

INITIUM
SAPIEN
TIAE

TIMOR
DOMINI



Revista ntosemiótica

REVISTA ELECTRÓNICA LATINOAMERICANA DE SEMIÓTICA Y EDUCACIÓN

Depósito Legal
ppi 201402ME4570
Año 3 N°9
Octubre - Diciembre 2016

El recorrido de la semiótica venezolana. Una aproximación a la propuesta de Pic de Laktos.

Maria Lugo

Educación musical en México, una metodología para la enseñanza de la música a través de una aplicación en tecnologías móviles.

Eder Holguin Rivas, Rutilio García Pereyra

La innovación tecnológica gmail en el marco de la semiótica.

Gerardo Jesús Molero García

Los algoritmos y la inteligencia artificial en la construcción del sujeto red.. La ciberaudiencia

Robin Alberto Jiménez Batista

La intersubjetividad en las comunidades virtuales de aprendizaje. Una visión ontosemiótica

Rafael Andrade, Juan Pérez, Pierina D' Elia

Percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la Universidad de los Andes por parte de los estudiantes del último año de educación media del estado Mérida

Alejandro Rassias López

Reseña de Libros: "Las improntas de los movimientos del 68"

Jorge Alonso Sánchez



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

Núcleo "Rafael Rangel"

Laboratorio de Investigaciones
Semióticas y Literarias (LISYL)

2016

Depósito legal: ppi201402ME4570 / ISSN: 2477-9482

Año 3, N° 9 Octubre - Diciembre de 2016

Revista Ontosemiótica

Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias (LISYL)

Núcleo “Rafael Rangel” de la Universidad de Los Andes

Trujillo, Venezuela



Revista Ontosemiótica

Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias (LISYL)

Núcleo “Rafael Rangel” de la Universidad de Los Andes

Depósito legal: ppi201402ME4570 / ISSN: 2477-9482

Diagramación:

Mgs. Liseth A. Villasmil Faria

Mgs. Ally Rafael Mendoza

Traducción:

Eveling Urbina

Olga Montilla

2016 © Universidad de Los Andes
Núcleo “Rafael Rangel” de la Universidad de Los Andes
Trujillo, Venezuela

Todos los documentos publicados en esta revista se distribuyen bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.

Por lo que el envío, procesamiento y publicación de artículos en la revista es totalmente gratuito.

LA REVISTA ONTOSEMIÓTICA POSEEE ACREDITACIÓN DEL CONSEJO DE DESARROLLO CIENTÍFICO, HUMANÍSTICO, TECNOLÓGICO Y DE LAS ARTES. UNIVERSIDAD DE LOS ANDES-VENEZUELA (CDCHTA-ULA).



LA REVISTA ONTOSEMIÓTICA, ASEGURA QUE LOS EDITORES, AUTORES Y ÁRBITROS CUMPLEN CON LAS NORMAS ÉTICAS INTERNACIONALES DURANTE EL PROCESO DE ARBITRAJE Y PUBLICACIÓN. DEL MISMO MODO APLICA LOS PRINCIPIOS ESTABLECIDOS POR EL COMITÉ DE ÉTICA EN PUBLICACIONES CIENTÍFICAS (COPE).

IGUALMENTE TODOS LOS TRABAJOS ESTÁN SOMETIDOS A UN PROCESO DE ARBITRAJE Y DE VERIFICACIÓN POR PLAGIO.



Revista Ontosemiótica

Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias (LISYL)

Núcleo “Rafael Rangel” de la Universidad de Los Andes

Depósito legal: ppi201402ME4570 / ISSN: 2477-9482

Consejo de Redacción

Rosa Amelia Asuaje (Universidad de Los Andes, Venezuela)

Mariela Pérez (Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto. Venezuela)

Lucía Andreína Parra (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Beatriz Elena Coronado Barreto (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Arturo José Bastidas Delgado (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Ally Rafael Mendoza (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Rohmer Samuel Rivera (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Pedro Rivas (Universidad de Los Andes, Venezuela)

Susan Sarem (Universidad Nacional de Tucumán, República Argentina)

Luis Barrera Linares (Universidad Simón Bolívar, Venezuela)

Director

Luis Javier Hernández Carmona. luish@ula.ve (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Trujillo estado Trujillo. Venezuela)

Subdirector

Arturo José Bastidas Delgado. bastidas.arturo@gmail.com (Universidad de Los Andes Núcleo “Rafael Rangel”, Venezuela)

Comisión de arbitraje

Rutilio García

Alfredo Cid Jurado

Enrique Plata

Mariely del V. Rosales V

Vanessa Márquez

José Javier Capera F.

La Revista Ontosemiótica, indizada en REVENCYT, y en el Directorio de Revistas Deycrit - Sur, es una publicación del Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias (LISYL) de la Universidad de Los Andes, (Núcleo “Rafael Rangel”, Trujillo - Venezuela). Fue fundada el 28 de noviembre de 2013, es una publicación periódica, de aparición trimestral, arbitrada, de carácter científico y humanístico, especializada en educación y abierta a todos los docentes e investigadores que tiene como finalidad ser un órgano de divulgación de la producción intelectual derivada de las diferentes líneas de investigación del Lisyl. Así como también de los resultados académicos de foros, coloquios, simposios y seminarios en el área de la semiótica y sus desdoblamientos en una hermenéutica del sujeto.

La correspondencia debe ser enviada al: Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias (LISYL). Núcleo “Rafael Rangel”, Casa Carmona. Universidad de Los Andes. Venezuela. Teléfono de contacto: +58 4264498229. Correo-e: lisyula@gmail.com/ontosemiotica@gmail.com

Tabla de contenido

<i>Presentación</i>	9
El recorrido de la semiótica venezolana. Una aproximación a la propuesta de Pic de Lakatos	
<i>Maria Lugo</i>	13
Educación musical en México, una metodología para la enseñanza de la musica a través de una aplicación en tecnologías móviles	
<i>Eder Holguin Rivas, Rutilio García Pereyra</i>	27
La innovación tecnológica gmail en el marco de la semiótica	
<i>Gerardo Jesús Molero García</i>	39
Los algoritmos y la inteligencia artificial en la construcción del sujeto red. La ciberaudiencia	
<i>Robin Alberto Jiménez Batista</i>	51
La intersubjetividad en las comunidades virtuales de aprendizaje. Una visión ontosemiótica	
<i>Rafael Andrade, Juan Pérez, Pierina D' Elia</i>	59
Percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la Universidad de los Andes por parte de los estudiantes del último año de educación media del estado Mérida	
<i>Alejandro Rassias López</i>	70
Reseña de Libros: “ <i>Las improntas de los movimientos del 68</i> ”	
<i>Jorge Alonso Sánchez</i>	100

Presentación

Insistir en la acción semiótica como herramienta hermenéutica, es redundar en beneficio de los horizontes interpretativos a enriquecerse cada vez más con la variación teórico-metodológica impulsada desde diversos campos y áreas del conocimiento. Puesto que, sin ambages de ningún tipo, hablar de principios semióticos es referir un fértil campo metodológico donde la transversalidad referencial es el instrumento que permite el encuentro alrededor de un tronco común: la significación.

En acto maravilloso, la ‘cosa’ significativa se convierte en materia significada a partir de la confluencia de miradas tan disímiles como las posibilidades de llegar a conclusiones definitivas por medio de la inmediatez argumental, pues cuanto más acuciosa es la indagación, mayores son las alternativas generadas por los campos simbólicos a desencadenar constantemente unidades temáticas para su redefinición. De allí la intención de este número de Ontosemiótica de presentar varias propuestas en torno al orden simbólico y sus derivaciones interpretativas.

En este sentido, abre el recorrido un artículo que establece un documentado inventario sobre la semiótica venezolana, a partir de los postulados del filósofo húngaro Imre Lakatos y sus propuestas sobre Los programas de investigación científica (PIC), donde hace hincapié que las teorías deben estudiarse en forma integrada en una secuencia que comparte un núcleo común. Desde esta perspectiva, el artículo en cuestión indaga sobre determinantes factores que han influido en el inicio, evolución y consolidación de los estudios semióticos en Venezuela, ofreciendo detalles sobre protagonistas, instituciones, aportes y adecuaciones de esta perspectiva metodológica en nuestro país.

En este texto de imprescindible consulta al momento de revisar la evolución semiótica en Venezuela, más allá de las implicaciones sociohistóricas, el lector presenciara el fértil diálogo con los postulados surgidos en otras latitudes, la redimensión de planteamientos teórico-emblemáticos a argumentaciones nacidas en predios nacionales, tal es el caso de: la etnosemiótica o antroposemiótica; sociosemiótica, ontosemiótica, piscosemiótica, y tantas otras variaciones que contribuyen al fortalecimiento de la disciplina y sus enriquecedoras variaciones.

En estas variaciones argumentales derivadas de los desdoblamientos de los actos

comunicativos en diferentes analogías, surge la notación musical a ser interpretada por medio de una metodología para la enseñanza de la música en México, a través de tecnologías móviles. Una prueba fehaciente de la generación de gramáticas específicas en torno a los campos semióticos para develar la naturaleza y esencia de la significación allí contenida. Como es de suponerse, el arte cohabita con los espacios de la tecnología móvil para convertirse en herramienta educativa que permita comprender el significado de la notación musical derivada de la reinterpretación simbólica.

Además de hacer un recorrido por la educación musical mexicana destacando la aplicación del modelo Froebel, o pedagogía de la innovación, puntualiza en la semiosis de melodías específicas mediante canciones por medio de la interrelación del signo, el objeto, e interpretante, para destacar su acción comunicativa a ser acrecentada mediante las tecnologías móviles como instrumentos de dialéctica pedagógica como campo propicio para el encuentro de la universalidad musical con los intentos de rescatar el sentido socio-cultural de la nación por medio de las costumbres y tradiciones de su folklore, potenciadas por las dinámicas didácticas y el goce estético.

Sobre este mismo propósito de interrogar las propuestas tecnológicas por medio de la semiótica, la mirada indagatoria se posa sobre Gmail, una de las herramientas de correo electrónico más usadas en esos predios, la cual es enfocada a partir de las propuestas de Yuri Lotman a manera de semiosfera y a partir del método semiótico interpretativo. A partir de este enfoque, surgen diversas fundamentaciones basadas en la bidireccionalidad de la comunicación dialógica y la dinamicidad característica de estos sistemas de interacción que apuntan hacia la traducción/interpretación de textos para generar una constante resignificación de contenidos y referentes.

En cuanto a esta posibilidad argumental, surge la ‘comunicación no-idéntica’, en la cual, los involucrados en el acto comunicativo comparten en una comunidad significativa a través de códigos no-coincidentes, para generar equivalencias sígnico-simbólicas dentro de Google y Gmail a modo de semiosferas. Esta dinámica soporta el establecimiento de centros y periferias a estar en constante interacción por medio de la mutualidad y reciprocidad en el intercambio de información, en la generación de lenguajes adscritos a una semiosfera en constante movimiento.

Ahora bien, dentro de esos espacios de intercambio creados en el mundo tecnológico, a través de las redes sociales y otros mecanismos de interacción, es de vital importancia considerar la ciberaudiencia, y con ella, el sujeto red, o la simbolicidad del sujeto en esos escenarios semióticos mediante algoritmos e inteligencia artificial, estructurantes de dinámicas narrativas atrayentes para captar un público consumidor. Tal es el caso de los videojuegos y su capacidad de interacción y simulación de realidades virtuales, hecho ya tan usual en otros espacios como el cine, una intrincada y atractiva red para incorporar cada vez más adeptos a esa ciberaudiencia.

Todas estas narrativas están asumidas bajo la apertura y posibilidad de interacción a modo de objetivo común para abrir nuevas posibilidades de resignificación sobre lo ya creado,

reincidir sobre referencialidades para presentarlas bajo diversas modalidades de significación ante la supremacía de la realidad virtual a manera de panacea que rompe con fronteras y, hace de las distancias, un lugar común para interactuar en medio de una nueva ciudadanía virtual otorgada por la ciberaudiencia y sus renovadas gramáticas sustentadoras de los puentes a tenderse entre la cotidianidad y los singulares espacios advenidos de los giros metafóricos y sus dinámicas dentro de la virtualidad.

A medida que indagamos sobre los espacios virtuales, mayores son los radios de acción de la semiótica para ofrecernos renovadas alternativas argumentales, tal es el caso de la intersubjetividad enfocada en las comunidades virtuales de aprendizaje. Un tema de vital importancia en esta sociedad hipertextualizada que ensancha las visiones sobre la acción y eventos educativos más allá de los espacios físicos, enfocando la interacción como una oportunidad para la manifestación del sujeto en una red intersubjetiva que en ningún momento lo anula como tal, por el contrario, le ofrece la oportunidad para manifestarse desde el sí mismo.

Estos intentos de análisis están fundados en la Ontosemiótica, enfoque a considerar al sujeto un cartabón simbólico sostenido por un cuadrante simbólico: sujeto-texto-sujeto-contexto, sobre el cual recae la mayor fuerza generativa de significación, que en el campo educativo propone una pedagogía de la sensibilidad soportada por las experiencias de vida de quienes dentro del colectivo, conforma una arquitectura sensible a proporcionar los insumos imprescindibles para una racionalidad sensibilizada, capaz de crear formas empáticas dentro de las comunidades virtuales de aprendizaje y dimensionarlo hacia una esfera más humana.

Para cerrar este interesante abanico interpretativo, la Revista Ontosemiótica ofrece los resultados de una exploración sobre la percepción de los estudios de diseño gráfico de la Universidad de Los Andes por parte de los estudiantes de educación media del estado Mérida, Venezuela. Detallando por demás, las habilidades que en este campo debe tener un profesional de esta área para traducir realidades y necesidades de diferentes sectores de la sociedad para garantizar la visibilidad de lo representado. Todo un juego semiótico para tratar de centrar atenciones e intereses sobre determinado producto comunicacional.

Esta mediación es una compleja acción que involucra diferentes factores, cuya real existencia depende de la creatividad del diseñador gráfico, el resignificante del objeto lingüístico para transformarlo en una simbolicidad atrayente y convincente, donde el sentido figurado es la herramienta de mayor preeminencia a la hora de sopesar los resultados de esa intervención sobre determinado acontecimiento o específica realidad, en función de un interés individual a hacerse colectivo mediante la combinatoria de la acción comunicativa y la creatividad del arte transfigurada en materia significante.

De esta forma, los sincretismos interpretativos encuentran en la semiótica un punto de

coincidencia sin perder su autonomía argumental, allí los antagonismos complementarios son herramientas para encontrar diversas miradas teórico-metodológicas, que en su heterogeneidad, configuran una particular unidad regida por la dialéctica simbólica y sus derivaciones significantes.

Dr. Luis Javier Hernández Carmona

Director

El recorrido de la semiótica venezolana.

Una aproximación a la propuesta de Pic de Lakatos

María Lugo¹

Recibido: 14-07-2016

Aceptado: 02-09-2016

Resumen

El trabajo que se presenta tiene como objetivo plantear el desarrollo de la semiótica en Venezuela, y desde ese abordaje delimitar cómo se ha configurado la producción investigativa en esta área de acuerdo a la propuesta de Lakatos (1978) sobre los “Programas de Investigación Científica” (PIC) como una forma de mantener la heurística positiva o progresividad de una disciplina científica. De tal modo, se plantea un bosquejo desde el inicio o entrada de la semiótica en el campo académico en Venezuela (en un principio semiología) hasta nuestros días, que conllevó al establecimiento de hipótesis auxiliares relacionadas con los grandes cambios que a nivel mundial se consolidaban en el campo de la semiótica, para así ir delimitando el “núcleo firme”. Además se aborda el tema de los “programas rivales” de acuerdo a la teoría de Lakatos, y se concluye que más que rivalidad implican la interesante complejidad de la semiótica como metodología, constituyéndose en un gran apoyo para las diferentes disciplinas de las ciencias sociales.

Palabras Clave: semiótica, semiología, PIC, investigaciones semióticas, hipótesis auxiliar, semiosis, significación, discurso, texto.

Abstract

Semiotic travel in Venezuela. An approximation to the Lakatos proposal.

The aim of this paper is to propose the development of semiotics in Venezuela and from that approach to delimit how the research production has been configured in this area according to the Lakatos proposal (1978) on the “Scientific Research Programs” (PIC) as a way to maintain the positive heuristic or progressivity of a scientific discipline. In such a way that a sketch is proposed from the beginning or the entry of semiotics in

¹ Prof. Agregado. UNEFM. Adscrita al departamento de Cs. Pedagógicas del Programa de Educación. Lic. En Comunicación Social y MSc. en enseñanza de la Lectura y Escritura.

the academic field in Venezuela (initially semiology) to the present day, which entails the establishment of auxiliary hypotheses related to the great changes that take place worldwide consolidating in the field of semiotics, in order to also delimit the “firm core”. The topic of “rival programs” is also addressed according to the theory of Lakatos, and it is concluded that more than the implicit rivalry is interesting in semiotics as the subject, constituted in a great support for the different disciplines of the social sciences .

Key words: semiotics, semiology, PIC, semiotic investigations, auxiliary hypotheses, semiosis, meaning, discourse, text.

Siguiendo a Magariños (2009), la semiótica es una metodología que aborda el estudio de la significación de los fenómenos en general, desde su producción, comunicación y/ o transformación. Dichos fenómenos dan cuenta de las semiosis icónicas, simbólicas e indiciales en los discursos sociales, por tanto su objeto de estudio es muy amplio, de allí el interés de las diferentes disciplinas de la ciencias sociales en la semiótica, pues todas ellas tienen como objeto de conocimiento a otros tantos objetos semióticos y necesitan de las operaciones semióticas como elemento estructurador de sus investigaciones. Así la semiótica se basa en conceptos y operaciones que la convierten en una vía para explicar cualquier fenómeno objeto de análisis de cualquier disciplina científica de las ciencias sociales, todo lo cual expresa un “dominio semiótico” que permite proponer un “modelo de investigación”.

Esta visión implica que la semiótica posee un cierto número de ideas que son base y que permiten construir una operatividad que pueda ser aplicada en la diversidad de los signos y objetos semióticos que se producen en una esfera social (de acuerdo con el concepto de Lotman, la semiosfera), que en definitiva son muchos. Por ello la vasta producción investigativa en semiótica, desde sus inicios en Europa como semiología y su limitación de análisis por partir de la lengua como sistema de análisis para todo signo; hasta la visión interpretativa que implica no el signo en sí, sino su proceso de producción (semiosis ilimitada). Precisamente en Venezuela, como en todo el mundo, este cuerpo de ideas sobre cómo abordar los procesos de significación de una sociedad se desarrolla en un antes, como semiología, y en un después, como semiótica.

Desde esta perspectiva y tomando en cuenta toda la generación y producción de actividad científica desarrollada en Venezuela, y de acuerdo a la realidad actual de la semiótica, se pretende abordarla desde la visión de un Programa de Investigación Científica (PIC), tal cual lo plantea Imre Lakatos (1922-1974) filósofo y matemático de origen húngaro, cuya propuesta está orientada a que la actividad científica se organice por una secuencia de teorías que permitan una Unidad de Análisis Epistemológica de la disciplina abordada, la cual permite una continuidad espacio- temporal que relaciona a sus miembros, estableciéndose versiones modificadas de acuerdo a un plan inicial común (Cova, Inciarte y Prieto, 2005).

