan las ventajas para los actores:

- Gobierno local: mejores servicios para la comunidad, participación ciudadana más activa, mayor transparencia
- Otras instituciones gubernamentales: mejor vinculación con las necesidades de grupos de ciudadanos y generación de nuevos canales para la oferta de sus servicios
- Actores económicos: revitalización de la economía local e incremento de la competitividad de los negocios a través del involucramiento de los diversos actores en el uso estratégico de las tecnologías de información
- Proveedores tecnológicos: oportunidad para demostrar en la práctica modelos donde se puedan combinar diferentes tecnologías de acuerdo con las características específicas de cada zona de la delegación

- Universidades y escuelas: implantar mejores prácticas a nivel general y ofrecer al proyecto la posibilidad de contar con un voluntariado de servicio social para apoyar tareas específicas en las comunidades
- Líderes comunitarios: medios y herramientas más eficaces de gestión e interacción comunitaria
- Ciudadanos: reforzar sus lazos comunitarios y barriales e interactuar de manera más cotidiana y productiva para gestionar los servicios privados y gubernamentales que necesita en su vida diaria.

Es así como establece la Delegación Tlalpan un convenio de colaboración con el Fideicomiso Público Fondo de Información y Documentación, el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, el Centro de Investigación en Geografía y Geomática, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa y el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, para impulsar el Proyecto Tlalpan Digital: Una Ciudad Inteligente. CONVENIO: 2005:1

En este convenio se hace referencia a los ámbitos de intervención con las TIC: Educación, Empleo, Salud, Seguridad, Economía, Social, Medio Ambiente y Servicios. También se mencionan las necesidades a cubrir, los grupos sociales beneficiarios y el tipo de programas que se implementarán con TIC.

Como vemos los funcionarios de la delegación Tlalpan de ese tiempo tuvieron una idea muy clara de atender los llamados internacionales a cerrar la brecha digital, tomando en cuenta las diferencias de género, edad, generacionales, situación económica; desde ese momento vislumbraron la necesidad de la alfabetización digital por lo que apuntaron a proporcionar a los usuarios de los Cyber cursos diversos para cerrar la brecha digital en dos de las tres vertientes arriba señaladas.

Una de las acciones comprometidas en este convenio fue la instrumentación de Centros Comunitarios Cybertlalpan, por lo que se crearon 22 de ellos.

La investigación de los procesos comunicativos en distintos escenarios educativos, en las modalidades de educación informal es poco atendida, por lo

cual surge la necesidad de desarrollar una línea de investigación que fundamente y oriente las propuestas curriculares que se realizan, sobre todo las referidas a nuevos escenarios educativos con el uso de las TIC.

El estudio del aprendizaje informal como un área de conocimiento permite profundizar en los procesos de aprendizaje y desarrollo cognoscitivo en distintos procesos de socialización a la vez que amplía el acceso a conocer sobre la imbricación de procesos cognitivos y socioculturales.

Se alude al aprendizaje informal cuando se refiere a cualquier forma de aprendizaje en que el proceso no está determinado o diseñado por alguna organización o simplemente a cualquier aprendizaje que suceda fuera del salón de clase. También se ha entendido como el que ocurre por la participación de la persona en alguna actividad espontánea o autodirigida, o como el que se presenta por medio de la experiencia, asociado con frecuencia a la idea de hands on o aprendizaje en la práctica.

Aquí cabe preguntarse como señala Rebeca Mejía “¿Ocurre el aprendizaje por la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento? como sugiere Piaget o ¿son la interacción y la participación con otros en relación con cierto conocimiento lo que facilita el aprendizaje? Como indica Vigotsky” MEJÍA: 2005: 8

Los estudios coinciden en señalar que las formas de aprendizaje efectivo se dan en la acción y la práctica, pero también un aspecto importante es que al involucrarse en la acción, se da una inmersión en una estructura y organización social y cultural donde la actividad que se va a aprender es relevante para la comunidad de participantes.

En esas comunidades hay participantes con mayor grado de conocimiento y experiencia que guían y fomentan la participación de los aprendices, lo cuales desarrollan además habilidades por la práctica directa y de manera simultánea ocupan un lugar de mayor responsabilidad en el logro del objetivo relacionado con la actividad, es decir, parte del proceso de aprendizaje implica colocarse en

una estructura de organización social pertinente a los objetivos de la actividad. La importancia de la participación en una estructura de actividad en coparticipación con otros, para la socialización y el aprendizaje efectivo y duradero, por lo que se puede hablar del aprendizaje como un proceso de participación.