Desde la visión lakatoniana, el PIC guía y condiciona las investigaciones que se desarrollan en una disciplina científica, partiendo de lo que sería el núcleo firme del programa que está conformado por los supuestos básicos que le son subyacentes, los cuales no son refutables, además de las hipótesis auxiliares. A partir de lo anterior se fundamenta el desarrollo de la heurística positiva y la negativa, que conlleva a que un PIC sea progresivo o degenerativo. Los PIC conformados

por una serie de teorías, son progresivos en la medida que “cada teoría nueva tiene algún exceso de contenido empírico con respecto a su predecesora; esto es si predice un hecho nuevo o inesperado hasta entonces” (Lakatos, 1983: 49), y es aquí precisamente donde toma valor el concepto de cinturón protector del núcleo firme, en el que se incorporan las hipótesis auxiliares.

Para llegar a construir el PIC de semiótica en Venezuela, es importante recordar los planteamientos de las orientaciones específicas que dejaron las dos grandes tradiciones semióticas: la europea y la norteamericana. Saussure (1857-1913) y Peirce (1839-1914), que de acuerdo a Sosa (2006) no son más que la estructuralista y la interpretativa. De hecho, esto conllevó a la distinción de nombres: Semiología y Semiótica, lo cual fue resuelto en 1969 en el I Congreso de la Asociación Internacional de estudios semióticos, donde se optó precisamente por el de Semiótica. Implicó no solo un cambio de nombre, sino un cambio de paradigma, (Luna- Cortes, 1991), pasando de la base sausseriana, el signo con fines expresivos y socialmente producido, a una visión peirciana donde el signo es entendido como símbolo, ícono e índice, por tanto abarca todo fenómeno en el que haya una sustitución de un objeto por otro, y que sea susceptible de interpretación por algún sujeto.

Específicamente, desde la visión lingüística y comunicativa, Saussure “formuló una serie de conceptos esenciales para comprender los estudios europeos de los sistemas de signos lingüísticos” (Cobley y Jansz, 1997: 9). Su aporte fue la inclusión de una ciencia que estudie el valor de los signos en el seno de la vida social, la cual denominó Semiología. Ésta se basó en el estudio del signo lingüístico de naturaleza arbitraria y su relación con la díada significante (aspecto material) y significado (concepto mental). Los mencionados autores plantean que el centro de esta ciencia tiene que ver con conocer cómo los significantes evocan distintos significados de acuerdo a comunidades de hablantes específicas, lo cual implica la existencia de relaciones convencionales y no naturales para el desarrollo del signo lingüístico. Esta fue la base para los posteriores estudios semiológicos desarrollados en Europa.

Por su parte Peirce, en el continente americano, específicamente en los Estados Unidos desarrolla su teoría con un giro distinto, y que denominó precisamente Semiótica. La principal diferencia de plano que tiene con Saussure, es que no limita el signo como un sistema de la lengua, sino que considera que el accionar humano está constituido por una semiosis ilimitada (un objeto - representado por un signo- representamen y el interpretante del signo, que nuevamente se puede constituir en otro signo en relación con otro). Entonces para Pierce el signo no es un díada, sino una tríada (objeto-representamen- interpretante).

Tanto Saussure como Pierce, generaron orientaciones específicas en el estudio semiótico, pero básicamente estuvieron enfocadas hacia dos campos: signos humanos y discursos y el universo impregnado de signos. Sosa (2006) señala al respecto: “Lo que hay, en definitiva, detrás de estas concepciones, son dos opciones paradigmáticas: la semiótica anglosajona de origen peirceano que enfatiza en la semiosis como proceso, y la semiótica Europea –de origen saussureano- que enfoca predominantemente en las estructuras semióticas que hacen posible tal proceso” (p.105). La primera la denomina interpretativa y la segunda estructuralista.

Ambos paradigmas han permitido un desarrollo teórico diverso que ha definido la semiótica contemporánea. Alcides (1997) las refiere como: la semiótica europea desarrollada por Roland Barthes, Julia Kristeva, Georges Mounin, Pierre de Girau, Tzvetan Todorov, Algirdas Greimas, Umberto Eco y Cesare Segre; la estadounidense de Charles Morris y Thomas Sebeok; la semiótica inglesa de Jonathan Culler y John Deely; la semiótica rusa de Roman Jakobson y Iuri Lotman; y la

semiótica alemana de Max Bense, entre otros.

Teorizando sobre Venezuela y su semiótica.

En Venezuela se inició la semiótica bajo “el paradigma estructuralista” como lo denomina Sosa (2006) que según lo expresa fue el hegemónico al inicio de las investigaciones semióticas, por lo menos en Latinoamérica, y donde el dominio del objeto de estudio se centra en el lenguaje como productor de los signos que hacen posible la comunicación. Este paradigma marcó la semiótica venezolana por más de tres décadas, y no fue sino, a mediados de la década de los 90 cuando irrumpe la visión anglosajona de Peirce, ya mencionada, como interpretativa (Finol y Djukich, 1998). En este sentido, el desarrollo semiótico en Venezuela se ha mantenido vigente y actualizándose gracias a su enseñanza tanto en carreras de pregrado como de posgrados de las instituciones de la educación superior venezolana, y por supuesto en la fundación de los laboratorios de investigación en dicha área. Todo lo cual ha generado una variada producción científica desde los años 70, hasta la actualidad que permitirá la construcción del PIC en Semiótica.

Siguiendo con Finol y Djukich (op cit) la semiótica venezolana entra en los años 60, debido al auge del estudio semiológico europeo, introducido por Saussure y fortalecido por otros importantes estudiosos. Prosiguen los autores, que en esta época muchos profesores, en su mayoría del área de literatura, buscando actualizar los estudios venezolanos en esta área, de allí que el foco de la semiótica en esta primer etapa fuera el análisis del discurso literario. Aunque también destacan importantes estudios en el análisis del discurso audiovisual, y de textos jurídicos.

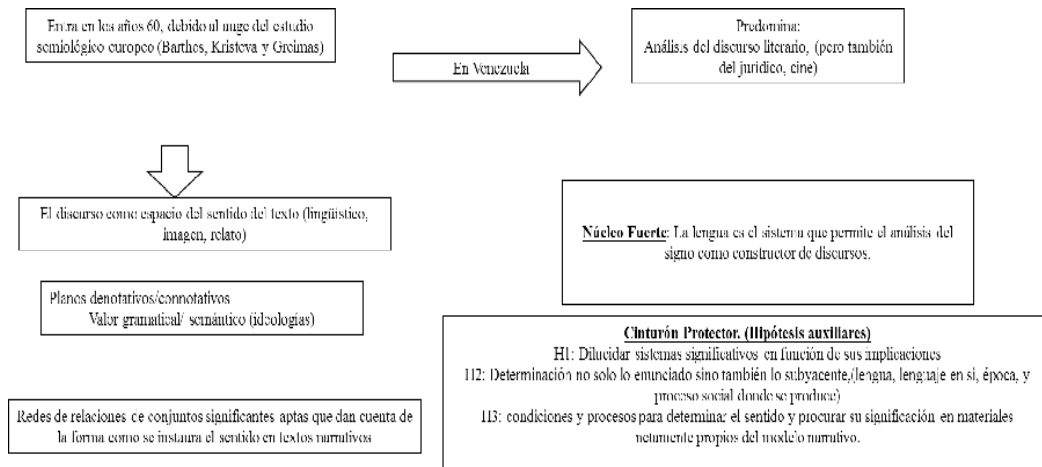
La formación recibida fue directamente de Roland Barthes y Julia Kristeva, quienes dominaban la escena académica europea por sus importantes contribuciones sobre la semiología (así definida para ese tiempo). Ellos plantearon el tema de discurso (no la frase, como se venía haciendo desde los estudios semiológicos) como espacio del sentido del texto fuese éste de carácter lingüístico u otro objeto (imagen, relato) que se proyecte como discurso. Se refiere al hecho de las significancias dadas en el discurso mediante el estudio de los sistemas sígnicos ofrecidos. Su base es estructuralista, pues consideran la lingüística como fuente de análisis semiológico, es decir, a través de la lengua como sistema estructurado es como se accede a otros sistemas de significación. Por tanto este aspecto puede establecerse como el Núcleo Fuerte de la semiótica venezolana, en ese momento.

Barthes aborda en sus trabajos el elemento de la significación, basándose en que en “la semiología la conexión de significante significado no siempre será arbitraria o inmotivada, puede ser motivada” (Beuchout, 2013: 5). De allí que estudia el significado y sus implicaciones, y plantea los planos denotativos y connotativos en el discurso (base de Louis Hjelmslev), haciendo inteligible o significativo lo cotidiano, significativo lo insignificante. Por su parte, Kristeva propone el semiánálisis, para abordar el texto, el cual define como una crítica del sentido, sus elementos y leyes, como una teoría general de funcionamiento simbólico para cuya constitución resulta indispensable la aportación de la semiótica, pues asume que en el texto radica tanto el valor gramatical como el semántico, lo cual rompe el concepto de linealidad histórica y permite determinar las ideologías. Ambos se orientan hacia las implicaciones del contenido, la forma como este se observa en el discurso textual, a través de un método para el análisis discursivo, “procedimientos precisos para la descripción de un objeto” (Sosa, 2006) que conllevaban a “establecer las estructuras profundas del objeto” (Caro, 2002), en este caso el texto literario.

De este tiempo, Víctor Fuenmayor destaca como uno de los estudiosos y fundadores de la semiótica venezolana, y forma parte de lo que domina Finol y Djuckich (op cit) como la primera generación de semióticos. Son bien reconocidos sus trabajos sobre análisis de las novelas de Teresa de la Parra, donde expone la forma como ésta aborda la moral, y los estudios sobre Horacio Quiroga, que expresan todo un abordaje semiológico. Fue él conjuntamente con otros reconocidos estudiosos, quien funda la Asociación Venezolana de Semiótica (AVS).

Ya para finales de los 80, Finol y Djuckich (op cit) reconocen una segunda generación de semióticos en Venezuela, también demarcada por la tradición Europea, igualmente de corte estructuralista, pero específicamente por la escuela de París (Algirdas Greimas) y que permitió la continuidad del dominio de producciones investigativas relacionadas con el análisis semiótico textual literario, pues ofreció una propuesta teórica- metodológica de referencia obligada para el análisis de los textos narrativos, que permitió describir redes de relaciones de conjuntos significantes aptas que dan cuenta de la forma como se instaura el sentido en los discursos de este tipo, (Djuckich, 2005), pero también en otros objetos culturales que tomen la forma de relato (imagen, cine, publicidad).

Desde estas visiones se puede decir se va construyendo la primera hipótesis auxiliar que puede ir consolidando ese cinturón protector del programa: semiótica. Entonces, para esta primera etapa, que Finol (et al) (entre los 60 y finales de los 80) se entiende la semiótica como una manera de desentrañar los discursos, pero muy especialmente el literario, todo ellos a través del análisis textual que permitiera: a) dilucidar sus sistemas significativos en función de sus implicaciones (Barthes), b) determinar no solo lo enunciado sino también lo subyacente, dado por lengua, lenguaje en sí, la época, y proceso social donde se produce, es decir un análisis más contextualizado y social (Kristeva), y c) condiciones y procesos para determinar el sentido y procurar su significación (Greimas) en materiales netamente propios del modelo narrativo.



Desarrollo semiótico en Venezuela. Primera etapa (desde los 60 a inicios de los 80). Tradición estructuralista. La lengua como fuente de análisis

El dominio de la visión estructuralista de la semiótica en el desarrollo académico-investigativo venezolano consolidó en 1984 el primer Grupo de Investigación, denominado Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas en la Universidad de Los Andes (ULA). Esto implica que había una tendencia a trabajar todo análisis semiológico (fuera del lingüístico) subordinado “a la lingüística en virtud de la afirmación según la cual las lenguas naturales son los únicos sistemas de signos a los que se traducirían todos los otros sistemas de signos, considerando imposible la inversa” (González, s/f: 45). Desde esta orientación incorpora líneas de investigación a saber: semiótica de la literatura, semiótica del discurso jurídico, que de acuerdo con el momento permite el análisis textual de acuerdo a los planteamientos anteriormente esbozados.

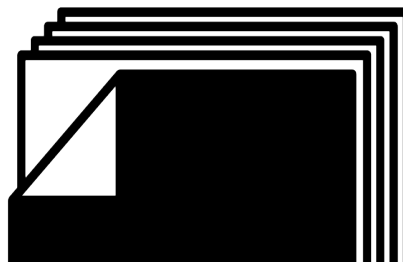
Sin embargo, para estas fechas se introduce la sociosemiótica como una línea de investigación de este grupo de investigación que reflejó el inicio del viraje de los estudios semióticos enfocados en el texto literario, y por tanto reflejó el interés semiótico venezolano por el abordaje del discurso social como un espacio de sentido. María Teresa Espar (1995) (pupila de Greimas) quien fue una de las fundadoras de este grupo señala que hay la intención de encontrar en los discursos sociales rasgos que puedan permitir la identificación de sociolectos que reflejen emociones o sentimientos propios de la cultura venezolana, (discurso de humor criollo, los estereotipos retorizados conversacionales, la cultura del alcohol, discurso de actores sociales: periodistas y escritores).

Esto sumado al área temática de investigación que introdujo Finol a mediados de los 80, implican una nueva orientación semiótica, relacionada con el abordaje del espacio cultural como una estructura a través de la cual se establece sentido y significación. Finol se interesó en la línea investigativa de Greimas, (influenciada por Levi Strauss) relacionada con el mito como espacio de producción de sentido para establecer su significación, aplicando conceptos de la lingüística al análisis de otros sistemas no lingüísticos, y atendiendo a la definición de etnosemiótica que realiza Greimas junto a Courtés en “Diccionario razonado de la teoría del lenguaje”. Esta postura dada también por la teoría semiótica de la cultura de Lotman, donde prevalece la etnocultura como propuesta semiótica (Caro, 2002).

La variante sobre la semiótica que introduce Finol por los años 80, abre claramente una ruta en el campo semiótico de la cultura en Venezuela, que tiene gran apogeo en la década de los 90, y define claramente un área temática que es la etnosemiótica del rito y el mito. Es pues una constante en el abordaje de Finol, orientado a develar la significación de las costumbres (rito y mito) desde lo cotidiano y su importante aporte para el establecimiento de la identidad y cultura de una sociedad. Algunas de los títulos de sus investigaciones sobre esta área son: *Semiótica, Comunicación y Cultura, Mito y Cultura Guajira, Los Signos de la Crisis, Semióticas de la Cultura, Semióticas del Rito, Capillitas a la orilla del camino: una micro-cultura funeraria.*

Además es a finales de los 90, cuando en Venezuela se reactiva la Asociación Venezolana de Semiótica, y es en esa época cuando se inaugura el Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas (LISA) de la Universidad del Zulia. Tal vez por ello, que una de las líneas de investigación de este laboratorio la ubicaron en la etnosemiótica (cultura funeraria y cultura popular venezolana), igualmente la semiótica audiovisual y semiótica del juego y azar. Ya el texto literario, dejó de ser la panacea del objeto de estudio de las investigaciones semióticas, y por tanto,

la base de los estudios semióticos venezolanos. El predominio de la semiótica de la cultura se estaba consolidando en Venezuela.



Desarrollo semiótico en Venezuela. Primera etapa. (década de los 60 a los 80).

Tradición estructuralista. Análisis de la cultura.

A juicio de la investigadora, es a finales de los años 80 y que se incorpora esta tendencia de incorporar lo cultural como parte del análisis semiótico, y por tanto se constituye en una segunda hipótesis auxiliar en el desarrollo semiótico venezolano, que se consolida en la década de los 90. Lo cultural se analiza como un sistema de signos y símbolos estructurados construido por la sociedad (como la lengua), por tanto generador de discursos diversos que pueden ser objeto de análisis. Esta hipótesis podría incluirse en la semiótica de la cultura, desde la antropología y etnología, y desde el discurso social, siempre con base en una teoría del lenguaje. De tal forma que esto conllevó a generar con mayor fuerza variantes del objeto de estudio, que hasta ahora se habían focalizado en el texto literario.

Una de las variantes del objeto de estudio de la semiótica se desarrolló en la carrera de Comunicación Social, gracias a los aportes del italiano Umberto Eco, quien hace importantes planteamientos en el tema de la Comunicación de Masas, de allí el interés en analizar el campo comunicacional y sus realidades mediatizadas desde la semiótica, pero muy especialmente desde la mirada antropológica-cultural a realidades específicas como semióticas del cine, audiovisuales, etc. De hecho, tal interés se refleja en la actualidad en la Universidad del Zulia (LUZ) donde se ofrece la maestría de Ciencias de la Comunicación, mención sociosemiótica, con las líneas de investigación: sociosemiótica de la cultura y semiótica de los medios de difusión masivos.

Bajo la visión de Eco, también se abre el espacio para el estudio de la semiótica del arte. Esta tendencia se da gracias a la visión de este estudioso, sobre la amplitud del campo semiótico, no restringido al signo, sino al conjunto de fenómenos que son de su competencia. (Eco, 1973). Entre sus aportes está la definición de los campos semióticos entre los que determinó el de Comunicaciones Visuales. De allí que sus pupilos venezolanos, Andrés García (estudios del objeto y espacio) y Rocco Mangieri se interesaran por esta área. Fue precisamente Mangieri, quien en 1997 fundó la Asociación Venezolana de Semiótica Visual, que engloba investigadores del área de semiótica

visual y del arte, y el hoy Laboratorio de Semiótica de las Artes en la Universidad de los Andes (ULA). De hecho, esta área tiene su relevancia en la trayectoria semiótica venezolana, siendo que el V Congreso Venezolano Internacional de la Semiótica (2007) fue dedicado a esta área y se tituló: “Interacciones. Semiótica y estética de las artes y del diseño de hoy”.

Es de destacar que los estudios semióticos de acuerdo a la teoría de Eco, asoman cambios importantes en la visión semiótica, ya que este autor incorpora y amplía la visión de Peirce en sus análisis semióticos. Esto, sumando a la entrada formal de los estudios semióticos de Peirce, marca el viraje de la corriente semiótica estructuralista a una semiótica interpretativa. Por tanto, dentro de los análisis semióticos se puede advertir que la lengua no es el único sistema para incorporarse a otros sistemas de significación tan complejos que se dan en la práctica social.

Bajo estas nuevas visiones y de manera paulatina, se observa la inclusión de Venezuela del cambio de paradigma semiótico (Sosa, 2006) se va confluyendo desde una semiótica que privilegia la estructuras semióticas que determinan el proceso de significación (descripción del objeto), hacia otra que toma como objetos de conocimientos las interpretaciones efectivamente realizadas por los actores sociales en una circunstancias históricas específicas (cómo se da el sentido y significación). Pero además este cambio se da igualmente, ya que bajo la mirada del análisis de la significación desde el signo como parte de un sistema o estructura, parecía imposible dar respuesta a las inquietudes de los fenómenos de significación que conforman el mundo en su totalidad.



Desarrollo semiótico en Venezuela. Transición (Mediados de los 90). Nuevas visiones en el campo semiótico.

Desde esta nueva teoría, que se basa en la semiosis (en el proceso como tal) es posible tener nuevas miradas que amplíen el análisis y que expliquen dichos fenómenos. De lo contrario, la semiótica se hubiese convertido en un programa regresivo, (Lakatos, 1983) pues como plantea Fabri (1998), sería imposible reducir los fenómenos de significación a la dimensión lingüística, un análisis sintáctico gramatical, “sería un gran error semiótico sostener que el mundo se vuelve significativo únicamente cuando es descrito lingüísticamente” (p.5). Todo ello generó de acuerdo a

Botello (1994) prescribir unos procedimientos de investigación (una heurística positiva), que descontinúan la teoría anterior y proscriben otros procedimientos, (heurística negativa), pertenecientes a la corriente estructuralista, con lo cual se refuta el núcleo firme que hasta ahora se había planteado en la semiótica.