“En el modelo de Rogoff el aprendizaje puede entenderse como la transformación de la persona en una actividad compartida por una comunidad de práctica o de aprendizaje, por lo que la evidencia de aprendizaje no es un producto en el sentido de la posesión de conocimiento o de habilidades del individuo, sino la transformación gradual de la participación que muestra que la persona se va involucrando cada vez más y va asumiendo más responsabilidad en las actividades en que colabora con otros, a la vez que muestra de esta forma, mayor dominio y conocimiento de la actividad en cuestión”

MEJÍA: 2005: 9

Las investigaciones sobre el aprendizaje informal sugieren que se caracteriza por involucrar la interacción y la participación situada en el ámbito sociocultural, genera el interés por el conocimiento y por saber hacer, e incorpora el placer del descubrimiento y del ensimismamiento en el conocimiento y en el logro de los objetivos de una actividad. Se reconoce que el desarrollo intelectual no está separado del emocional y que ocurren en la acción y en la interacción social.

Al enfocarnos al estudio del aprendizaje como proceso, necesitamos enfocarlo como una actividad que implica procesos de participación variados y contextuales en el tiempo y en situaciones relevantes en el aspecto cultural. El aprendizaje se inicia con la interacción con objetos de conocimiento por medio de la actividad compartida con otras personas, lo cual puede llevar a lograr nuevas comprensiones, de ahí que provocar o estar en una situación en la que uno logra el irreprimible ¡ah! de admiración o la genuina pregunta de curiosidad, es parte del proceso intersubjetivo de aprendizaje, es parte del descubrimiento, de perseguir la curiosidad y el conocimiento.

“Internet exige y configura el anti-sujeto cartesiano, ya que frente a la separación entre mente y cuerpo, frente a la separación entre el hemisferio izquierdo y el derecho del cerebro, entre la razón argumentativa y el de la emoción, de la pasión y el afecto, entre el hemisferio de la escritura y el de la imagen y la música, Internet escribe con todo: con letras, pero también con sonidos e imágenes...esto marca el inicio de otra época...Internet no es sólo difusor de viejos saberes, de libros ya escritos, es un nuevo modo de escribir y producir saber...Internet es el resultado de la transformación del sujeto humano, es la proyección de un nuevo sujeto tanto de conocimiento como de un nuevo ciudadano...la transversalidad de las competencias en el sujeto del aprendizaje, a la luz de lo que hemos hablado se halla cifrado aquí: todo lo que sabemos lo sabemos entre todos” MARTÍN-BARBERO: 2003: 36

El simple hecho de imaginar una audiencia global para las comunicaciones creativas se ha convertido en parte del placer de la expresión humana contemporánea. La gente lleva a cabo su trabajo expresivo y creativo en un espacio comunicacional. En estos espacios, los productores de la cultura cotidiana –sobre todo jóvenes de clase media de todos los países- diseñan y cuelgan una página web gratuita HTML, personalizan el tono, la pantalla y el mensaje de saludo, así como la barra de herramientas y un fondo de pantalla, prueban, mezclan y copian un CD de música, montan y distribuyen un DVD. El acceso de banda ancha, el bajo coste y la facilidad de uso de los sistemas de video digital ha abierto la posibilidad de hacer cine a un amplio grupo de cineastas en potencia. Pero la gente que está haciendo este tipo de trabajo simbólico no son solo los tecno-adictos o los fanáticos de música pop ni los hijos de gente rica y famosa. Cualquiera con el equipo adecuado, un poco de dinero, suficiente motivación, algo de práctica y tiempo, puede hacerlo.

La gente no sólo tiene la oportunidad de consumir más recursos simbólicos que nunca, sino que se ha incrementado de forma notable su capacidad para crear y compartir sus creaciones. La interactividad es una cualidad indispensable de muchas formas de la expresión humana. Intercambiar mensajes de texto, jugar videojuegos basados en webs, hacer llamadas telefónicas a través de internet, participar en chats y compartir archivos musicales digitales, por ejemplo, todo

ello configura el engranaje de la experiencia cultural contemporánea con complejos niveles de comunicación social.

La moderna tecnología de la comunicación alimenta la creatividad popular, al mismo tiempo que descentraliza la autoridad. La creatividad simbólica ejercida por los productores de la cultura de hoy combina las bases estéticas de los mundos material y simbólico con las bases tecnológicas de una comunicación cada día más cambiante, pero también más a mano.

Los placeres de la expresión humana refrescan el espíritu y enriquecen la experiencia de estar en el mundo. La expresión conecta íntimamente con la creatividad y el poder de la imaginación. La libertad de expresión, incluyendo el libre ejercicio de la imaginación, debería considerarse un derecho fundamental del hombre.

No deben sobreestimarse los cambios de hábitos culturales generados por las innovaciones tecnológicas, sin embargo, llama la atención la coincidente aparición de nuevos modos de sociabilidad en los jóvenes.

La última Encuesta Nacional de la Juventud 2005 México, documenta la vasta reestructuración de los hábitos culturales en las nuevas generaciones. La computadora, Internet, el celular, la agenda electrónica, el MP3 y los videojuegos están incorporados a los hábitos de 50 a 80% de los jóvenes.

La posesión de estos recursos es mayor en los niveles económicos altos y medios, pero también están familiarizados con los avances tecnológicos muchos jóvenes a través de los cibercafés, la escuela y la sociabilidad generacional. En esta encuesta, los jóvenes que dicen que saben usar los recursos tecnológicos son más del doble de los que los tienen: 32% de los hombres tienen computadora y dicen manejarla 74%; la relación en las mujeres es de 34.7% a 65.1%; poseen Internet 23.6% de varones, en tanto el 65.5% lo utiliza y en las mujeres la distancia es mayor: de 16.8% a 55.9%.

El acceso es menos desigual que la posesión del equipamiento tecnológico. El mayor nivel económico familiar que el equipamiento revela está ligado a destrezas y capital cultural (manejo tecnológico y de inglés) para emplear en forma más productiva y diversificada tales recursos.

La distinción socioeconómica y cultural entre los jóvenes ya no se organiza sólo por referencia al capital familiar. El universo cultural de los jóvenes ha pasado del comedor o la sala a la recámara personal en los sectores medios y altos. El equipamiento individual se vuelve un recurso de acceso personalizado a la información y el entretenimiento y un marcador de clase que cada uno lleva a múltiples escenarios.

La introducción de las TIC en procesos educativos está abriendo horizontes que cuestionan las formas de enseñar, de aprender, de evaluar, que hasta un pasado reciente, se proponían como inmutables. Estos cuestionamientos tienen que fundamentarse a través de la investigación para tomar decisiones acertadas, con visión de largo alcance.

Dice Néstor García Canclini “En vez de seguir oponiendo los libros a la televisión o a las pantallas inalámbricas, convendría ensayar formas diversificadas de fomentar la lectura y la capacidad de crítica en el mundo digital en sus múltiples oportunidades, en las páginas encuadernadas, en las pantallas públicas y en las personales” GARCÍA: 2006: 29

Abordaje

Las innovaciones tecnológicas tienen una historia que va aparejada con el desarrollo de la mente humana, del aprendizaje que va teniendo de su propio cuerpo, de su vida, de su interrelación con los otros, con el mundo. Ustedes seguramente recordarán la escena de la película Odissea 2001 cuando un mono descubre que puede otorgarle un uso distinto a una rama de árbol, en este caso de la película, le sirve al mono como arma. Cuando nuestro cuerpo no puede resolver algo, nuestra mente trabaja a pasos muy veloces para

encontrar lo que le sirva para resolverlo; de la necesidad y de la impotencia surge la tecnología, ya sea como arma, ya sea como instrumento.

De los usos se desprenden los significados, pero para que se identifiquen los usos, los seres humanos han pasado por un conocimiento de los alcances y limitaciones que tenemos de nuestro cuerpo, ya Marx y Engels en su famoso artículo “El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre” nos hacen referencia a este proceso que es indispensable conocer porque nos explica la evolución del pensamiento y la generación de la creación humana.

Este sentido que le damos a la tecnología es sólo uno de ellos, también a lo largo de los años la tecnología ha ido adquiriendo distintos usos y sobre todo distintas representaciones y significados para las distintas sociedades. En la actualidad la innovación tecnológica representa, crea y recrea aspiraciones, logros, éxitos, fracasos, esperanzas, utopías.

Los usos que le hemos dado a la tecnología han sido domésticos, industriales, ambientales, de conservación y mejoramiento de la vida y la salud, así como de crear condiciones de vida o muerte, de difusión, de información, de comunicación, son objeto de estudio, de grandes investigaciones y, por supuesto, tienen uso en la representación y creación de cultura, así como en los procesos educativos.