Esto definitivamente marca un nuevo rumbo y el declive paulatino de una tendencia consolidada en Europa y muy arraigada en nuestros espacios de producción académica, y esto lo soporta, el inicio del cambio de las temáticas de las investigaciones en Venezuela, encauzadas hacia el análisis del proceso de significación. "...No es la lengua el modelo de análisis" (Sosa, 2006). Con esta nueva teoría se sustituye el PIC anterior, por uno nuevo, en el que se incorpora parte del anterior, pero se agregan nuevos elementos con sus respectivas hipótesis. Siendo así, se estaba contextualizando la semiótica venezolana de acuerdo a los supuestos mundiales que en esta etapa se consolidaban.

De hecho, Finol gracias a sus estudios posdoctorales realizados en la Universidad de Indiana en los Estados Unidos, sobre Semiótica y Antropología, y de las visiones de teóricos como Lotman, Fabbri, entre otros, va incluyendo el matiz interpretativo de la semiótica en sus trabajos. Entre sus últimos trabajos se encuentran títulos relacionados con el concepto de Lotman y que él denomina Corpósfera (el cuerpo como un sistema semiótico) y no sólo como objeto social y cultural sino también como espacio, símbolo e instrumento de las representaciones sociales que sin cesar se crean en torno al ser humano.

Precisamente el laboratorio que ha determinado la actual producción semiótica bajo la visión interpretativa es el Lisyl (Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Literarias) del núcleo de Trujillo, de la Universidad de Los Andes (ULA), cuyas líneas de investigación se construyen enmarcadas de acuerdo con la investigadora en intentar comprender el modo en que como sujetos construyen significaciones. Se podría señalar que su base está en los aportes de Lotman (la semiósfera) de Fabbri (la semiótica de las pasiones). Entre los aportes de Iuri Lotman, (1922-1993) Hernández (2014) destaca el privilegiar el valor del texto, entendido como cualquier objeto codificado de alguna forma, y que transmite significado y produce sentido, lo cual determina una visión dinámica del texto como constructor de realidades. Plantean Sevilla y Talens (2014) que la semiótica:

evoluciona... hacia una concepción de éstos como generadores de sentido y no como una especie de embalaje y de almacén de éste, respectivamente.....y cuyo concepto clave será el de «semiosfera»...con intereses teóricos que se dirigen cada vez más hacia el funcionamiento real de los textos, la pragmática literaria, la literatura masiva, el intext, el poliglotismo de la cultura...y finalmente la lógica de la explosión de sentido (p.9).

Desde esta visión de Lotman, según plantea Hernández (2014), el texto se da gracias a la posibilidad de todo un sistema sónico conformado por los siguientes lenguajes: natural, artificial y secundarios o modelizadores de la lengua, que constituyen esferas distintas pero confluyentes de todo un sistema o una esfera social, (semiosfera). Los elementos que conforman los textos están en continua circulación social (dinamismo cultural), de allí que "no puede considerarse un texto

aislado, sino un texto dentro de un contexto, un texto en constante dialogismo con otros y con el medio semiótico”. (Hernández op cit). Además dentro de ese dialogismo se ve al sujeto constructor de significados desde sus experiencias consigo mismo y con los demás (complementariedad subjetiva).

Por otro lado, está la influencia de la mirada de Paolo Fabbri, quien plantea el valor del mundo natural como un espacio de la “macrosemiótica” (práctica y organizaciones significantes) y que se organiza de forma diferente a la lengua, porque antes de ésta se encuentra el mundo organizado, el cual es percibido por un sujeto a través de las formas significantes que él interpreta, de acuerdo a la información que transmiten y de lo que estos hacen sentir, (semiótica de las pasiones), (Fabbri, 1998).

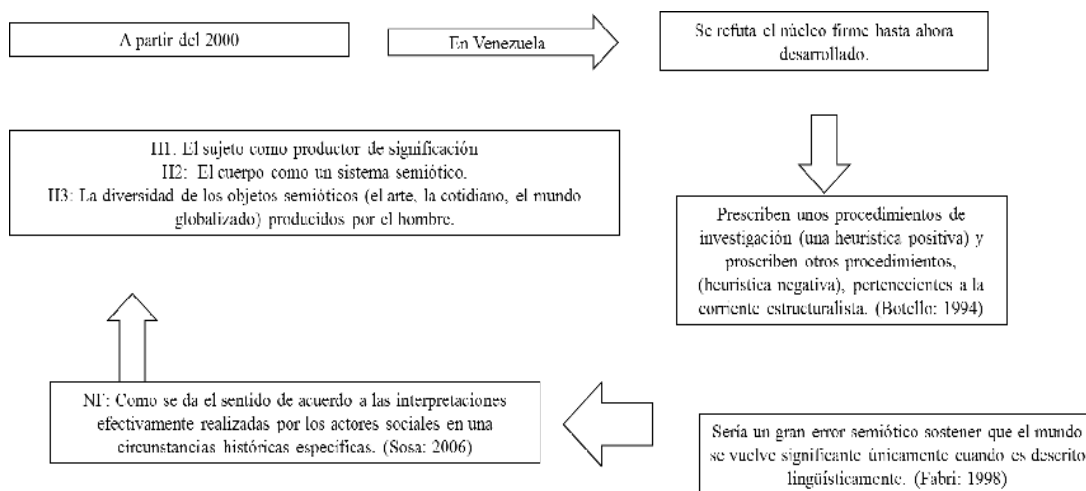
Desde esta base se plantearon las siguientes líneas de investigación: a) la Ontosemiótica como perspectiva metodológica del discurso cultural, donde se asume al sujeto como texto, quien produce los signos que construyen los discursos, en correspondencia con las relaciones intersubjetivas que construyen los discursos culturales. B) Semiótica y Educación. relaciones de significación establecidas dentro de la semiosis educativa para construir referencias de interpretación. C) Metáfora y discurso literario: la metáfora en la producción y construcción simbólica del discurso literario y estético. D) Semiótica y medios de comunicación: los escenarios de significación a partir de las comunicaciones e incomunicaciones dentro de las sociedades de consumo. E) Semiótica, hermenéutica y filosofía: visión interdisciplinaria sobre los campos de significación y resignificación del sujeto que interactúa entre centros y periferias culturales, para establecer disímiles modos de interpretación.

Otra forma de corroborar el camino que se ha trazado en semiótica de acuerdo a dichos laboratorios de investigación, han sido las publicaciones de La colección Latinoamericana de Semiótica, revista arbitrada y coordinada por la Asociación Venezolana de Semiótica (AVS). Por ejemplo, el primer volumen se denominó Introducción a la semiótica de Peirce, a modo de ver de la investigadora una forma de delimitar un constructor teórico sobre la nueva visión semiótica, enfocada en la producción signica y sus semiosis ilimitada. Los volúmenes siguientes fueron en Semiótica Visual, Semiótica de la cultura, narrativa y crítica, Semiótica del Cine, Semiótica del Rito, Capillitas a la orilla del Camino: Una micro cultura funeraria, Semiótica del Cuerpo, Semiótica de la vida cotidiana y Semiótica de la Imagen.

Por otra parte los Congresos Nacionales realizados casi bianualmente a partir de 1998, también señalan el camino que ha emprendido la semiótica venezolana. Sus temáticas giran en torno a las nuevas formas de asumir el proceso semiótico, en la diversidad de sus posibilidades. “Simulacros, imaginarios y representaciones”, fue el título del IV Congreso Venezolano de Semiótica (2005). “Nuevas formas de la comunicación, escrituras, cuerpos e imágenes” fue el VI Congreso (2010). “Cotidianidad, Educación y Comunicación” el VII (2012). Estos expresan el interés semiótico en Venezuela, enfocado en la diversidad de los objetos semióticos que implican nuevas formas desde donde entender el sentido y la significación, que van desde la vida cotidiana, el arte, el quehacer educativo y comunicacional.

Muy especialmente el tema de este último congreso recoge el sentido diverso del abordaje semiótico. Su título: “Diversidades. Miradas semióticas a un mundo global” así lo expresa, y a través del cual se pretende estimular a los científicos sociales a reflexionar, desde múltiples perspectivas de lectura semiótica, al mundo contemporáneo, teniendo como norte el concepto de “diversidad”

entendida bien como motor de la producción de significados, sentidos e identidades, bien como variabilidad de la existencia cultural y social de grupos sociales o étnicos y de las sociedades en su conjunto. De allí que los ejes temáticos desarrollados fueron: Semiosis, sujetos y mundos globalizados. Diversidad social y cultural. Repensar el mundo desde la semiótica. Máscaras y mundos globalizados: los sujetos contemporáneos. Sujeto, erotismo y sexualidad: las diversidades semióticas. Comunidades virtuales: comunidades semióticas, espacios de la representación. Los complejos mundos de la semiótica y la pedagogía en un mundo globalizado. Semiótica, globalización, medios de comunicación y comunicaciones interpersonales.



Desarrollo semiótico en Venezuela. Desde el 2000. Afianzamiento de una semiótica interpretativa

Entonces el marco semiótico venezolano de acuerdo a lo que ha sido su desarrollo se define así: El PIC semiótica desde una corriente estructuralista donde se analizaba el discurso en general, (especialmente del texto literario) con el fin de desentrañar el sentido o significancia. Siendo sus hipótesis auxiliares: H1: el texto y sus unidades lingüísticas como espacio de la información para el análisis semiótico; H2: La cultura entendida como una estructura social se hace parte del análisis semiótico, y es así como se aborda la etnosemiótica (ritos y mitos) y la sociosemiótica (el discurso social como elemento cultural).

Sin embargo, de manera paulatina este PIC fue sustituido por el programa rival, que partía desde otro origen; así el núcleo firme de este PIC es: el análisis de todo proceso de significación (semiosis) que ocurre en una sociedad, por tanto describe y explica su producción, comunicación y transformación. Sus hipótesis auxiliares: H1: El sujeto como productor de significaciones (ontosemiótica), H2: el cuerpo como un sistema semiótico. H3: La diversidad de los objetos semióticos (el arte, la cotidiano, el mundo globalizado) producidos por el hombre.

Su objeto de estudio es por tanto muy amplio, son todos los fenómenos sociales y culturales producidos en una sociedad, de allí la capacidad de la semiótica de interrelacionar con diversas disciplinas de las ciencias sociales, con las cuales pueden coincidir específicas “líneas de desarrollo con coincidencias, pero también con contrariedades” (Finol, 2012). La contrariedad principal tiene que ver con el enfoque de la semiótica más hacia el símbolo como estructura de análisis e

interpretación, lo cual establece una clara diferencia con las demás disciplinas, que se preocupan más por lo objetivo. En cuanto a las coincidencias con otras disciplinas ha permitido la concreción de una semiótica aplicada tales como: etnosemiótica o antroposemiótica, la sociosemiótica, ontosemiótica, piscosemiótica, etc. o con esas coincidencias se puede señalar que de no tomarse en cuenta los principios y definiciones de la semiótica se corre el riesgo de desdibujarla y que las otras disciplinas amplíen su marco teórico y de hipótesis que den el desarrollo de una heurística positiva, que limite la de la semiótica.

Referencias bibliográficas

- Alcides, M. (1997). Estado del arte de la semiótica actual. *Literatura y lingüística*, (10), 191-204. Recuperado en 31 de agosto de 2015, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-58111997001000010&lng=es&tlng=es. 10.4067/S0716-58111997001000010.
- Beuchot, M. (2013). *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Editorial: Fondo de Cultura Económica. México. Disponible en: https://books.google.co.ve/books?id=WRuQAwAAQBAJ&pg=PT108&lpg=PT108&dq=beuchot+%2Bsemiotica%2Bbarthes&source=bl&ots=ZZyEqSql9&sig=CFX7Qe7S_kvS5kGzwr_zvYjZZSk&hl=es&sa=X&ved=0CB4Q6AEwAGoVChMI9tee0frgyAIVhTo-Ch1wrwn8#v=onepage&q=beuchot%20%2Bsemiotica%2Bbarthes&f=false
- Botello, L. (1994). El ser humano como constructor de conocimiento. El desarrollo de las teorías científicas y teorías personales.
- Bohorquez, D.(1997) Julia Kristeva. Teoría, procesos e interpretación del sentido. *Signa*. N° 6. Disponible en http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/signa-revista-de-la-asociacion-espanola-de-semiotica--4/html/dcd92e0c-2dc6-11e2-b417-000475f5bda5_25.html
- Caro J. (2002). Tres propuestas analíticas e interpretativas del texto literario: estructuralismo, semiótica y sociocrítica. *Revista Comunicación*. Año/vol 12., numero 002. Instituto Tecnológico de Costa Rica. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/166/16612206.pdf>
- Coba, A; Inciarte A y Prieto, M. (2005). Lakatos y los programas de investigación científica. Una opción para la organización investigativa nacional. *Revista Omnia*. Vol. 11, n.3 Universidad del Zulia. Venezuela.
- Copley y Jansz (2001) *Semiótica para principiantes*. Editorial. Era Naciente SRL. Argentina.
- Espar T. (1995). La significación y los valores culturales”. Repositorio Académico LUZ. Año 11. N° 16. Universidad de los Andes. Mérida.
- Fabbri P. (1998). Las pasiones del discurso. Cuadernos de investigación y Documentación. Universidad de Los Andes.

- Finol, J (2012). Del futuro de la semiótica a la semiótica del futuro. Disponible en: <http://www.joseenriquefinol.com/v4/index.php/articulos/articulos-en-espanol/19-del-futuro-de-la-semiotica-a-la-semiotica-del-futuro>
- Finol, J y Duckich D (1998). La semiótica en Venezuela. Historia, situación actual y perspectivas. Biblioteca Virtual Universal.
- González, M (S/A) *Semiótica*. Compilación. Universidad de Londres. Disponible en: https://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/Q-T/semiotica.pdf?Mobile=1&Source=%2F_layouts%2Fmobile%2Fview.aspx%3FList%3D1abf959a-d170-4c22-aa80-a04ed2aad452%26View%3Dafac9c17-e659-4b7f-b5de-773c7685abbf%26RootFolder%3D%252Fdocudiseo%252FDise%25C3%25B1o%2520Grafico%252FQ-T%26CurrentPage%3D1
- Hernández, L. (2014). Apuntes Socioliterarios. Disponible en <http://apuntessemioliterarias.blogspot.com/2014/12/lectura-sociosemiotica-del-texto.html>
- Lakatos, I (1989) La metodología de los programas de investigación. Alianza Universidad.
- Luna-Cortes, C. (1991). Un acercamiento a la semiótica. Revista Renglones (Iteso) N° 19. Jalisco. México. Disponible en: <http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1757/renglones19eltemacarlosluna.pdf?sequence=2>
- Magariños J. (2009), LA semiótica de los bordes. Apuntes de metodología semiótica. Disponible en <http://www.magarinos.com.ar/Indice-Manual.html>
- Rodrigo, M. (2014). Modelos de Comunicación. Lecciones del Portal. ISSN 2014-0576. Disponible en: http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/20_esp.pdf
- Scolari, C. (2010) Introducción. La semiótica en América Latina. Revista LIS. Año III-IV. # 6-7. Disponible en: http://semioticafernandez.com.ar/wp-content/uploads/2014/01/2_LIS6-7_Introduccion-Semiotica-America-Latina_CS.pdf
- Sevilla S. y Genaro T. (1996) Colección. La semiósfera 1. Semiótica de la Cultura y el texto. de Iuri Lotman. Ediciones Cátedra. Madrid. Disponible en: <http://culturaspopulares.org/populares/documentosdiplomado/I.%20Lotman%20-%20Semiosfera%20I.pdf>
- Sosa, N. (2006): El estatuto científico de la semiótica. Revista de la Facultad.

Educación musical en México, una metodología para la enseñanza de la música a través de una aplicación en tecnologías móviles

Eder Holguin Rivas¹

Rutilio García Pereyra²

Recibido: 11-06-2016

Aceptado: 07-08-2016

Resumen

El arte de la música como un acto comunicativo de asimilación y reconstrucción de figuras sígnicas como lo es la notación musical y sus reglas sintagmáticas, entendiendo esto como reglas armónicas en la escritura, han permitido con el paso de los años, a través de los lenguajes visuales (partitura) reinterpretar los signos seleccionados por el autor con la voluntad de plasmar cierta emoción o sentimiento al inicio de una lectura que se compone con el fin de combinar, apropiar y decodificar para su ejecución (armónico-melódico- rítmico) un discurso sonoro que ha permitido a la educación musical abordar la enseñanza por medio de melodías propia del entorno.

Palabras clave: Nota musical, Partitura, Enseñanza musical, Froebel, Pierce, Signo

Summary

The art of music as a communicative act of assimilation and reconstruction of significant figures such as musical notation and its syntagmatic rules, understanding this as harmonic rules in writing, have allowed over the years, through languages visuals (score) reinterpreting the signs selected by the author with the intention of expressing a certain emotion or feeling at the beginning of a reading that is composed with the purpose of combining, appropriating and decoding for its execution (harmonic-melodic-rhythmic) a sound discourse that has allowed musical education to approach teaching through melodies that are typical of the environment.

1 ederdelacre@gmail.com Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

2 rutiliog@gmail.com, rgarcia@uacj.mx

Keywords: Musical note, Sheet music, Musical teaching, Froebel, Pierce, Sign

Introducción

Hoy en día las tecnologías móviles de la información y la comunicación son una herramienta complementaria educativa y de conocimiento para la integración a la era de la globalización. Se considera importante resaltar lo que a través de la historia ha permanecido como modelos a seguir para el fortalecimiento de las áreas del conocimiento, en la que destaca el arte de la música. Es importante entrelazar la historia de la educación musical en México y sus modelos de enseñanza, y así, generar propuestas que amplíen las prácticas educativas musicales como el diseño y programación de contenido educativo que permita el fortalecimiento de las mismas en nuestro país.

En este artículo se muestra un acercamiento a las prácticas educacionales, a partir de los métodos que se generaron en la denominada “Pedagogía Musical Activa” desarrollados en el siglo XX para la enseñanza musical en el mundo, entre los que México figuró con la implementación del modelo Froebel para la educación a nivel preescolar, mismo que se deriva de la escuela activa.

El objetivo de este artículo consiste en desarrollar una metodología para la enseñanza musical a partir del diseño y la programación de una aplicación para tecnología móvil. Se retoma el modelo de Froebel para la metodología de la enseñanza musical. Este modelo fue pionero en la enseñanza de los jardines de niños en México donde la música constituye una pieza fundamental para su implementación, sin embargo, por el momento no es de interés investigar si el modelo sigue vigente o no puesto que eso sería otra investigación, por tanto, el interés de los investigadores a partir de su especialización que es la música, abordará brevemente en qué consiste el modelo a manera de antecedente.

También es de interés en este trabajo hacer un breve análisis semiótico de la notación musical, se considera conveniente que una de las partes esenciales de la enseñanza musical tiene que ver con el desarrollo de la significación gráfica para comprender su contenido, de igual forma es una parte esencial para el diseño y programación de la aplicación entender el entramado de signos gráficos comprensibles para la decodificación de la notación musical.