El significado de los usos y las apropiaciones que hacemos de las tecnologías nos permiten comprender las acciones que día con día realizamos los seres humanos, porque todos y todas estamos en contacto con ellas en algunos momentos de nuestro día, en nuestro caso que estamos avocados a los procesos educativos y de aprendizaje, nos ha sido importante conocer los usos y representaciones que han tenido las distintas tecnologías en los procesos educativos, desde la arcilla, pasando por la tiza, las pinturas, el pizarrón, la imprenta, la radio, la televisión, la publicidad, el cine, las revistas, los cómics, y, ahora, las TIC.

Hemos pasado por el uso indiscriminado y sin sentido educativo de todos los medios y ahora de las TIC, pero también han sido utilizados a través del tamíz de distintas teorías del aprendizaje y de la enseñanza, en distintas políticas educativas formales y no formales, desde la esfera pública y la privada.

También existen políticas con sentido social que se preocupan por, sí, lograr consumidores de esos medios y TIC, pero también por lograr reducir lo que llamamos “la brecha digital”, por educar para los medios y las TIC, por educar para lograr audiencias críticas y en la actualidad educar para crear, lo que a fines del siglo pasado conceptualizamos como emirecs y ahora en este siglo llamamos prosummers, que no es otra cosa que pasar de ser consumidores y receptores a convertirnos en emisores, en creadores de nuestros propios mensajes, ahora que las TIC aportan esa posibilidad.

Este desarrollo tecnológico que antes era impensable, nos plantea retos de como aprender a utilizar estas tecnologías, conocer sus lenguajes, su estructura, las formas de codificar, de decodificar, de articular, de crear, de difundir, de comunicar, lo que ha abierto las puertas a nuevas investigaciones y teorizaciones de cómo nos vinculamos a ellas, qué usos y representaciones les otorgamos, y, sobre todo, han representado nuevas formas de vislumbrar a los usuarios, ya no sólo como receptores, sino como productores y comunicadores de mensajes, significados, representaciones, creadores de cultura.

La investigación se centró en una política pública encaminada a cerrar la brecha digital a través del Programa Cybertlalpan, proporcionando el servicio de computadoras, impresoras y acceso a la red de Internet a costos mucho más bajos que en cualquier cibercafé privado, no sólo para crear usuarios de las TIC, sino también de proporcionar educación para el aprendizaje y la apropiación de la tecnología con talleres que se imparten a costos muy bajos en estos cybercafés, como oportunidades de aprendizaje y cambio cultural.

Los Cybertlalpan se ubicaron estratégicamente en las zonas donde la población no cuenta con recursos para la compra de PC, impresoras, ni la renta

del acceso a Internet desde sus hogares y que también se les dificulta el pago que se solicita en los ciber privados.

Se decidió realizar la investigación en los Cybercafés de la Delegación Tlalpan, porque ofrece la posibilidad de tener acceso a distintos tipos de poblaciones, ya que su ubicación abarca desde poblaciones rurales donde la economía está basada en la producción agropecuaria, poblaciones semi-urbanas y población netamente urbana. La Delegación Tlalpan cuenta con muchos pueblos y la parte del centro de la delegación es de un nivel medio y alto económicamente, no así las zonas del Ajusco Medio que básicamente son de nivel económico bajo. El contar con distintos perfiles socioeconómicos y culturales puede ser un factor que contribuya a tener una visión más rica y amplia en los resultados de la investigación.

Se eligieron 14 cybercafés de un total de 22 con que cuenta el Programa de la Delegación Tlalpan, los que no se eligieron fue debido a que se encontraban muy cercanos y tenían por lo tanto el mismo perfil socioeconómico y cultural, por lo que no servían para realizar contrastes, lo que representaba una condición necesaria para lograr los objetivos de la investigación.

Los cybercafés que se investigaron fueron:

Bosques, Chichicáspatl, Digna Ochoa, Petlascalco, Parque Morelos, San Andrés, San Pedro Mártir, Sánchez Taboada, Tlalcoligia, Tlalmille, Parres, Xicalco, Biblioteca Central y Barrio del Niño Jesús.

La investigación se realizó en dos partes, la primera se centró en conocer los cyber, los encargados, a los usuarios y los usos que hacen de los medios de información y las TIC, la segunda parte se centró en los usos, apropiaciones y significados de las TIC con una perspectiva sociocultural.