En la investigación se realiza un acercamiento a los inicios de la educación musical en México tomando como modelo el trabajo propuesto por Friedrich August Froebel en Alemania en el año 1840, el cual fue replicado por los iniciadores de educación preescolar en México.

Alemania ha sido pilar en los modelos educativos de países subdesarrollados, en este sentido México no es la excepción tal y como afirma Picht (1970, p. 102) “Si los países emergentes aprovecharan la oportunidad de comenzar nuevamente, podría ocurrir muy bien que, dentro de diez o veinte años, los países de cultura viejos envíen personal docente a los países nuevos, para que aprendan lo que pueden rendir modernos métodos de enseñanza”. Esta afirmación muestra que los procesos de reforma son más fáciles de llevar a cabo en países emergentes que en desarrollados tecnológicamente, porque es posible comenzar de la nada y crear algo institucionalmente valioso

si se aplican principios generales coherentes.

En Junio de 1839 Froebel abre una escuela de juegos educativos llamado *Institución de juego y ocupación* y el 28 de junio de 1840 abre también el jardín infantil alemán. Los *Kindergarten* (abrir un pie de nota se difundieron por toda Alemania a partir de 1840). A él se le debe la creación y uso de una serie de materiales didácticos como juegos instructivos o educativos creados para el entretenimiento de niños a edad temprana. Los aspectos pedagógicos del modelo son principalmente facultades físicas y mentales, formación estética y moral y el ejemplo es convivencia familiar en un ambiente donde el niño es el eje de todo proceso educativo y realiza actividades como: Juegos gimnásticos acompañados de cantos, cuidado del jardín y de los animales, charla, poesía, cuentos y canto.

Froebel aseguraba que una educación integral para niños a temprana edad se proporcionaba con elementos y figuras de la naturaleza que rodean el entorno, además consideró los cantos y juegos como contenidos útiles para la enseñanza. Las canciones que se implementaron en el modelo de réplica en México, tuvieron sus inicios en las reformas a los jardines de niños en 1928 y que en algunos casos se compusieron partiendo de la cultura mexicana para el establecimiento de códigos integrados por signos y símbolos en su interpretación y asimilación de la notación musical. El modelo educativo para niños a temprana edad creado en Alemania y adaptado al contexto nacional por los iniciadores de la educación en México como lo fue Bertha Von Glumier, Estefanía Castañeda y Rosaura Zapata, por mencionar algunos, fue sin duda un parteaguas en la iniciación a la educación artística en nuestro país.

La pedagogía musical tiene sus raíces en la transmisión de melodías entre los seres humanos de la oralidad hasta llegar a la escritura musical en occidente. Por otra parte, la educación musical que se introdujo en las escuelas como parte de una formación integral, requirió de la implementación de un sistema grupal, ya que se tenía el propósito de que los educandos aprendieran a cantar y leer música con la finalidad de formar coros y orquestas escolares (Regelski, 1980).

La ideología Froebeliana ha sido la base filosófica y pedagógica en nuestro México por más de medio siglo y fue Estefanía Castañeda quien por primera vez trae sus postulados a los jardines de niños mexicanos. Esta notable pedagoga fue fundadora de los jardines de niños en el país y fue secretaria del Consejo Nacional de Educación y catedrática de psicopedagogía, metodología e historia crítica de la educación, con especial dedicación a los jardines de niños.

El gobierno capacitó a personal dedicado a la educación para replicar los modelos educativos de vanguardia que en ese momento se enseñaban. Este sistema de enseñanza establecía que los niños a través del juego comenzarían a recibir lecciones instructivas que más tarde se perfeccionaría en las escuelas primarias cuyos principios pedagógicos se sustentaron en las ideas de Pestalozzi y Froebel.

Pestalozzi, uno de los educadores más respetados de la historia de la educación por sus ideas acerca de la importancia del afecto y el buen ambiente psicológico para potenciar las habilidades y el aprendizaje de los niños. Su pensamiento, en pleno siglo XVIII, lo llevó a formar una escuela pedagógica, muchos otros grandes educadores que como Froebel y otros educadores continuaron el camino que él inició desde su natal Suiza.

El modelo pedagógico propuesto por Peztaozzi se convirtió en un referente para maestros y maestras de diversas generaciones que consideraron en la conveniencia aplicar técnicas de innovación pedagógica que privilegiaron la experiencia, la práctica y la comunicación emocional a través del afecto, la libertad y el juego. Sin embargo, los conceptos educativos mostraban la carencia de bases pedagógicas acordes a la realidad mexicana.

En México la creación oficial de la primera escuela preescolar aparece en 1880 en la ciudad de México y fue considerada como *escuela de párvulo*, en un intento por diversificar la educación a niños que pertenecían a familias de clase obrera como lo afirma Hernández (1998, p. 249) al señalar que la tarea a cargo de la Comisión de Instrucción Pública, era la de prestar atención a niños de 3 a 6 años de edad. Y es a partir de 1921 que nace la Instrucción Pública, recibirá el nombre de Secretaría de Educación Pública. Tejada (2004, pp. 15- 26) señala que:

Los procesos musicales, al igual que las distintas prácticas musicales empleadas en tiempos y lugares determinados, están también anclados en creencias, tradiciones y valores de dichos tiempos y lugares; por ello siempre son relativos. La música tiene valor porque constituye un medio de implicación social y cultural; es sobre todo una manifestación del contexto humano en la que surge y existe.

Los niños interpretaban estas canciones traducidas del alemán o del inglés al español. Se trató de conservar la música extranjera, aunque había casos en que las palabras al traducirse al español sufrían alteraciones de acentuación, por lo que fue necesario buscar la rima, provocando la alteración de la melodía en algunos casos para que se lograra el ajuste del texto. Regularmente se utilizaban ciertos juegos tradicionales como único elemento nacional.

La música para jugar y hacer ritmos era de cantos infantiles europeos y los acompañantes en el piano requerían de un buen oído o de copiar las melodías que se creían eran originales y correctas. Con el transcurso del tiempo, estas melodías empezaron a transformarse y aunque algunas piezas tenían el nombre del compositor o autor empezaron a ser modificadas inclusive desde la misma armonía que quedaba a iniciativa del pianista, las educadoras comenzaron a adaptar letras a las músicas extranjeras y a cambiar el texto de los cantos originales, los niños seguían marchando, jugando y bailando al compás de música extranjera, que si bien era bella y apropiada, no estaba hecha para el sentir del niño mexicano (Osorio, 1986, p. 272).

Rosaura Zapata se encargó de llevar la música a los jardines de niños a partir de la colaboración con grandes músicos que crearon obras preciosas para los niños mexicanos. Estos cantos cuya letra pertenecía a Rosaura Zapata, hablaban sobre la patria, los héroes mexicanos, los oficios y fiestas patrias, quedando atrás todas esas letras y cantos extranjeros. Sin embargo, era común ver que las educadoras cambiaran la letra de algunos cantos, también se daban a la tarea de crear otros como Xochimilco, la primavera, diciembre, los indios, etc.

Tal es el ejemplo de las canciones populares del repertorio que se incluyeron en el modelo de enseñanza Froebeliano con la intención de aprender el lenguaje de la cultura mexicana utilizando repertorio musical propio del entorno, rescatando canciones como: *A la víbora de la mar*, *Arroz con leche*, *Naranja dulce*, *A la rueda de San Miguel*, por mencionar algunas, donde los docentes

por medio del juego y el canto y haciéndose acompañar por un pianista generaban un contenido útil para la enseñanza.

La ejecución musical es una auténtica *poiesis* –construcción de un sentido– que integra en su acontecer el signo y el significado que genera el ejecutante partiendo de la idea del compositor, misma que se materializa en el sonido y es generadora de significado. La ejecución se constituye, a su vez, como proceso y resultado de la experiencia musical del ejecutante, se materializa y expresa el significado edificado.

Retomando lo antes mencionado se puede considerar que el contexto humano en el que se educaba a los niños para la construcción de un sentido artístico y de belleza en la educación de los jardines de niños se generaba con elementos propios de la cultura, es decir, el medio que lo rodea para la generación de significado. “*A la víbora de la Mar*” ha sido por mucho tiempo una de las rondas de juegos infantiles más populares en México y el resto de Latinoamérica.

Se considera que la ronda infantil es un canto que tiene su origen en la región del bajío mexicano, donde la abundancia de víboras provocó que se hiciera un juego para hacer que no le tuvieran miedo, no existe realmente un autor, pero este juego se popularizó a finales del siglo XIX, formó parte del repertorio para la educación musical en las escuelas prescolares donde a través del juego y el canto transmitían melodías para la asimilación del lenguaje, se hizo del dominio público, a mediados del siglo XX y se integró entre los corridos infantiles más famosos del mundo, agregando su popularidad junto con algunas rondas infantiles. Es una composición rítmica simple, generalmente sin música y se juega en una fila donde hay que pasar por un túnel hecho de manos que no permite la entrada al último de la fila, ya que cuando finaliza la letra el que queda atrapado sale del juego.

La semiosis musical en la canción “A la víbora de la mar”

La voluntad del compositor pervive en la partitura aún en su ausencia, lo que suscitó el surgimiento de teorías que permitieran sistematizar los intentos por develar ese contenido, teorías como la que expresa Newlin (1980) desvalorizan la ejecución musical al afirmar que: “La interpretación musical, buena o mala, es mucho menos importante que la música porque su lógica está perfectamente representada en la página impresa” (p. 164). En palabras del compositor y director de orquesta Igor Stravinsky (1977) señala que “La noción de ejecución implica la estricta realización de una voluntad explícita que se agota en lo que ella misma ordena” (p. 122).

Se seguía viendo la partitura como equivalente a la obra musical, cuyo contenido estaba ahí para ser develado y cuya expresión debía reflejar, ante todo, la *forma* de la composición. Por su parte, la lectura como una interacción entre el lector y la obra en el que más que diálogo, se trata de un monólogo en donde la obra “se expresa” por medio del intérprete, quien deja emerger todo su contenido y su sentido. La habilidad de lectura en un sentido sígnico y la destreza del ejecutante en el instrumento son indicadores que la decodificación de signos por medio del sonido tendrá ciertamente una aproximación al mensaje propuesto por el compositor y una interpretación cercana a su discurso.

El canto de estas canciones tradicionales cumple la función de acompañar la línea melódica,

la construcción del sentido (poiesis) lo determina la letra, mientras que la materialización del sonido proviene del acompañamiento instrumental que por sí solo es generadora de significado (altura determinada o también llamado tesitura del instrumento en rango de voz).

Semiosis Musical en la educación en México

En la semiosis, el ejecutante se constituye como co-creador en la medida en que, en la cercanía de su experiencia sensible y por tanto corpórea de la música, edifica el objeto de la interpretación. Es decir, para el ejecutante la música no viene dada de manera unívoca o convencional por el signo que la representa, por lo general la partitura, sino que la crea a partir de un entramado de percepciones e ideas en relación con el contexto sociocultural, López Cano (2011) en un enfoque generativo, define la semiosis como el “proceso por medio del cual producimos signos durante la cognición” (p.35). Estos signos distinguen la identidad sonora de la música popular mexicana.

Peirce entiende la semiosis como: “Una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas” (Eco, p. 32).

El Signo

Para Charles Sanders Peirce, un signo es: “algo que está en lugar de alguna otra cosa para alguien en ciertos aspectos o capacidades” (Eco, 2005: p. 33). Cualquier tipo de representación de la música es susceptible de generar significado para un intérprete, lo que nos permite asimilar el concepto de *signo*. Tomando la terminología de Umberto Eco, se inscribe otra corriente importante de la ejecución aplicado en el canto como elemento para la educación musical denominada *Interpretación históricamente informada*. En palabras de Harnoncourt (2006), uno de sus más importantes exponentes, dice que “Una interpretación es fiel a la obra cuando se acerca a la idea que tuvo el compositor cuando la creó” (p. 15). La obra musical no sólo como producto, también como llave para ser leída en cuantas ocasiones le parezca al “interprete de signos”. Tomando lo antes dicho, enseñar a los niños por medio del juego y el canto facilita el objetivo de promover las costumbres y tradiciones de nuestra cultura a su vez que beneficia el desarrollo del lenguaje musical y fonético.

Podemos decir que cada ejecución musical funge a la vez como significado y signo del objeto (obra musical). El signo permite construir un significado y este puede ser resignificado por otro individuo a través de su experiencia sensible y construir una idea mental de lo percibido, el intérprete como espectador. Todas estas representaciones constituyen signos que dan lugar a nuevos procesos de interpretación tanto del emisor (interpretante) y su significante (receptor) así sucesivamente, generando infinitas resignificaciones.

El objeto

La ejecución musical, en su condición de signo y acto comunicativo ya sea una interpretación en vivo, una grabación de audio o de video, tiene a la obra musical como su objeto. Estos cantos y rondas infantiles fueron creados para despertar y desarrollar las sensaciones y emociones en el niño. La definición de la obra musical como objeto mismo ha sido puesta en discusión por diversos

autores, entre ellos Goehr (2007), afirma que: “El desarrollo metodológico más importante consiste en el abandono de la pregunta en torno a la clase de objeto que constituye la obra musical, para preguntar, más bien, qué clase de concepto representa el concepto obra” (p. 90). Apoyando la teoría de Goehr (2007), la construcción del objeto no es la obra en sí, sino el imaginario mundo de quien descifra el mensaje. Goehr considera a la obra musical, más que como objeto, como concepto, posición que se sustenta en un carácter abierto a múltiples interpretaciones y en la autonomía para generar significados diversos a cada intérprete, independientemente de la intención de su creador.

El interpretante

Un signo es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel signo que crea lo llamo *interpretante* del primer signo (Peirce, 1897).

“El interpretante puede ser una respuesta de comportamiento, un hábito determinado por un signo, una disposición, y muchas otras cosas” (Eco, p. 116). Se puede inferir que el interpretante se origina primeramente en el hábito o respuesta de comportamiento que les es natural a los ejecutantes, a saber: el de experimentar la música con su instrumento y su cuerpo. “Lo que los músicos interpretan en primer lugar no es la música, sino sus propias identidades como músicos, su personaje musical” (Auslander, 2006, p. 55).

El constante transcurrir entre percibir y actuar, o entre escuchar y hacer (o solamente imaginar) lleva a pensar que la percepción de la música es corporizada en el sentido que está estrechamente vinculada con la experiencia corpórea (Leman, 2008). Argumentando lo antes mencionado podemos decir que lenguaje se constituye a través de signos previamente seleccionados en un entorno dado para su interpretación.

En el proyecto de reformas a los Jardines de Niños del Distrito Federal presentado por Rosaura Zapata en 1928 y se menciona que el juego abarca todo el conjunto de actividades Froebelianas y éstas tienen una fase especial llamada *Juegos de Salón*, que consisten en “dar forma a las experiencias del niño, en la naturaleza, en el hogar y en la comunidad, por medio de juegos acompañados de cantos” (Jardín de niños, tomo II, núm. 9, óp. Cit., s/p.) Los cuales: [Deben] ser de argumentos y letra al alcance de los niños, de música sencilla y adaptada al tema, de tesitura apropiada para la edad infantil y de movimientos precisamente adecuados al desarrollo físico de los infantes, debiendo presentar todos esos juegos un carácter netamente nacional. Los niños deben expresar en sus juegos ideas y sentimientos y no hacer un acopio inmoderado de cantos y movimientos sin relación entre sí y que sólo sirven para sembrar el caos en el espíritu del niño y el error en su cuerpo. Tanto en la música empleada en sus juegos como en el argumento de ellos tenemos una brillante oportunidad para despertar en el alma del niño el sentimiento por todo lo que de bueno y de bello le ofrece la cultura.

El co-creador es el que está junto al creador; con el término “co-creador” nos referimos a que en la experiencia estética de la música el creador compone su música, pero otro la sigue, la continúa, acrecienta el proceso de creación y dictamina su juicio de gusto estético sobre ella. El arte interpretativo –la experiencia del co-creador como intérprete– es análogo al acto de inspiración del creador o compositor musical, porque en dicho acto el intérprete ejercita un tacto inteligente, la

tangibilidad como presencia de la música (Villalobos, 2003).

Tecnologías móviles

Desde la invención y comercialización de tecnologías móviles como lo son las tabletas inteligentes denominadas IPADS en el 2010 con pantalla táctil y de fácil portabilidad, ha generado una masificación exponencial en diferentes contextos y su aplicación es diversa, como uso para la educación y consulta de información de manera inmediata. Este objeto tecnológico del siglo XXI ha sido ubicuo en la vida diaria y su uso ha generado una industria en el diseño de contenido en diversas áreas del conocimiento, en la que precisamos la educación musical como elemento clave para su uso e implementación. Organismos y organizaciones han apostado por llevar estas tecnologías al ámbito educativo como soporte al conocimiento impartido en las aulas. Tal es el ejemplo de la donación de tabletas inteligentes por parte del gobierno mexicano a las escuelas de educación pública en el año 2014-2015 respectivamente como una herramienta didáctica para su aprendizaje dentro y fuera de las aulas. Sin embargo, cabe destacar que su contenido corresponde especialmente a las denominadas ciencias exactas, dejando de lado la formación artística, fundamental en la formación de toda persona.

Es importante saber hasta qué punto los modelos de educación implementados a lo largo de los años pueden transferirse a nuevas tecnologías para la enseñanza- aprendizaje de la música. Se ha hecho una selección de aplicaciones según los fundamentos metodológicos propuestos por cada método de enseñanza a implementarse, buscar la diversificación del conocimiento con el uso de estos dispositivos, ¿qué hacen? y ¿cómo podemos implementarlo dentro y fuera de las aulas? Con la finalidad de ampliar las opciones para la enseñanza- aprendizaje en nuevas generaciones que gustan de este arte. Hoy en día la tecnología nos permite: comunicar, generar, transferir y compartir el conocimiento de manera rápida, genera nuevos paradigmas llevándonos a la investigación para el desarrollo de las prácticas artísticas educacionales.

La educación musical tradicional concierne a la adquisición y habilidades específicas de ejecución instrumental, limitándonos a las capacidades teóricas que el estudiante en música puede generar con el uso de herramientas didácticas complementarias para el desarrollo de los conceptos como: pulso, ritmo, audición, afinación, melodía, armonía; mismas que benefician la ejecución instrumental, del mismo modo el trabajo que el maestro en música desempeña limita las posibilidades que el estudiante en música puede seguir aprendiendo incluso estando fuera de clase. Proveer a los estudiantes un modelo de instrucción con el uso de tecnologías móviles y ampliar la experiencia en su aprendizaje.

Instrumentos, tecnología e Ipad

El medio para impartir contenido educativo incluye prácticas musicales como: canto, composición, grabación, improvisación, audición. Estos dispositivos tecnológicos permiten la simulación de sonidos reales como instrumentos convencionales ampliando la discriminación tímbrica y el estudio del sonido en tiempo y duración. La tecnología musical ha implementado propuestas de interface para el control y ejecución del sonido, entre las que destaco, cajas de

ritmos, sintetizadores, controladores, triggers y editores. Estos medios son propuestas para ejecutar electrónicamente los sonidos. Cabe resaltar que algunas de estas opciones son costosas y complejas. En ese sentido, el investigador se ha dado a la tarea de hacer una búsqueda de contenido de fácil acceso no solamente en su contenido y modo de usar, sino en lo monetario pensado para las agrupaciones musicales comunitarias de Ciudad Juárez.

La invención de tabletas inteligentes posibilita una manera diferente no solamente de aprender música, sino de ejecutarla, teniendo como referencia visual una pantalla táctil compatible a diversas interfaces con una capacidad de almacenamiento considerable y capacidad de memoria.

Tabletas inteligentes hoy en día son vistas por practicantes en el área de música como una herramienta que acompaña una variedad de contenido y diferentes maneras de interactuar con ellas. Su portabilidad es flexible en comparación a otros dispositivos tecnológicos, su peso y tamaño es accesible para su uso.

El riesgo que puede tener el uso de estos dispositivos tecnológicos en el aula es la desconexión con los compañeros que los rodean, para lo cual, el investigador será cuidadoso a la hora de presentar cada aplicación mediante un proyector para ver el despliegue de información y su modo de acción de manera grupal. La presente investigación es una propuesta a los cambios del modelo educativo en México y la importancia que tiene esta con las prácticas artísticas musicales.

Aplicaciones (APPs)

Existen cientos de aplicaciones con enfoque musical disponibles y nuevos usuarios en el mercado cada día, algunas de ellas van de lo básico a lo más complejo; algunas libres de costo, lo que posibilita su posicionamiento en el usuario como herramienta. Las aplicaciones que el investigador ha descubierto cumplen con una variedad de funciones, mismas que se han incorporado a los métodos de pedagogía musical activa de acuerdo a las características particulares que cada método propone como etapa en el desarrollo para la enseñanza musical.

La mayoría funcionan con el contacto con la pantalla táctil, otras tienen la ventaja de registrar el sonido que captura el micrófono de la tableta, dando oportunidad de reconocer lo que se genere en el sonido físico en el momento de interactuar con el contenido programático que ofrece la aplicación. Algunas tienen enfoque educativo, diseñadas para niños a temprana edad, otras cumplen funciones más elaboradas como simuladores de instrumentos musicales para la ejecución en vivo.

La naturaleza del diseño en cada aplicación, algunas en modalidad de juego, otras con fines performativos, permite a los usuarios interactuar con las tabletas según sus intereses y prioridades. La selección de aplicaciones que la presente investigación propone es conforme a los elementos para la enseñanza- aprendizaje de la música según los métodos de pedagogía musical activa del siglo XX.

A continuación, se presenta un análisis del conjunto de aplicaciones de acuerdo a su funcionamiento en el ámbito musical.

Aplicaciones para Reproducir- Performativo musical:

- Generador de ritmos

Se refiere a aquellas que permite la generación de ritmos en estilos musicales de tipo contemporáneo como la música electrónica, generalmente de tipo percusivos, enfocados en agrupar fragmentos cortos de ritmos llamados también LOOPS.

- Composición y secuenciadores

Permite componer en un rango amplio de estilos y secuencias con una variedad de instrumentos dentro de las familias de instrumentos como lo son: cuerdas, alientos y percusiones.

- Performativos

Consiste en las aplicaciones que incorporan simuladores de instrumentos virtuales diseñadas principalmente para la ejecución musical en vivo.

- Grabadoras de audio- Sampleos

Aplicaciones que permite reconocer y grabar audio del exterior dando oportunidad a la manipulación del sonido grabado.

- DJs

Aplicaciones que simulan la función que desempeña un disk jockey a la hora de usar las tornamesas.

Aplicaciones Sensoriales:

- Audio/ visual (Aplicaciones que combinan el audio y lo visual).
- Gestuales (Aplicaciones que no necesariamente incorpora la interactividad con la pantalla táctil, por el contrario, permite manipular la cámara para convertir gestos físicos en información musical).

Editores musicales y enfoque educativo

- Para la enseñanza (Aplicaciones que son diseñadas para desarrollar la lectura musical, comprender aspectos de armonía y la enseñanza de técnicas específicas para diferentes instrumentos musicales).
- Utilidad (Incluye afinadores y metrónomos como herramienta auxiliar para la ejecución instrumental).

La fundamentación de esta clasificación se realizó, basada en una búsqueda de las aplicaciones que se encontraron en las diferentes redes en internet que se especializa en temas de

educación musical con el uso de tecnologías. Posteriormente se estableció una clasificación de las funciones y contenidos; con base en la experiencia del autor relacionados con la enseñanza musical con niños y jóvenes, en un rango de edad de 7 a 17 años, los cuales incluyen los contenidos de las prácticas musicales desarrolladas en el programa de Agrupaciones Musicales Comunitarias.

Reflexión final

La educación musical en México ha implementado modelos extranjeros para la educación, sin embargo, es importante rescatar lo que nos constituye como nación en un sentido socio-cultural para prevalecer las costumbres y tradiciones de nuestro folclore, del mismo modo potenciar las prácticas didácticas en las aulas de música para su buen funcionamiento y goce estético.

Referencias bibliográficas

- Auslander, P. (2006). *Musical Personae. The Drama Review*.
- Eco, U. (2005). *Tratado de semiótica general*. México: Random House Mondadori.
- Goehr, L. (2007). *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Nueva York: Oxford University Press.
- Hernández y de la Rosa, Ma. De los Ángeles y Margarita Téllez Hernández (Coordinadores). *Educación Preescolar México 1880-1982*. México SEP, 1988.
- Harnoncourt, N. (2006). *La música como discurso sonoro: Hacia una nueva comprensión de la música*. Barcelona: Acantilado.
- Leman, M. (2008). *Embodied Music Cognition and Mediation Technology*. Cambridge: MIT Press.
- López Cano, R. (2011). Música, mente y cuerpo. De la semiótica de la representación a una semiótica de la performatividad. (M. Fornaro, Ed.) *De cerca, de lejos. Miradas actuales en Musicología de/sobre América Latina*.
- Newlin, D. (1980). *Schoenberg Remembered: Diaries and Recollections (1938-76)*. New York: Pendragon Press.
- Peirce, C. S. (1897). Fundamento, objeto e interpretante. CP 2.227-229 y 2.444n1. (M. R. (2003), Trad.).
- Picht, Georg. El problema mundial de la Educación. *Educación*, vol. 1, 1970, 98-104.
- Regelski, T. (1980). *Principios y problemas de la educación musical*. México: Diana.

- Steger, Hans-Albert. Perspectivas para la planeación de la enseñanza superior en Latinoamérica. *Educación*, vol. 6, 1972, 31-50.
- Stravinsky, I. (1977). *Poética Musical*. Madrid: Taurus Ediciones.
- Tejada, Jesús (2004). “Música y mediación de la tecnología en sus procesos de aprendizaje”, *Educación XX1*, vol. 7, pp. 15-26.

La innovación tecnológica gmail en el marco de la semiótica^{1*}

Gerardo Jesús Molero García^{2**}

Recibido: 06-06-2016

Aprobado: 08-07-2016

Resumen

En el mundo globalizado donde es indudable el rol y el impacto que tiene la informática en la formación del individuo como ser social, se cuenta con Internet como herramienta virtual que le permite apropiarse del conocimiento y utilizarlo tanto a nivel personal como profesional en procesos dinámicos de interacción comunicacional. En esta investigación se plantea como objetivo: mostrar la dinámica conectiva de Gmail en el marco de la Semiótica. El método utilizado es el semiótico textual interpretativo (Lotman, 1996). Se concluye que Gmail funciona en el contexto semiótico como una semiosfera (Lotman, 1996) cuya base se fundamenta en el diálogo que supone una actividad bilateral entre emisor/destinador y receptor/destinatario, y a través de una interacción dinámica entre el sistema núcleo y el otro externo periférico en un espacio semiótico en el cual circula la información transmitida de por lo menos dos lenguajes que interactúan (informático, verbal, visual, auditivo, entre otros), se interfieren y se autoorganizan a modo de semiosfera.

Palabras clave: Internet, gmail, Google, innovación tecnológica, semiosfera.

gmail technological innovation within the semiotics framework

Abstract

In the globalized world, where the role and the impact that computer science has in the formation of the individual as a social being is undoubtedly, we count on Internet as a virtual tool allowing you to appropriate knowledge and use it at personal and professional

1 Este artículo es producto de la investigación libre “Las innovaciones tecnológicas de Google desde una perspectiva semiótica: Conceptos y atributos como Responsabilidad Social Empresarial para el desarrollo de los usuarios” realizada en el Programa de Doctorado en Ciencias Humanas de la Universidad del Zulia (Venezuela).

2 Licenciado en Contaduría Pública (LUZ), Magister en Gerencia Empresarial (URBE), Estudiante pasante de Economía (LUZ), Estudiante del Programa Doctoral en Ciencias Humanas (LUZ).
E-mail: soygerardomolero.com

levels in dynamic processes of communicational interaction. This research has the purpose of showing the connective dynamics of Gmail in the semiotics framework. The method used is the semiotic textual interpretation (Lotman, 1996). We concluded that Gmail works in the semiotic context as a semiosphere (Lotman, 1996) whose basis is founded on dialogue, which is a bilateral activity between emitter/destinator and receiver/consignee, and through a dynamic interaction between the core system and the other external peripheral in a semiotic space in which the transmitted information circulates in at least two languages that interact (computer, verbal, visual, auditory, among others), interfere and organize as a semiosphere.

Key Words: Internet, gmail, Google, technological innovation, semiosphere.

Introducción

Las tecnologías de innovación favorecen el proceso de globalización en el mundo al responder a un reordenamiento de las relaciones económicas, políticas, sociales y culturales (García Canclini, 1998) en tanto se presenta como “una tendencia histórica hacia la interconexión vertiginosa y compleja entre sociedades distintas y/o actores sociales del mundo, lo cual hace que los eventos que tienen lugar en una parte del planeta ejerzan cada vez más significativa influencia (...) en otras partes del mundo” (Agudo y Mato, 2000: 16). El papel de las multinacionales de la informática y de la comunicación en la constitución de una “cultura global” ha sido fundamental en el desarrollo de las tecnologías digitales potenciadas por las conexiones en red. En el caso de Gmail como innovación tecnológica perteneciente a Google está “contribuyendo a formar un imaginario más cercano a la cultura de la oralidad y de la imagen, a las manifestaciones de los mass media y a sus sensibilidades y disfrutes que a las lógicas racionales del discurso leído y escrito” (De los Reyes, 1993:24). Gmail mediada por Internet como herramienta virtual permite a los usuarios apropiarse de la información y del conocimiento para utilizarlo tanto a nivel personal como profesional en procesos dinámicos de interacción comunicacional.

Fundamentación teórico-metodológica

Se considera la innovación tecnológica como el hecho de comercializar por primera vez una tecnología en el mercado. Esta puede ser tanto de producto como de proceso; y es un fenómeno cada vez más frecuente en las sociedades industrializadas que constituye el soporte de la competitividad empresarial (Confederación empresarial de Madrid, 2001).

También constituye una innovación tecnológica cuando una empresa hace numerosos cambios en sus métodos de trabajo, en el uso de los factores de producción, y en sus tipos de productos para mejorar su productividad y/o su rendimiento comercial (Manual de Oslo, 2006:23).

De acuerdo con los autores Ortíz Pabón y Nagles García (2014), las innovaciones tecnológicas se definen como aquellas que pretenden introducir cambios en productos o servicios, bien sea buscando que haya una oferta nueva de estos o la mejora de los ya establecidos. Prima dentro del efecto innovador la capacidad comercial de los mismos, pues la simple novedad no será sinónimo de innovación (Ortíz Pabón y Nagles García, 2014:60).

Tabla N° 1

Innovaciones Tecnológicas según Ortíz Pabón y Nagles García (2014)

Según el objeto que persiguen	Innovaciones en producto o servicios Innovaciones en proceso
Según su intensidad	Continuistas Rupturistas
Según su origen	Innovaciones dirigidas por la tecnología Innovaciones impulsadas por el mercado
Según nuevas corrientes	Innovaciones en conceptos de negocio Innovaciones en Valor Innovaciones en Marketing Innovaciones de Aplicación Innovaciones basadas en las experiencias Innovaciones disruptivas

Fuente: Ortíz Pabón y Nagles García (2014).

En la Tabla N° 1 se muestra la clasificación general de estos autores sobre las innovaciones tecnológicas. Con base a esta clasificación se analizó la innovación tecnológica de Google Gmail bajo el criterio de Responsabilidad Social Empresarial, para precisar por procesos de inferencia y deducción cuáles de estas características están contenidas en Gmail, construyéndose la Tabla N° 2.

El criterio de Responsabilidad Social Empresarial utilizado consiste en lo siguiente: Google ofrece los servicios del correo electrónico Gmail sin costo alguno en dinero al usuario, y sí le aporta al usuario beneficios en su formación tecnológica al proporcionarle herramientas de información y comunicación que puede aplicar en la vida personal y profesional.

Tabla N° 2

Clasificación de las Innovaciones Tecnológicas de Google atribuidas como Responsabilidad Social Empresarial para el desarrollo de los usuarios

Según el objeto que persiguen	En producto o servicios En proceso	Gmail
Según su intensidad	Continuistas Rupturistas (No contenida)	
Según su origen	Dirigidas por la tecnología Impulsadas por el mercado (No contenida)	
Según nuevas corrientes	Conceptos de Negocios En valor En marketing De aplicación (No contenida) Basada en las experiencias Disruptivas (No contenida)	

Fuente: Molero García, Gerardo Jesús (2017). Adaptado de la Clasificación general de Ortíz Pabón y Nagles García (2014).

Según el objeto que persiguen

En producto o servicio: El gestor de correos electrónicos Gmail creado por la empresa proveedora de tecnología Google puede ser considerado como una innovación tecnológica de carácter intangible; un servicio basado en el conocimiento tecno científico fundamentado en la informática por medio de lenguajes de programación. Gmail puede considerarse como una innovación tecnológica tipificada como de información y comunicación.

En proceso: El gestor de correos electrónicos Gmail para su funcionamiento depende de procesos informáticos de tipo comunicacional e informativos con la finalidad de mantener conectados a los usuarios del servicio. Así pues contempla toda una infraestructura de códigos que desembocan en acciones a realizar o ejecutar por medio de comandos. Sin duda alguna Gmail por medio de sus procesos ofrece soluciones a problemas como la distancia física por medio de la conectividad del mundo globalizado abaratando considerablemente costos operativos a través de interacciones de contenido digital apoyadas en tecnologías duras predecesoras como es el caso de las impresas. Es importante resaltar el hecho de que Gmail se ha beneficiado de una tecnología predecesora la cual denomino “Innovación Tecnológica conectiva tipo puente” como lo es el internet en la era de la información y el conocimiento.

Según su intensidad

Continuistas: Son aquellas que buscan en todo momento mejorar el servicio deseado o esperado y va de la mano de la zona de tolerancia del usuario entre lo esperado y recibido.

Gmail tiene la particularidad de reducir costos en las operaciones diarias domésticas y empresariales, así pues incrementa la funcionalidad siempre buscando la mejora continua sin perder de vista su esencia.

Rupturistas (No contenida): Gmail como innovación tecnológica no puede ser considerada como rupturista debido a que siempre condujo a servicios que no resultaron inferiores, así como tampoco sus valores agregados en el corto plazo. El usuario ha sido agradecido y reconoce a Gmail como una herramienta útil desde su puesta en marcha en el mercado y cuyas características están por encima de productos anteriores, situación que lleva a hacerlos más baratos, más pequeños, más sencillos y hasta más fáciles de usar.

Según su origen

Dirigidas por la tecnología: El creador de Gmail es una empresa basada en la investigación, desarrollo y aplicación del conocimiento tecn científico para el beneficio humano a niveles doméstico y empresarial sin diferenciar magnitudes de operatividad así como tampoco barreras de idiomas, razas o géneros. A lo anteriormente expuesto cabe señalar que las innovaciones dirigidas por la tecnología exigen que las organizaciones establezcan una filosofía de innovación capaz de responder a los retos de la competitividad internacional (Ortíz Pabón y Nagles García, 2014: 74).

Impulsada por el mercado (No contenida): Este tipo de innovación se genera cuando el mercado por medio de los usuarios consideran que sus necesidades de comunicación no están satisfechas por completo. Al respecto podemos reconocer la existencia de otros gestores de correo casos como: Yahoo y Hotmail competidores directos de Gmail.

Sin entrar en detalles técnicos de funcionamiento en cuanto a los gestores de correos electrónicos se refiere, es una verdad que la empresa Google ha innovado con ligeros pero constantes cambios sus innovaciones tecnológicas y gmail no es la excepción. Gmail no es considerada una innovación tecnológica radical en el sentido de pionera en esta área pero sí que ha generado innovaciones en el servicio por medio de su dinamismo.

Según nuevas corrientes

Conceptos de negocios: Gmail no solo basa sus fortalezas en la tecnología que domina sino que además aporta crecimiento y desarrollo en la globalidad actual. Ortiz Pabón y Nagles García (2014) sustentándose en Hamel (2000) establecen que se debe pasar de definir la empresa por el producto o servicio que ofrece, a algo mucho más avanzado como son las propuestas de valor que realmente aceptará el mercado.

Gmail se preocupa por los procesos de reingeniería y reinención así como por su parte en conceptos de negocios capaces de satisfacer necesidades sensibles de los usuarios y según sea el caso de los modelos de negocio.

En valor: Gmail es sin duda un negocio aunque sirva de puente conectivo para Google cuando ésta no obtiene réditos de los usuarios, sin embargo no es menos cierto que a pesar de que sus competidores ven afectados sus intereses particulares, Gmail ofreciendo propuestas de valor interesantes para los usuarios, es en ese preciso momento donde marca su mayor diferenciación. Gmail se destaca del resto de gestores de correo en cantidad de afiliados gracias a su propuesta integral y políticas corporativas en su aplicabilidad.

En marketing: Dentro del modelo de negocios en su necesidad diaria de informar y comunicar a los usuarios, prospectos y clientes, Gmail funge como una poderosa herramienta dentro de las prácticas de mercadotecnia para promocionar ofertas de servicios y bienes. Un valor a destacar fuertemente de Google es el grado de conciencia y gratitud que experimentan los usuarios por medio de Gmail ya que en todo momento las personas están esperando cambios favorables puesto a que como filosofía corporativa Google los ha acostumbrado. Gmail es considerada como un medio poderoso para campañas de marketing multiplicador o viral generador de comunicaciones en masa de tipo exponencial.

De aplicación (No contenida): Gmail es una tecnología y un servicio intangible, sin embargo, debido a no ser considerada como radical pero si de tipo conectora/ puente que busca llegar a nuevos mercados, hasta los momentos no se ha identificado qué nuevas aplicaciones pudiera conseguir Gmail en el sentido de las computadoras y los cajeros automáticos o el GPS en la industria vehicular, lo que sin duda abre un abanico de nuevas oportunidades para la compañía Google en el área de servicios y generación de nuevas experiencias productivas.

Ciertamente Gmail puede utilizarse en un teléfono inteligente, laptop y tableta dentro o fuera de una casa, oficina o automóvil, sin embargo, a pesar de la base de datos interna de Gmail en su aplicación de innovación tecnológica no se han logrado nuevos usos más allá del correo

electrónico para el mercadeo y organización en general.

Basada en las experiencias: Gmail genera experiencias que actúan como promotores de crecimiento de los mercados empresariales del sector minoristas o de la pequeña y mediana empresa, así como en compañías maduras por medio del desarrollo de iniciativas de marketing a los usuarios. Este tipo de innovación se basa en modificaciones superficiales que mejoran la experiencia de los clientes con productos y procesos establecidos, creando entornos de experiencia y nuevas relaciones (Ortíz Pabón y Nagles García, 2014:92).