Desembarco

Los y las jóvenes en primera fila

Los cybercafés comunitarios se han convertido en espacios de encuentro de los adolescentes y jóvenes de la localidad, en contextos de amistad, relaciones, comunicación, aprendizajes, actividades, apropiaciones. Allí acceden a gran cantidad de bienes culturales y escogen una gran parte de los símbolos y signos con los que construyen sus identidades.

Las TIC están contribuyendo velozmente a crear el ciberespacio como un nuevo espacio público, incrementan la conectividad social, reducen el tiempo y la velocidad de intercambio de datos y de comunicación, generan nuevas relaciones sistémicas entre las personas, grupos e instituciones, transforman las estructuras de información establecidas, horizontalizan el acceso y distribución de la información.

En los cybercafés comunitarios la mayor cantidad de usuarios está entre los 12 y los 25 años, de los cuales la edad promedio de los usuarios es de 18 años, la curva va de los 7 hasta los 47 años de edad. En esta heterogeneidad de edades se presenta que los más diestros en el manejo de las TIC guían a los que menos habilidades tienen, no importando la edad.

El género en los Cyber. La cantidad de mujeres jóvenes que acceden a las TIC se incrementa día a día, encontrando que la asistencia a los cyber de las mujeres es del 46% en contraste con los varones de 54%, lo que nos habla de que las nuevas generaciones de mujeres si se vinculan con las TIC.

El nivel promedio de estudios es de bachillerato, pero en la curva encontramos desde primaria hasta universidad. La ocupación principal es estudiante, asimismo, encontramos empleados, profesionistas, médicos y el hogar. El

estado civil de la mayoría es soltero lo que está en concordancia con la ocupación y la edad promedio.

Un dato relevante es que 49% cuentan con una PC en casa contra el 51% que no cuentan con ella, no es así en cuanto al acceso de Internet en casa, ya que, sólo el 17% sí cuentan con acceso en sus hogares y el 83% no, estos datos significan que los cybercafés están ubicados en las zonas que realmente necesitan de este tipo de servicio y que realmente contribuyen a cerrar la brecha digital, ya que reportan que sólo tienen acceso a Internet en el cybercafé privado y en el cybercafé comunitario el 69%.

La carencia de computadora en el hogar es la primera razón para usar los cybers y en el caso de los adultos, las restricciones que les imponen en sus centros laborales los empuja a buscar estos espacios donde pueden acceder libremente.

Aprendizaje de TIC

En cuanto al lugar donde adquirieron el aprendizaje de uso de la PC y de Internet, la mayoría reporta que en la escuela, seguido de la casa, el cybercafé, el trabajo, los amigos, lo que constata que el cybercafé comunitario no ha sido el espacio del primer acercamiento a las TIC, sino que en esta población es la escuela, esto debido probablemente a la incorporación del Programa Enciclomedia en la Educación Primaria y de Red Escolar en la Secundaria.

El tiempo que tienen de aprendizaje de uso de la PC es de 4 años en promedio y el tiempo de uso de PC e Internet es de 3 horas diarias en promedio.

La mayoría de los usuarios de los cybercafés comunitarios de Tlalpan reportan que no les costó ningún trabajo aprender a usar Internet, para los jóvenes de principios del siglo XXI, el acceso es una forma de vida, y aunque la propiedad de bienes -como el hardware- continúa siendo importante, es más estar conectados.

Los programas que utilizan con mayor frecuencia son en el siguiente orden: Word, Power Point, Excell, Internet, Movie Maker y Access.

Los usos más frecuentes de Internet son correo electrónico, chat, bajar música, videos y mensajería. Estos datos son reveladores de que todavía no tienen un acercamiento con las más modernas herramientas de Internet como HiFi, My Space o con otras que son de trabajo colaborativo como foros, blogs o wikis.

El buscador más utilizado es Google, seguido de Yahoo, LimeWire y Kazaa, lo que está en concordancia con los usos que hacen de Internet.

También nos interesaba conocer cómo se encuentra en la actualidad el uso de los medios y las TIC en estos usuarios, lo que además resulta muy importante para poder elaborar propuestas educativas que recuperen los hábitos de los niños y jóvenes.

Los datos son reveladores ya que la televisión ocupa el primer lugar, y en orden descendente encontramos videojuegos, teléfono, celular, revistas, videos, MP3, periódico, Internet, PC y la radio. Hay que acotar que todos estos medios los utilizan alternada y simultáneamente.