Disruptivas: Es aquella que hace que los productos sean mejores para los compradores, buscan nuevos mercados o transformar los ya existentes (Ortíz Pabón y Nagles García, 2014:76).

A lo antes expuesto, Gmail es un servicio gratuito, un intangible. El concepto no menciona la palabra servicio o proceso, sin embargo, Gmail busca en todo momento la calidad y fidelidad de los usuarios y nuevas formas de transformar el mercado.

Otro aspecto teórico considerado es el concepto de semiosfera proporcionado por la Semiótica de la Cultura (Lotman, 1996) y entendida como la “disciplina que examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la no uniformidad interna en el espacio semiótico, [y] la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico” (Lotman, 1996: 78). También se trata con el carácter delimitado y la irregularidad semiótica como rasgos distintivos de la semiosfera. El carácter delimitado que introduce el espacio alosemiótico o extrasemiótico y el concepto de frontera. Y la irregularidad semiótica que instaura la organización de la semiosfera en núcleo y periferia.

La metodología empleada es la semiótica textual interpretativa de Lotman (1996), específicamente la generada por el concepto de semiosfera y sus características para mostrar la dinámica conectiva de Gmail en el marco de la Semiótica de la Cultura.

Discusión y análisis: La Innovación Tecnológica Gmail como semiosfera

Se parte de tratar las innovaciones tecnológicas de Google como universo semiótico. Un universo semiótico puede considerarse como un conjunto de textos y de lenguajes, comportándose de un modo cerrado unos con respecto a los otros a través de un mecanismo único que lo define como el “gran sistema”, y al cual se denomina semiosfera: “espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis” (Lotman, 1996: 24). El carácter cerrado funciona en que la semiosfera no puede estar en contacto con los textos alosemióticos o no-textos hasta tanto estos no se traduzcan a uno de los lenguajes del espacio interno de la misma, para así semiotizar los hechos no-semióticos, y de esta manera conformar la individualidad semiótica, llegando la semiosfera a constituirse en una “persona semiótica”.

En estos términos, la innovación tecnológica Gmail es una semiosfera cuya función fundamental es de información y comunicación entre emisor/destinador y receptor/destinatario, ambos traductores/intérpretes de los lenguajes y textos que entran en juego en la aplicación Gmail.

Tabla N° 3: Gmail como Innovación Tecnológica de Google de tipo informativo comunicacional

Información y Comunicación	Gmail (Correo electrónico Google)
-----------------------------------	-----------------------------------

Fuente: Molero García, Gerardo Jesús (2017).

Desde el punto de vista de la función de información y comunicación, Gmail es una herramienta comunicacional que permite redactar textos y de esta forma hacer posible el envío/recepción/producción de mensajería utilizando al internet como puente de enlace entre el emisor y el receptor.

Algunas características de Gmail (Ventana interna de la aplicación)

- Establecer la dirección electrónica del remitente, del o de los destinatario (s) tanto de forma abierta como oculta con la posibilidad de inclusión de otros destinatarios bajo la modalidad de copia abierta u oculta.
- Fijación del título o nombre del asunto.
- Redacción del texto permitiendo configuración de márgenes, edición de color de letra, negrilla, letra cursiva, lista numerada, lista de viñetas, edición de formato de texto, del tamaño y tipo de fuente, posibilidad de cita de texto, inserción de imágenes, hipervínculos de direcciones web.
- Elaboración, inserción y edición de firma electrónica la cual puede contener cuadro de imagen e hipervínculos para re direccionar hacia una dirección web.
- Inserción de archivos de texto o de imagen, enlace con el almacenamiento de data en los servidores de Google drive (la nube), emoticones para expresar emociones y la opción de borrado.
- Configuración de pantalla completa con vista predeterminada, selección de etiqueta; carpetas clasificatorias con otorgamiento de nombre, descarte del correo, modo de texto sin formato, impresión y revisión de ortografía.

Elementos del mando de control de Gmail (Ventana externa de la aplicación)

- Almacenamiento del record de correos electrónicos a través de bandejas de elementos recibidos, destacados, enviados, borradores, salidas, papelera, spam, chat (aplicación hang out).
- Barra de búsqueda interna para filtrado de correos.
- Botones de avance y retroceso de historial de correos por medio de páginas internas, identificador de fecha en el record.
- Herramienta para inicio y cierre de sesión, cambio de usuario y de imagen del perfil del mismo, modificación de las propiedades de seguridad, identificación de grupos de contacto en interacción de la red social **Google +** así como de directorio telefónico o de correo electrónico, identificador de notificaciones internas de Google referente a publicaciones del proveedor o de otros grupos de interés (círculos de amistad, trabajo).
- Brinda la facilidad de colocar un correo en categorías de mensajes marcados como leídos, escribir el nombre de una etiqueta de un correo determinado y archivarlo dentro de una carpeta creada previamente.
- Muestra una pestaña que al hacer click se despliegan otras herramientas tecnológicas de la compañía.

El mecanismo semiótico que agencia la dinámica comunicacional interactiva de Gmail puede explicarse a través del siguiente texto lotmaniano:

El espacio semiótico se caracteriza por la presencia de estructuras nucleares (con más frecuencia varias) con una organización manifiesta y de un mundo semiótico más amorfo que tiende hacia la periferia, en el cual están sumergidas las estructuras nucleares. Si una de las estructuras nucleares no sólo ocupa la posición dominante, sino que también se eleva al estadio de la autodescripción y, por consiguiente, segrega un sistema de metalenguajes con ayuda de los cuales se describe no sólo a sí misma, sino también al espacio periférico de la semiosfera dada, entonces encima de la irregularidad del mapa semiótico real se construye el nivel de la unidad de éste. La interacción activa entre esos niveles deviene una de las fuentes de los procesos dinámicos dentro de la semiosfera (Lotman, 1996: 29-30).

El carácter delimitado de la semiosfera está ligado a los conceptos de homogeneidad e individualidad semióticas que consideran el espacio extrasemiótico que rodea la semiosfera. Así surge el concepto de frontera semiótica que tiene carácter abstracto y se define como “la suma de

los traductores “filtros” bilingües pasando a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje (o lenguajes) que se halla fuera de la semiosfera dada” (Lotman, 1996: 24). La frontera semiótica la asume tanto el emisor/destinador como el receptor/destinatario al tratar en su respectivo momento de la semiosis al traducir/interpretar con las operaciones sintácticas/semánticas, operaciones cognitivas y operaciones funcionales los diferentes textos y lenguajes que circulan en el Gmail.

La irregularidad estructural de la organización interna de la semiosfera es determinada por el hecho de que siendo heterogénea por su propia naturaleza, la semiosfera se desarrolla con diferente velocidad en sus niveles núcleo y periferia. Mientras que en el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes, las formaciones semióticas periféricas pueden presentarse como fragmentos de estructuras o lenguajes cerrados y no propiamente como estructuras cerradas, cabe decir que las formaciones semióticas periféricas intervienen de este modo como textos “ajenos” del sistema dado, colaborando con la frontera de la semiosfera en la formación de sentido y, en la reconstrucción de todo el sistema por ser un pedazo de la estructura semiótica, dando como resultado la creación de un nuevo lenguaje, “y no la recreación del viejo, como parece desde el punto de vista de la autoconciencia de la cultura” (Lotman, 1996: 31). El texto aislado o ajeno en este caso cuyo resultado fue la creación de un nuevo lenguaje deviene el mecanismo del isomorfismo de intercambio entre los participantes de la semiosis, donde las subestructuras que participan en la misma son isomorfas a un tercer elemento o sistema de un nivel más alto y del cual ellas forman parte.

Este mecanismo, al mismo tiempo parecido y diferente, en la información y comunicación entre dos *partenaires* emisor/destinador y receptor/destinatario, agencia el surgimiento de un sistema dialógico que conlleva reciprocidad y mutualidad en el intercambio de información. En la base de la semiosfera, el diálogo funcionalmente precede al lenguaje y lo genera, razón por la cual sin semiosfera el lenguaje ni funciona ni existe.

La semiosfera del mundo contemporáneo, sus diferentes subestructuras están vinculadas en una interacción para apoyarse unas en las otras, y continuar ensanchándose constantemente, adquiriendo “en la actualidad un carácter global, incluye dentro de sí tanto las señales de los satélites como los versos de los poetas y los gritos de los animales. La interconexión de todos los elementos del espacio semiótico no es una metáfora, sino una realidad” (Lotman, 1996: 35). Para muestra se tiene a Gmail perteneciente a Google cuya actividad situada es conectar sus usuarios en el mundo semiótico ante sus necesidades y sus preferencias.

A modo de conclusión

En el caso de toda comunicación dialógica, por ejemplo, la generada por Gmail perteneciente a Google, que como se ha expresado en párrafos anteriores, son consideradas como semiosferas o personas semióticas –dispositivo pensantes- que conviven en un universo semiótico global, se encuentra siempre la presencia del otro externo periférico al sistema núcleo y que irrumpe en éste, en su heterogeneidad interna para hacer del espacio semiótico un espacio dinámico en el cual circula la información transmitida de por lo menos dos lenguajes que interactúan (informático, verbal, visual, auditivo, entre otros), se interfieren y se autoorganizan en lo que Lotman (1996) ha llamado semiosfera.

Esta convivencia en un universo semiótico global ocurre por traducción/interpretación, dada en el trato entre determinados lenguajes donde “Las tendencias opuestas deben superarse en cierto todo estructural, [y] La estructura pensante debe formar una persona, o sea, integrar las estructuras semióticas opuestas en un todo único” (Lotman, 1996: 33).

Todo ello lleva a pensar que el acto de la comunicación dinámica interactiva conectiva de GMAIL no es simple transmisión de un mensaje constante, sino la traducción/interpretación de textos que llevan un punto de vista ajeno, por lo que “yo” recibo “la posibilidad de devenir para mí mismo también “otro” ” (Lotman, 1996: 78).

La comunicación entre un remitente y un receptor de la información no idénticos significa que las “personas” de los participantes del acto comunicativo pueden ser interpretadas como repertorios de códigos no coincidentes, pero poseedores de determinados rasgos de comunidad. La zona de intersección de los códigos garantiza cierto nivel indispensable de comprensión inferior. La esfera de no intersección determina la necesidad de establecer equivalencias con las innovaciones tecnológicas de Google/Objetos dinámicos, comportándose como semiosferas.

Entre el emisor/destinador y el receptor/destinatario se lleva a cabo un proceso de semiosis conectiva. El primero debe ser capaz de producir algo, lo cual su contraparte a través de dichos procesos cognitivos u operaciones mentales de pensamiento como la observación, descripción, organización y seguimiento de instrucciones, sea capaz de tratar por medio de la traducción de lenguajes e interpretación de significados. Para ello contarán con la existencia de un contexto, un mensaje, un contacto y un código a descifrar, traducir e interpretar, que si bien fungen como repertorios de códigos no coincidentes, también poseen determinados rasgos comunes.

Referencias bibliográficas

- Agudo, Ximena y Mato, Daniel. (2000). “Cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización: una perspectiva analítica del desarrollo”. En Mato, D., Agudo, X. y García, I. (Coord.). **América Latina en Tiempos de Globalización**. II. IPOST/UCV-UNESCO. Caracas-Venezuela, pp. 15-58.
- Confederación Empresarial de Madrid (CEIM). (2001). *La innovación: un factor clave para la competitividad de las empresas*. Madrid: Dirección General de Investigación. Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.
- De los Reyes, David. (1993). “McLuhan, comunicación, cultura y postmodernidad”. En **Revista Comunicación**, N° 81. 1er Trimestre, pp. 23-29.
- García Canclini, Néstor. (1998). “La globalización en pedazos: integración y rupturas en la comunicación”. En **Revista Diálogos**. N° 51. FELAFACS. Lima-Perú, pp.9-24.
- Lotman, Iuri. (1996). **La semiosfera I**. Semiótica de la cultura y del texto. Edición de

Desiderio Navarro. Madrid (España): Edic. Cátedra S.A.

- Manual de Oslo. (2006). *Guía para la recogida e interpretación de Datos sobre Innovación*. Publicación conjunta OECD y Eurostat. Madrid: Grupo Tragsa y Empresa de Transformaciones Agrarias, S.A.
- Ortiz Pabón, Efraín y Nagles García, Nofal. (2014). *Gestión de tecnología e innovación. Teoría, proceso y práctica*. Bogotá: Ediciones EAN.

Los algoritmos y la inteligencia artificial en la construcción del sujeto red: la ciberaudiencia

Robin Alberto Jiménez Batista³

“La discontinuidad es tanto la norma como la excepción”

(Woodcock y Davis, 1994)

Recibido: 15-08-2016

Aprobado: 22-09-2016

Resumen

La apuesta de este trabajo es marcar las tendencias en las audiencias digitales en consideración del tiempo y espacio virtual del sujeto universal, que vislumbra posiciones encontradas en su cotidianidad al tener, desde distintas perspectivas, realidades encontradas en su entorno y el mundo global, lo que algunos teóricos denominan lo glocal. Es bajo esa perspectiva que irrumpen propuestas como la Netflix que utiliza algoritmos para hacer la programación desde el conocimiento de las tendencias universales de entretenimiento, lo que indudablemente marca una nueva forma de llegar a todos los conectados en red. Ante ello, estamos abocados en los albores de este siglo XXI a construir una nueva reflexión sobre el impacto que este hecho va a tener en la sociedad contemporánea. Esta propuesta se hace desde el marco metodológico de la teoría de las catástrofes del Francés René Thom, quien plantea que *el reconocimiento de patrones* (...) es indispensable para comprender las propiedades esenciales del comportamiento complejo de los fenómenos (Martínez, 2009: 105). Los postulados de esta teoría te invitan a captar con “ojo de la mente”, el patrón cualitativo que revela la estabilidad estructural (como la global emergente) de un fenómeno multidimensional y caótico, es cardinal para el estudio profundo de la realidad. En consecuencia, “... la discontinuidad es tanto la norma como la excepción” (Woodcock y Davis, 1994: 19).

Palabras clave: Algoritmos, inteligencia artificial, interactividad, discontinuidad, ciberaudiencia, cinematografía.

1 Doctorando en Ciencias Humanas. Universidad del Zulia. Proyecto de tesis. Actual 2017. Maestría en comunicación. Universidad del Zulia. 2014. Especialización en Comunicación para el Desarrollo Regional. Universidad Autónoma del Caribe, Colombia. 1998. Comunicador Social -Periodista. Universidad Autónoma del Caribe, Colombia. 1993. Investigador Junior de Colciencias 2017.

Abstract

This paper has as objective mark tendencies in the digital audience in consideration of time and virtual space in consideration of universal subject, that glimpse positions found in their environment and the global world, what some theorists call what “glocal”. Is low in perspective that interrupt proposal like as Netflix that use algorithms to do the programming from the knowledge in the universal trends of entertainment what undoubtedly marks a new way to reach all connected in network, before it, we’re engaged in the dawn of this 21st century to build a new reflection about the impact that this fact is going to have on contemporary society. This proposal is made from the methodological framework of the theory of the catastrophes of the French René Thom who states that the recognition of patterns (...) is essential to understand the essential properties of the complex behavior of phenomena (Martinez, 2009: 105). The postulates of this theory invite you to capture with “mind’s eye”, the qualitative pattern that reveals the structural stability (like the emerging global) of a multidimensional and chaotic phenomenon, is cardinal for the deep study of reality. Consequently, “... discontinuity is both the norm and the exception” (Woodcock and Davis, 1994: 19)

Key Word: Algorithms, artificial intelligence, interactivity, discontinuity, cyberaudience, cinematography.

Introducción

Sé que la nostalgia organiza y convoca esta publicación, nostalgia en el sentido de Hernández (2012) que la entiende como:

una creación existencial del ser humano que la construye, pero no logra aprehenderla, y se constituye en notación de lo posible que puede ser alcanzado, pero es, al mismo tiempo, huidizo, sinuoso, como el espíritu mismo definido según los preceptos de los sincretismos propios de la existencialidad (p. 110).

Bajo esa consideración nostálgica de la evocación de las imágenes audiovisuales del cine de barrio en mi niñez y adolescencia, no hallo la dimensión de lo que desde la centralidad de mi existencia quiero significar aquí en consonancia con el espíritu de la modernidad que ubica a la cinematografía en una nueva dimensión, en el contexto red y por lo tanto una audiencia o mejor una ciberaudience desarraigada del espacio tradicional de exhibición, y por ende del reflector, pero inmersa en una o varias plataformas que lo vinculan y absorben en la decisión de ver qué le gusta o no, aunque si recalamos bien siempre ha sido así.

La bifurcación...

Siempre recuerdo los 10 centavos de peso que mi padre me daba para ir al cine en jornada vespertina, con el propósito de ver películas como “Santo y Blue Demon contra las momias de Guanajuato” y rememorar la luz del reflector, pero también fastidiarse con la luna clara y el reflejo de las estrellas que dificultaban la nitidez de la proyección del film, pero ahora en la plenitud de mi existencia y luego de seguir con la tradición de enseñarles el gusto por el cine a los hijos, ellos han encontrado otro camino, otro espectro donde ver cine que no los saca de su hábitat cotidiano, no los expone a la convulsión del mundo exterior. Pero los subsume en la impermeabilidad de la agenda múltiple para ver según su gusto lo que les ofrece la plataforma Web, aquí entonces la trampa. Tal como diría Eliseo Verón (1999) “el interés de la agenda es su carácter de sistema de marca sin profundidad” (p39).

Desde otra perspectiva la configuración de una pretendida seguridad en la convulsión social que es exponerse a la cotidianidad lleva a refugiarse en los servicios de las plataformas digitales que te brindan variedad de opciones de géneros para ver en cualquier momento, pues están disponibles 24/7 todos los días del año por unos cuantos pesos o dólares (soberanos), ... la trampa se activa en el preciso momento en que el teléfono inteligente ingresa a cualquier buscador de internet o red social, así se deja rastros sobre los gustos y/o necesidades de los usuarios y esa información es utilizada para construir un modelo de producción cinematográfica apegada al gusto de los nativos o de los migrantes digitales, entonces se abre el debate de la libre determinación de elegir entre un sinnúmero de ofertas o las tres o cinco que un supermercado te puede ofrecer hoy.

Los algoritmos y la ciberaudiencia

El desprevenido y entusiasta que ingresa a navegar en la aparente seguridad de la red, puesto que se refugia en su hogar huyendo de la convulsión propia e inseguridad de la ciudad y la precariedad de los servicios de seguridad estatal, para caer en una especie de “panóptico digital” del que habla Chul-Han (2014) así, por el contrario, el estar conectado crea la sensación de estar protegido de los peligros que nos circundan, por ello el “imperativo de la transparencia engendra una fuerte coacción y conformismo. Y, lo mismo que la permanente vigilancia a través del video, hace surgir el sentimiento de estar vigilados. Ahí está su efecto panóptico” (Chul-Han, 2014: 25).

Pero el estar consiente de ser vigilado no es el problema de los que están en red, puesto que se accede voluntariamente a estos dispositivos para tener una aparente seguridad; el conflicto se presenta cuando en la intrincada red se rastrean todos los movimientos, accesos y búsquedas de información para perfilar los gustos y necesidades de los usuarios, que permite crear una data por medio de algoritmos, después que se registra un mínimo de 300 me gusta en las redes sociales (facebook).

Este conocimiento del comportamiento de la audiencia digital permite construir dinámicas narrativas que se acoplen a las características propias del medio o plataforma en la red, donde la interactividad juega un papel fundamental en la construcción del nuevo relato cinematográfico, puesto que entra en consideración el internauta que es prosumidor y en esa consideración puede intervenir en el desarrollo de la historia según sean las opciones de interacción que permita el productor con una audiencia distinta-que no sé si más exigente-, pero que sí tiene otras apuestas en consideración de cómo se entretiene. Los videojuegos son un ejemplo claro de lo que estamos tratando. Teniendo en cuenta esta consideración Chul- Han enfatiza con respecto a este intrincado

mundo red que:

El mundo del hombre digital muestra, además, una topología del todo distinta. Le son extraños los espacios como los estadios deportivos o los anfiteatros, es decir, los lugares de congregación de masas. Los habitantes digitales de la red no se congregan. Les falta la intimidad de la congregación, que produciría un nosotros. Constituyen una concentración sin congregación, una multitud sin interioridad, un conjunto sin interioridad, sin alma o espíritu. Son ante todo Hikikomoris aislados, singularizados, que se sientan solitarios ante el display (monitor). Medios electrónicos como la radio congregan a hombres, mientras que los medios digitales los aíslan (Chul-Han, 2014: 30).

Para quienes dominan la red, como para los productores de contenidos audiovisuales es necesario ejercer cada vez mayor control sobre los usuarios, la interactividad es como la miel para el oso en verano, te cede el control de introducirte en la trama del relato para poder así ejercer un mayor control en la ciberaudiencia, cada vez son más altos los tiempos de usabilidad en las redes sociales y en las plataformas digitales de contenidos audiovisuales, Netflix es evidencia de esta particularidad en los albores del presente siglo XXI.

Para Xavier Berenguer (2012) en “*cómo escribir programas interactivos*” da cuenta de cómo los niveles de interactividad influyen en el comportamiento de la ciberaudiencia con respecto al nivel de interactividad entre el usuario y el contenido digital al indicar que cuando:

El control posible es bajo, los caminos a seleccionar son restringidos y prefijados, como en la enseñanza programada. En otros, la persona tiene un cierto control, pero sólo localizado en áreas determinadas del espacio de información. Finalmente, cuando el nivel de autonomía es alto puede acceder a todo el espacio a través, por ejemplo, de algún índice global que conduce a los *átomos* de información, como pasa en las enciclopedias y en las obras de referencia (Berenguer, 2012: 3).

Entonces el guionista para la producción de contenidos interactivos sabe que no puede producir obras que sean “únicas y cerradas” sino que “deben ser construidas en un entorno y abiertas” (p. 4) a la posibilidad constante de la trama o mejor decir de la multitrama. Esta forma de producción se inicia con compañías como Xerox, Apple Computer pero quien consolida esta metáfora de producción es Macintosh que crea una metáfora básica que consiste en un escritorio en el que la persona maneja, como en la realidad, documentos, los selecciona y los desecha según un patrón (Berenguer 2012), hoy la metáfora es más compleja, por ello se deben tener en cuenta una variable de opciones para construirlas cinematográficamente desde la interactividad, entre ellas:

1. Conocer bien la comprensión que la audiencia futura del programa tiene de los ordenadores y la informática.
2. Buscar sucesos del mundo que sugieran aspectos claves.
3. Buscar metáforas que estén implícitas en los contenidos.

4. Investigar los significados posibles del concepto representado.
5. Escoger metáforas con una cierta distancia conceptual entre el significado original y el metafórico.
6. Escoger una metáfora adecuada a la audiencia.
7. Escoger metáforas con significados literales bien comprensibles.
8. Escoger la metáfora con la estructura más rica posible.
9. Identificar los aspectos no utilizados de la metáfora (Berenguer 2012).

De igual forma, en la construcción del guión Berenguer (2012) traza pautas posibles de interacción como las de:

- Suceso único: donde no hay ningún camino a recorrer.
- Lineal: Camino fijo y único.
- Circular: camino fijo y único sin inicio ni final.
- Indexada: Menú de opciones que conducen a una respuesta y luego de nuevo al menú.
- Lineal ramificada: Secuencia principal invariante con ramas ocasionales que retornan a la secuencia principal.
- Ramificada: Menú de opciones que conducen al siguiente suceso, que conduce a un nuevo menú hasta acabar o retornar al menú original.
- Hipermedia: Desde cualquier suceso se puede ir a cualquier otro en cualquier momento.
- Contributoria: El usuario puede añadir sucesos que después son opciones para los siguientes usuarios.

En Jiménez (2013) en su tesis “Los contenidos de la Ciberradio en Barranquilla siguiendo a Fogel (2007) quien clasifica a las audiencias digitales en seis categorías, están los creadores que publican web, escriben blogs, suben audio y video, estos se asemejan a la pauta de creación contributoria para los guiones, lo que pone de relieve que este nivel de usuario en su mayoría se encuentra en los denominados nativos digitales.

Entonces el ganster, la momia de guanajuato, los agentes secretos de matrix, el psicópata del silencio de los inocentes; desde esta perspectiva del nuevo ciberrelato mediado por lo digital no es solo él el antihéroe, sino que ahora podemos circunscribir un nuevo antihéroe que es la misma interactividad según si se es migrante digital o el héroe si se es nativo digital, o por el contrario puede constituirse para ambos en héroe o antihéroe según se apropien o no de la nueva circunstancialidad enunciativa del relato cinematográfico. Aquí Herver Fischer en su texto el choque digital (2002) siguiendo a Ray Kurzweil manifiesta que “la evolución misma construye su propio orden y lo refuerza de manera exponencial” (2002: 42).

Este es pues uno de los pormenores o mayores que es enfrentarse con el tan anhelado

gusanito de la interactividad cuando tienes enfrente una computadora conectada a una red de internet banda ancha en cualquier lugar del mundo.

El Aquí y el ahora...

Cómo enfrentarnos con la cultura de una sociedad del conocimiento y la información que obliga a desaprender y aprender constantemente ante lo vertiginoso de los cambios, e implica el advenimiento de una epistemología sobre el sujeto internauta o sujeto red, máxime cuando se avizora que para el año 2020 “será histórico en el sentido que las computadoras igualarán a la inteligencia humana” (Fischer, 2002: 42), por ende se entiende que este anuncie como un gran acontecimiento el hecho de que “la inteligencia artificial logrará vencer el último obstáculo de su camino: la evolución biológica (...). En este sentido “éste nos ve más bien transformados en *cyborgs* felices” (Fischer, 2002: 43) todo esto tomando los postulados de Ray Kurzweil.

En este orden de ideas, lo impensable, computadoras con ADN, siguiendo con la información de la investigación que hace Fischer (2002) sobre Ditto en neuro-computadoras, quien “estima que el mejor modo de sobrepasar los límites de la informática actual, consiste en un sistema híbrido, que alíe lo viviente con lo artificial” (...) “esto le permite instaurar una dinámica no lineal, capaz de tener en cuenta la problemática del caos que los sistemas binarios no pueden procesar” (p. 44).

Este tipo de avances llevará a que la computadora hará los cálculos y el humano operaciones lógicas; la aplicación de estas tecnologías ya tuvo sus reverses en la red social Facebook al ser necesario desconectar la computadora de su servidor matriz cuando experimentaban sobre inteligencia artificial porque éstas se apoderaron del sistema y estaban creando algoritmos propios.

De seguro que el futuro de lo que se espera es de una gran incertidumbre, decidir entre qué comprar como regalo de navidad para nuestros hijos, un dron, unas gafas de realidad aumentada o un juego virtual de última generación o el necesario pc personal, es dejarlos ante el peligro que puede representar la ciencia y la tecnología de hoy, por ello Fischer afirma que:

La contradicción es lo bastante fuerte para que seamos prudentes con respecto a esas profecías espectaculares. Una se remite a la potencia de la naturaleza para sobrepasar a la informática, la otra echa una mirada condescendiente sobre la naturaleza para afirmar el valor supremo de la tecnología que relevaría a la vida cuando ésta hubiese alcanzado el límite de sus capacidades, es decir su *principio de Peter*, en 2020 para continuar el *impulso de la creación*. ¡Nadamos en plena fantasía, en nombre de la ciencia y de la lógica! (Fischer, 2002: 45).

Pero se sabe por todos que la vida y su existencia no tiene su correlato en las matemáticas que implicaría ser vista desde la noción pura de una lógica cartesiana, la vida es más que eso desde la complejidad de sus relaciones sociales, quizás estemos ante los ingenuos postulados de Kurweil o ante el ruido perturbador del sonido de suspenso de una película de Hitchcock que produce la interactividad en la intrincada red internet y las plataformas digitales de entretenimiento que existen hoy.

Referencias Bibliográficas

- Berenguer, X (2012). Escribir programas interactivos. Disponible en <http://www.iaa.upf.edu/formats/formats1/a01et.htm> recuperado el 14/11/2018.
- Chul Han, B (2014). *En el enjambre*. Barcelona, España: Editorial Herder.
- Fischer, H (2002). *El choque digital*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universidad Nacional del Tres de Febrero.
- Hernández, L (2012). “Hermenéutica y semiosis en la red intersubjetiva de la nostalgia”. **Revista Rastros Rostros**. Volumen 14, Número 28 - julio - diciembre 2012.
- Martínez, F. et al (2009). Antecedentes, iniciadores y fundamentos de los estudios de la complejidad. En: revista **Quórum académico**. Vol 6, N° 1, enero-junio 2009 pp. 79-120.
- Jiménez, R. (2013). Los contenidos de la Ciberradio en Barranquilla. Tesis de maestría.
- Verón, E (1999). *Efectos de agenda*. Madrid, España: Editorial Gedisa.

La intersubjetividad en las comunidades virtuales de aprendizaje. Una visión ontosemiótica

Rafael Andrade¹

Juan Pérez²

Pierina D' Elia³

Recibido: 25-07-2016

Aprobado: 12-08-2016

Resumen

El discurso enunciativo propuesto en las Comunidades Virtuales de Aprendizaje, constituye una respuesta a una visión más amplia de la educación, en la medida que busca transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales a través del uso de la tecnología. Desde esta perspectiva, en la búsqueda de comprender la naturaleza profunda del Ser en sus relaciones con la sociedad, la presente investigación tuvo como propósito Interpretar las huellas enunciativas del discurso estudiantil en la red intersubjetiva de las comunidades virtuales de aprendizaje en la UNESR Valera, estado Trujillo. De acuerdo a su naturaleza metodológica, la investigación se orientó desde la etnografía. En ella, el investigador recoge gran variedad de datos que en principio pueden parecer inconexos, desordenados y abundantes, luego estos datos se agrupan, se categorizan y relacionan por medio de múltiples comparaciones. Igualmente, el proceso para develar isotopías desde la ontosemiótica propuesta por Hernández L. (2013), permitió construir interpretaciones derivadas de la enunciación oral emanada por las personas que viven las experiencias que se investigan. Así, la interpretación llegó a ser una perspectiva abstracta y simplificada del conocimiento que ellos tienen del mundo y que por cualquier razón se quiere explicar, hacia el desarrollo de una visión transformadora de las comunidades virtuales que construyen aprendizaje colaborativo en la red intersubjetiva.

Palabras clave: Comunidades virtuales, Intersubjetividad, Etnografía, Ontosemiótica

1 Docente, UNESR-Valera

2 Docente, UNESR-Valera

3 Docente, UNESR-Valera

The intersubjectivity in virtual learning communities. an ontosemiotic vision

Summary

The enunciative discourse proposed in the Virtual Learning Communities is a response to a broader vision of education, insofar as it seeks to transform pedagogical practices and the usual organization of formal educational institutions through the use of technology. From this perspective, in the quest to understand the deep nature of Being in its relations with society, the present research aimed to Interpret the enunciative traces of student discourse in the intersubjective network of virtual learning communities in UNESR Valera State Trujillo . According to its methodological nature, the research was oriented from the ethnography. In it, the researcher collects a great variety of data that in principle may seem disconnected, disorderly and abundant, then these data are grouped, categorized and related through multiple comparisons. Likewise, the process of uncovering isotopies from the ontosemiotics proposed by Hernández L. (2013) allowed us to construct interpretations derived from the oral enunciation emanated by the people living the experiences that are investigated. Thus, the interpretation became an abstract and simplified perspective of the knowledge they have of the world and that for any reason is wanted to explain, to the development of a transforming vision of the virtual communities that build collaborative learning in the intersubjective network.

Keywords: Virtual communities. Intersubjectivity. Ethnography. Ontosemiotica

Introducción

La educación como proceso dinámico y complejo, ha estado influida por la acción conjunta de las distintas corrientes del pensamiento universal, constituyéndose en uno de los retos de mayor trascendencia, destinada al logro del desarrollo integral del hombre y de su transformación en la sociedad. Por ello, una pedagogía que tenga como base el amor por la humanidad sin distinción ni discriminación de ninguna índole, es lo que hace falta para que el latinoamericano comprenda, que es su derecho como persona alcanzar una excelente formación humana. En palabras de García (2013:68) “Entre latinos y americanos anda nuestro futuro: Pensar sobre ellos lúcidamente es hacerlo posible”. En otras palabras, se hace necesario meditar sobre el papel que deben asumir los educadores para la transformación de la educación en nuestras tierras americanas.

En atención a lo planteado, un docente tradicional que sólo cree que un programa bien estructurado y la memorización de infinidad de información asegura el éxito del estudiante, se convierte en un proveedor de contenidos opuestos a la realidad del contexto intersubjetivo del estudiante. En palabras de Freire P. (2000:35) “En la pedagogía tradicional el educador es el sujeto del proceso y el educando el objeto”. Por esta razón, un educador que exagere la narrativa y que

convierta sus clases en sombras de reproducción de conocimiento, que nada tiene que ver con la experiencia de vida de los estudiantes, se convierte en un simple repetidor de ideologías, en un castrador de almas.

Desde esta perspectiva, luego de cuatro siglos de empirismo y de racionalismo cartesiano, de dividir las asignaturas en temas desarrollados uno a uno durante el transcurso del año escolar; por lo general, en los centros educativos aun se efectúan prácticas pedagógicas y didácticas que fragmentan el proceso de aprendizaje, instrumentadas a través de objetivos instruccionales medibles y observables, como si las características del ser humano deben estar centradas sólo en el aspecto cognoscitivo. Al respecto, Rojas y Valera (2006:117) argumentan que “el docente no puede ser solamente un proveedor de contenidos programáticos, desarticulados de las realidades contextuales que viven los educandos, de sus estados afectivos; alejados del aprendizaje vivencial y experiencial”.

En oposición a esto, es urgente y necesario un educador que no sólo busque el lado humano de la pedagogía, sino que se identifique con ella y la asuma como una experiencia de vida. Ya basta de tanta “objetividad”, de considerar a los estudiantes como tabulas rasas que pueden ser saturadas de información. Se trata de encaminar los esfuerzos hacia la posibilidad de sorpresa ante el aprendizaje, es decir, preguntar desde la experiencia de vida, desde la piel de la sociedad.

En este escenario, las comunidades virtuales representan un espacio de intersubjetividad para transformar la praxis educativa, hacia una pedagogía que privilegia el hacer y la creatividad, a partir de la construcción del *aprendizaje colaborativo*, en el cual los avances recientes y continuos de los procesos de integración de las tecnologías virtuales, están potencialmente en situación de facilitar un cambio significativo en la propia naturaleza del sistema educativo universitario. Por ello, Silvio (1994) argumenta que la aplicación de estos sistemas de información requiere de una reinterpretación del currículo educativo, así como de un docente comprometido con la integración de las tecnologías en el rediseño de su aplicación, para que se prevean múltiples modelos de interacción en los procesos de aprendizaje.

Desde estas consideraciones, la presente investigación tuvo como propósito interpretar las huellas enunciativas del discurso estudiantil (subjetivemas) en la red intersubjetiva de las comunidades virtuales de aprendizaje en la UNESR Valera, estado Trujillo. De acuerdo a su naturaleza metodológica, el estudio se orientó desde la etnografía; enfoque que permitió en un primer momento describir la realidad humana a partir de la información proporcionada por los sujetos sociales, teniendo como base de referencia la teoría de la intersubjetividad propuesta por Alfred Schutz (1973) y los planteamientos sobre comunidades virtuales desarrollados por José Silvio (1998). Para la fase de campo, se utilizó la entrevista en profundidad como técnica para recoger la información, lo que hizo posible fundamentar un análisis desde la ontosemiótica señalada por Luis J. Hernández (2013) que evidenció la necesidad de asumir el hecho educativo desde un hacer pedagógico que privilegie la formación humana del educando.

Las comunidades virtuales. Espacio intersubjetivo para un aprendizaje colaborativo.

Las comunidades virtuales de aprendizaje, constituyen redes intersubjetivas dinámicas

para la orientación del aprendizaje mediante la promoción de sus miembros como gerentes del conocimiento. Por esta razón, la educación en el área tecnológica es una prioridad tanto de las instituciones de educación universitaria como del Estado venezolano y representan un medio para adquirir mayor calidad en el aprendizaje.

En este sentido es pertinente resaltar que la acepción “comunidades virtuales” se le atribuye a Rheingold (1993:05) quien las define como “...agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio”. En esta definición se encuentran tres elementos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual y ellas corresponden a algunas de las características de las comunidades en general.

Sobre la base de las ideas expuestas, una comunidad virtual se constituye cuando un conjunto de personas encuentra un lugar donde reunirse regularmente, para interactuar unas con otras sobre diferentes temas. En este sentido, el curso computación aplicada a la educación impartido en la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez” Núcleo Valera, ofrece la posibilidad al participante de interactuar con otros, en el conocimiento de diversas prácticas virtuales que permiten el aprendizaje sobre el uso de la tecnología en los espacios educativos.

Una característica fundamental del curso, es que está constituido por participantes de la universidad sin ninguna proximidad física, sólo interactúan a través de una plataforma tecnológica virtual que permite la configuración de ciertos vínculos como resultado de esa interacción. De esta manera, el sitio web define el territorio virtual de la comunidad, estableciendo lugares a visitar y actividades a realizar. Igualmente, se define una forma de gobierno al constituirse reglas de participación en el grupo y las normas referidas al proceso de aprendizaje. Estas reglas son establecidas en primer lugar por el facilitador, pero en el camino de conseguir la mayor participación comunitaria, las normas son negociadas y construidas entre facilitadores y participantes, de acuerdo a un paradigma educativo andragógico.

Es de hacer notar, que el sitio web se complementa con enlaces hacia otros portales que contienen recursos de información relevantes para el contenido del curso, un calendario de actividades y una sección de herramientas donde se puede encontrar páginas electrónicas útiles para realizar diversas actividades académicas. De esta manera, el sitio web, además de ser el territorio virtual de la comunidad de aprendizaje es un potencial reservorio de información, un aula de aprendizaje y un espacio de comunicación que vincula a la comunidad con el mundo exterior.

Este espacio de comunicación virtual posibilita el encuentro intersubjetivo de saberes, a través del cual los participantes construyen un *aprendizaje socio-colaborativo*, que permite el intercambio de conocimientos en torno a una temática determinada que generalmente se establece con anterioridad. En torno a esto, es importante resaltar que una comunidad virtual que se constituye alrededor de un curso determinado, es temática por naturaleza, viene ya condicionada por un currículo, que constituye la base de su organización y la razón por la cual los usuarios participan en la misma.