También la respuesta a si conoce personas a través de Internet fue en su mayoría afirmativa con un 55%, pero la respuesta no es en un porcentaje elevado con un 44%, lo que nos confirma que los usos que reportan de Internet son consistentes con estas respuestas.

Al preguntarles si el uso de Internet ha influido en aspectos de su vida, reportan que en lo escolar, en ocio y entretenimiento, en lo laboral, en lo sentimental y en compra ventas.

Las desventajas que encuentran al uso de Internet señala la mayoría que ninguna, seguida de aislamiento, enajenación, exceso de información, páginas indebidadas, virus, pornografía, conexión, ocio, y cambios culturales, lo que habla

de que están informados acerca de los discursos teóricos que se hacen de las TIC.

La frecuencia de asistencia de la mayoría es de 1 a 2 veces a la semana con un 49%, de 2 a 4 hrs. el 34% y de 4 a 6 hrs. el 12%.

Sus opiniones en cuanto a los servicios ofrecidos desde el costo, la conexión, el equipo, la infraestructura, la impresión y los cursos que se imparten en los cybercafés comunitarios son calificados como buenos, sólo a un 27% les gustaría que se actualicen los equipos de cómputo, a un 7% el servicio y a un 5% las instalaciones.

Conclusiones

La política pública de los Cybercafés comunitarios en la delegación de Tlalpan coadyuva a cerrar la brecha digital en dos de las tres vertientes, esto es, en cuanto al acceso y en cuanto al uso, sin embargo, en cuanto a la apropiación está todavía muy lejana, ya que en los Cyber está la política de que no pueden bajar y o subir música y videos, según dicen los encargados porque se bajan también virus. Esta limitante coadyuva a que no se desarrollen otros aprendizajes, otras habilidades, otras competencias que obviamente no permite la apropiación relevante de las TIC en adolescentes y jóvenes.

Los cybercafés comunitarios si representan espacios para el aprendizaje de las TIC, pero sin duda la escuela es el espacio donde se adquiere el primer acercamiento a este aprendizaje.

Los usos que se hacen de las TIC en estos cybercafés comunitarios aún se encuentran en las herramientas básicas de la PC y de Internet. Falta promover el aprendizaje y uso de herramientas colaborativas como Foros, Blogs, Wikis, Hi Fi, My Space, así como de editores, plataformas y otros buscadores.

El uso alternado y simultáneo de los medios y las TIC es importante a tener en cuenta para el desarrollo de propuestas educativas con la integración de tecnología.

La televisión sigue ocupando el primer lugar como el medio más frecuentado, lo que representa un campo de oportunidad para las investigaciones acerca de Medios y TIC.

Fuentes:

Camacho, Kemly. La brecha digital. UNESCO, 2007

García Canclini, Néstor. Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?. Revista Comunicar No. 30 Vol. XV España, 2008, págs. 27-32

Lull, James. Los placeres activos de expresar y comunicar. Revista Comunicar No. 30 Vol. XV, España, 2008, págs. 21-26

Martín-Barbero, Jesús. Competencias transversales del sujeto que aprende. Revista Sinéctica No. 22 febrero-julio 2003, México, págs. 30-36

Mejía, Rebeca. Tendencias actuales en la investigación del aprendizaje informal. Revista Sinéctica No. 26 febrero-julio 2005, México, págs. 4-10

Navarro, María G. Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva. Revista Comunicar No. 33 Vol. XVII España, 2009, págs. 141-148

Orozco, Carlos Enrique. ¿Medir lo inmensurable? Evaluar el aprendizaje en ambientes informales. Revista Sinéctica No. 26 febrero-julio 2005, México, págs. 94-97

Orozco Gómez Guillermo. Audiencias y pantallas en América. Revista Comunicar No. 30 Vol. XV España, 2008, págs. 10-13

Rincón, Omar. No más audiencias, todos devenimos productores. Revista Comunicar No. 30 Vol. XV España, 2008, págs. 93-98

Documentos:

Convenio Proyecto Tlalpan Digital: Una Ciudad Inteligente, México, 2005, 28 páginas

Manual Administrativo. Delegación Tlalpan. Cybertlalpan. 2009, págs. 1,2

Tarjeta Informativa. Tlalpan Digital. Delegación Tlalpan. 2005, págs. 3