Como se puede inferir, este espacio intersubjetivo virtual constituye una característica del

mundo social, que se define por el reconocimiento de un allí, donde está el otro. Es decir, el sujeto puede percibir la realidad poniéndose en el lugar del otro, esto permite al sentido común reconocer a otros como análogos al yo. Es en la intersubjetividad donde se puede percibir ciertos fenómenos que escapan al conocimiento del yo, pues el sujeto no puede percibir su experiencia inmediata pero sí percibe las de los otros, en tanto le son dadas como aspectos del mundo social. Dicho de otra forma, el sujeto no puede percibir sus actos, pero puede percibir los actos y las acciones de los otros.

La propuesta de la intersubjetividad desde los espacios virtuales, implica una apuesta por el estudio y explicación de la experiencia de sentido común del mundo intersubjetivo en la vida cotidiana. La propuesta de Schütz, en este sentido, destaca por su comprensión de las diferencias entre el “mundo de la vida” de Husserl y la vida cotidiana. Para Schütz, (1973: 72) el mundo de la vida cotidiana es:

El ámbito de la realidad en el cual el hombre participa continuamente en formas que son, al mismo tiempo, inevitables y pautadas. El mundo de la vida cotidiana es la región de la realidad en que el hombre puede intervenir y que puede modificar mientras opera en ella mediante su organismo animado (...) sólo dentro de este ámbito se es comprendido por nuestros semejantes, y sólo en él podemos actuar junto con ellos.

Desde esta visión, la interacción en la realidad cotidiana de las comunidades virtuales está determinada por motivos pragmáticos, de ahí que el conocimiento de la vida cotidiana se considere un conocimiento no sistemático, poco ordenado. En este punto entra la intersubjetividad, que por un lado delinea el campo de la cotidianidad y, por el otro, es el fundamento que posibilita la existencia del mundo de vida. Como afirma Schütz (Ob.cit: 74)

Al vivir en el mundo, vivimos con otros y para otros, y orientamos nuestras vidas hacia ellos. Al vivenciarlos como otros, como contemporáneos y congéneres, como predecesores y sucesores, al unirnos con ellos en la actividad y el trabajo común, influyendo sobre ellos y recibiendo a nuestra vez su influencia, al hacer todas estas cosas, comprendemos la conducta de los otros y suponemos que ellos comprenden la nuestra.

Como se puede observar, para la intersubjetividad toda forma de interacción social se funda en las construcciones referentes a la comprensión del otro, inclusive desde una realidad virtual. Desde esta visión, Hernández (2013:113) expresa que:

La intersubjetividad es acto que posibilita el encuentro de las vivencias parciales para construir el universal sensible que permita la confluencia de las emotividades afines construyendo de esta manera el consenso y el disenso a través de voliciones, vivencias y experiencias de los individuos...

De esta manera, hasta la interacción más simple de la vida diaria en las comunidades virtuales, presupone una serie de construcciones de sentido común. Por lo tanto, los significados no se hallan en los objetos, sino en las relaciones-interacciones de los actores, entre ellos y con los actores; por lo que la intersubjetividad puede considerarse como un encuentro de subjetividades entrelazadas en un espacio sensibilizado y mediadas por las relaciones afectivas de los seres humanos en el universo cultural.

Para Hernández (2013:114) la intersubjetividad es "...el hecho que crea la objetivación a través de lo sensible procurando la identificación más allá de lo objetivo-racional". Es decir, se trata de reinterpretar al sujeto a partir de las emociones que forman parte de su repertorio conductual, procurando establecer los significados que se revelan en su discurso, que para el citado autor son subjetivemas sensibles de ser interpretados. Desde esta mirada, Hernández (ob.cit:114) plantea que: "...paralelamente al acto intersubjetivo opera un acto intrasubjetivo que involucra el espacio de la conciencia trascendente particularizada, la que va a originar ese movimiento migratorio hacia el otro a partir del discurso...".

En todo caso, la interacción en el mundo virtual también se ubica en el plano de la intersubjetividad, lo cual implica, la cualidad de las personas de ver y oír fenomenológicamente. Estas acciones constituyen las dos formas de relación por excelencia con el mundo. Y el habla, como principal canal de comunicación, es consecuencia de ellas. Para este caso, es a partir de la enunciación escrita que se forma el sentido desarrollado a través de los diálogos y las interacciones. Ello se explica por el hecho que la interpretación de lo social, en términos colectivos, tiene como telón de fondo las influencias que las acciones de las personas tienen en los demás.

Por ello, interpretar el discurso enunciativo en las comunidades virtuales, requiere considerar los procesos de enseñanza y aprendizaje atendiendo a la totalidad del Ser, como unidad compleja de naturaleza humana integral. A la vez, necesita la formación del ser humano para el colectivo, es decir, en la intersubjetividad que busca fortalecer el encuentro con el otro. De allí pues, es necesario analizar si el hombre que requiere el presente periodo histórico, es aquel que posee libertad de expresión sin saber qué hacer con ella, o por el contrario, es aquel que no busca imponer su voz porque entiende y, lo más importante, asume que no hay una verdad absoluta, porque en educación no hay un camino hecho, se hace camino al andar.

Sendero metodológico hacia la reinterpretación del sujeto ontosemiótico.

El análisis del discurso se produce una vez que se ha obtenido la información como resultado de interacciones y situaciones recogidas durante la investigación. Da cuenta del proceso de sistematización lógica y coherente de los hallazgos encontrados. Aunque se le designe en el último lugar dentro de la presentación del estudio, dicho análisis está presente en todo el camino recorrido. Autores como Taylor y Bogdan (1986:159) refieren que es "un proceso dinámico y creativo. A lo largo del análisis se trata de obtener una comprensión más profunda de lo que se ha estudiado y se continúan refinando las interpretaciones". Es decir, se trata de enfocar todos los sentidos en la tarea de interpretar la información obtenida de los actores sociales.

Para ello, la episteme planteada se fundamenta en el paradigma fenomenológico interpretativo que corresponde a la comprensión filosófica que propicia una visión del mundo, de la vida y del sí mismo con sentido de trascendencia. De igual manera, atendiendo a su carácter inductivo, el estudio se enmarca en la investigación etnográfica. En ella, el investigador recoge gran variedad de datos que en principio pueden parecer inconexos, desordenados y abundantes, luego estos datos se agrupan, se caracterizan y relacionan por medio de múltiples comparaciones. A la vez, durante todo el proceso de la investigación se seleccionaron los miembros a interrogar y las situaciones que se desean examinar con más detalle. La selección de los informantes se orientó por el principio de

pertinencia, es decir, se identificó a los informantes que dieron una mayor cantidad y calidad de información.

Para el análisis de la información se recurre a la ontosemiótica en la búsqueda de interpretar las huellas enunciativas del discurso estudiantil en la red intersubjetiva de las comunidades virtuales de aprendizaje, hacia el desarrollo de una teoría en la que se privilegia el lenguaje para percibir realidades desde la enunciación de textos. Hernández (2013:45) describe esta enunciación cultural cuando argumenta:

Proponemos entender los productos culturales como la mediación entre la realidad objetiva y la mirada subjetiva del sujeto que intermedia una comunicación con el otro y consigo mismo; en términos metafóricos una conversa en voz alta que es escuchada por muchos.

Desde esta visión, las diversas formas de comprensión del mundo tienen en común el hecho de ser modos de configuración de la experiencia, a los que es inherente una fuerza originaria constitutiva, y no meramente reproductiva, por la que la simple presencia del fenómeno recibe una “significación” determinada, un contenido ideal peculiar. Esta semiótica de la subjetividad es percibida por Hernández (ob.cit:55) como:

La semiótica intermedia entre la que podríamos considerar críptica y la semiótica crítica de la cultura. La primera es aquella que se radicaliza en el texto, quizá la mejor noción sea la de un análisis morfosintáctico, donde el texto es recurrencia directa de la estructuración lingüística apegada a la norma. La segunda es la que hace énfasis entre el texto y el contexto, la gran lectura de los textos dentro del conglomerado social a partir de las tensiones y distensiones que producen las referencialidades culturales; los contextos que se transfiguran en textos/testimonios legitimantes del espacio del cual el enunciante es producto sustancial y sustentable.

Así pues, la *filosofía del aprendizaje colaborativo* en las comunidades virtuales desde la intersubjetividad, no es sino la ampliación del planteamiento crítico a todas las formas de configuración de relaciones virtuales. Le compete también destacar, dentro de su heterogeneidad, ciertos rasgos comunes a todas ellas; es decir, la filosofía del aprendizaje colaborativo desde la intersubjetividad debe demostrar, frente a la pluralidad de las manifestaciones del espíritu, la unidad de su esencia e investigar cómo los distintos ámbitos de la cultura se articulan entre sí formando un sistema que en esencia representa el aprendizaje de la vida.

El aprendizaje colaborativo, huella enunciativa del discurso intersubjetivo en las comunidades virtuales.

En el diario convivir cultural de los seres humanos, se llevan a cabo una serie de interacciones sociales en la red intersubjetiva, entendida por Schütz (1973:45) “como el proceso en el que compartimos nuestros conocimientos con otros en el mundo de la vida”, reconociendo la importancia de comprender el sentido de la acción humana para la explicación de los procesos sociales, en una sociedad en la cual las acciones de un grupo de personas tienen sentido para

explicar los resultados del accionar de los sujetos.

La red intersubjetiva en la web es posible, porque el mundo del sentido común se puede trasladar a la comunidad virtual, permitiendo describir ciertas conductas que son reflejo de la vida social. En este sentido, la metodología sugerida por Hernández (2013:17) ofrece la posibilidad de interpretar la vida cotidiana en las interacciones del mundo virtual cuando:

Lleva a proponer la intersubjetividad husseriana como espacio semiótico (red intersubjetiva) generador de textos, discursos y enunciados que dinamizan la actividad representacional a partir de las infinitas relaciones de significación que se pueden establecer en el análisis de los discursos estéticos, a razón y manera, de captura estética de una realidad trascendida desde el sujeto mismo.

Es decir, el mundo de la vida conforma una red intersubjetiva porque en él viven sujetos entre sujetos, vinculados entre ellos, con valores comunes y procesos de interpretación conjunta, que pueden ser elaborados o contruidos desde una comunidad virtual, en la búsqueda de generar significaciones que para la ontosemiótica se traducen en el desdoblamiento del Ser a partir del análisis de las *huellas enunciativas del discurso*, que Hernández (2013) denomina subjetivemas, con el propósito de generar procesos de significación que hagan énfasis en la reinterpretación de los procesos humanos esenciales, debido a que las personas crean significados compartidos a través de su interacción y en esos significados deviene su realidad.

En virtud de ello, en la búsqueda de profundizar en la interpretación de las comunidades virtuales en la UNESR Valera, se entrevistó a cinco participantes del curso computación aplicada a la educación. Cada una de las entrevistas se realizó atendiendo a una guía temática, para lo cual fue necesario explicar el propósito perseguido y solicitar a los informantes permiso para el uso de la grabadora, a lo cual no presentaron ningún inconveniente, teniendo en cuenta que a cada estudiante se le asignó un código para asegurar la confidencialidad de la entrevista.

Finalizada esta etapa, cada entrevista fue transcrita, realizando su lectura analítica y se extrajeron unidades de significado surgidas del análisis; las cuales, emergieron con diferente grado de concreción toda vez que estaban influidas por la tipología del dato. Estas unidades representaron frases, oraciones o párrafos y han sido la base fundamental en la que se apoyaron los investigadores para la identificación del subjetivema, el cual está representado en el *Aprendizaje Colaborativo de las Comunidades Virtuales*.

En esta línea de pensamiento el aprendizaje colaborativo, constituye una técnica que promueve el aprendizaje centrado en el participante, a través del desarrollo de las actividades en grupos de discusión, en los cuales los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan diversas estrategias de aprendizaje para obtener conocimiento de una determinada temática de estudio. En este sentido, cada miembro del grupo colaborativo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de motivación al logro. Al respecto, Johnson y Johnson (1997:42) señalan que:

Los elementos que siempre están presentes en este tipo de aprendizaje son la cooperación

ya que los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el conocimiento del contenido, además de desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Los estudiantes comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno.

En este orden de ideas, los grupos colaborativos representan la posibilidad para intercambiar ideas con varias personas al mismo tiempo, en un ambiente sin competencia. Por ello, un grupo formal y cuidadosamente construido en la web, ayuda a los estudiantes a aprender a trabajar de manera cooperativa y en equipo, en un contexto seguro y estimulante. Entonces, la premisa fundamental para el aprendizaje colaborativo radica en que los equipos deben crearse en ambientes abiertos y de confianza, de forma que los estudiantes se vean motivados a especular, innovar, preguntar y comparar ideas conforme resuelven los problemas. En contraste, en un aula de clase tradicional los estudiantes asisten a escuchar lo que dice el facilitador y posteriormente replican esa información en los exámenes.

Atendiendo a la metodología desarrollada en las comunidades virtuales de la UNESR Valera, el aprendizaje colaborativo se revela como subjetivema presente en las interacciones estudiantiles en la web. Así lo afirma el estudiante *E1* quien afirma que “Además de desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, los grupos virtuales deben cumplir con actividades académicas relacionadas con la solución de problemas, lo que incluye: hacer análisis, comprobar el nivel de comprensión, construir diagramas y organizadores gráficos en línea. Es allí donde todos nos ayudamos y aprendemos unos de otros”.

De esta manera, surge todo un proceso intersubjetivo en el cual se comparten conocimientos, destrezas y aptitudes que hacen énfasis en el consenso, negociación y desarrollo de habilidades sociales y de equipo. A la vez, el facilitador está continuamente monitoreando los equipos y haciendo sugerencias acerca de cómo proceder o dónde encontrar información. Al respecto, el estudiante *E3* expresa que “es sumamente importante que el facilitador oriente los procesos de *aprendizaje colaborativos* en la web, ya que continuamente debe ofrecer una visión que nos ubique como participantes frente a la correcta realización de las actividades de aprendizajes”. En este sentido se comprende lo expresado por Johnson y Johnson (1997:62) quienes afirman que:

El profesor está continuamente monitoreando los equipos y haciendo sugerencias acerca de cómo proceder o dónde encontrar información. Para supervisar a los equipos, los profesores pueden planear el tiempo necesario para observar a cada equipo para garantizar que todos los equipos sean supervisados durante la sesión.

En otras palabras, el rol del facilitador del aprendizaje colaborativo en las comunidades virtuales, responde a un constante compromiso con la orientación del proceso, motivando a sus estudiantes y despertando su interés antes de introducir nuevos temas de estudio. Por ello, el estudiante *E4* argumenta que un facilitador que promueve el aprendizaje colaborativo en la web “debe ofrecer a los estudiantes la oportunidad de reflexionar o practicar la nueva información, conceptos o habilidades, antes de iniciar la discusión de la temática”. No obstante, el facilitador también puede delegar en un momento determinado la responsabilidad de orientar el proceso a cualquier participante que sea seleccionado por el grupo, pero siempre debe estar atento a que se

cumpla con los objetivos de cada actividad virtual.

Con base en la situación descrita, es evidente que el subjetivema representado por el aprendizaje colaborativo en las comunidades virtuales, está concatenado con la red de intersubjetividad establecida entre los participantes de la UNESR Valera, lo cual permite considerar un escenario de gran riqueza experiencial y de conocimiento, que se constituye en una estrategia novedosa de aprendizaje que permite la construcción y transferencia del conocimiento. Así lo afirma el estudiante A5 cuando expresa: “Aprender de manera colaborativa utilizando la tecnología, resulta una experiencia que además de que disfruto mucho, me permitió mejorar mucho en mis estudios universitarios al interactuar constantemente con mis compañeros en la comunidad virtual”. En síntesis, el aprendizaje colaborativo en las comunidades virtuales, constituye una estrategia alternativa para la educación universitaria, al considerar un proceso que atiende al estudiante como unidad compleja de naturaleza humana total e integral, creando las condiciones necesarias para promover su desarrollo personal y profesional.

Referencias bibliográficas

- Freire P (2000). *La educación como práctica de la libertad*. 10ma. Ed. Madrid: Siglo XXI
- García L (2013) *Educación y Pedagogía*. Caracas: Ministerio del Poder popular para la Educación.
- Hernández, Luis J. (2013) *Hermenéutica y Semiosis en la red intersubjetiva de la nostalgia*. Mérida. Vicerrectorado Administrativo. Universidad de Los Andes.
- Johnson, David W., and Frank P. Johnson. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Rheingold, Howard (1993). *The virtual community*. Addison-Wesley. Reading, USA.
- Rojas A y Valera D. (2006). Competencias del gerente del conocimiento en el aula de educación media. *Revista científica Sapiencia*. Publicación Semestral. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Núcleo Valera.
- Schütz A. (1973). *Fenomenología del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*. Buenos Aires: Paidós.

- Silvio J. (1998) La virtualización de la educación superior: alcances, posibilidades y limitaciones. En *Revista Educación Superior y Sociedad IESALC/UNESCO*: Caracas. Vol. 2. N° 1.
- Taylor y Bogdan (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Buenos Aires: Paidós.

Percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la Universidad de los Andes por parte de los estudiantes del último año de educación media del estado Mérida

Alejandro Rassias López¹

Recibido: 24-06-2016

Aprobado: 17-08-2016

Resumen

En este trabajo se revisa la historia de los estudios en Diseño (gráfico e industrial) que ofrece la Universidad de Los Andes (ULA, Mérida, Venezuela). Se analizan la cantidad de solicitudes efectuadas durante el año 2017 para ingresar a cursar dichas carreras. Se revisan las definiciones de diseño gráfico, industrial e integral. Se exponen diferentes posturas acerca de las habilidades que debe tener un buen diseñador. Se efectúa un cuestionario a los estudiantes del último año de educación media del Estado Mérida para conocer su percepción acerca de los estudios en diseño que oferta la ULA. Se exponen los resultados y se plantean algunas conclusiones.

Palabras clave: Diseño, gráfico, industrial, integral, bachillerato.

Perception of the Studies in Design Offered by the Universidad de Los Andes by the Students of the Last Year of Middle Education of the Merida State.

Abstract

In this work are reviewed the history of Design (graphic e industrial) studies offered by the Universidad de Los Andes (ULA, Mérida, Venezuela). The number of applications made during the year 2017 to study these courses are analyzed. The definitions of graphic, industrial and integral design are reviewed. Different positions are exposed about the abilities that a good designer should have. A poll is made to the students of the last year of middle education of the Mérida state to know their perception about the design studies

¹ Miembro del Grupo de Investigaciones Socioculturales del Diseño en Venezuela (GISODIV-ULA). Editor Responsable de la Revista DeSigno.

offered by the ULA. The results and some conclusions are presented.

Keywords: Design, graphic, industrial, integral, bachelor's degree.

Introducción

Durante el año 2017, ingresaron a estudiar Diseño (gráfico e industrial) en la Universidad de Los Andes (ULA, Venezuela) un total de 190 bachilleres. Algunos de ellos (119) a través del Programa Nacional de Ingreso a la Educación Universitaria, llevado a cabo por la Oficina Planificación del Sector Universitario (OPSU) y el resto mediante las distintas modalidades reglamentarias de admisión de la ULA (Tabla 1).

Tabla 1. Asignados en las carreras en Diseño ofrecidas por la ULA durante el año 2017.

Fuente: OFAE-ULA.

	OPSU	Alto rendimiento	Atleta	Convenio	Prueba habilidades	Programa Ramos Lora
Lic. Gráfico	76	2	1	5	26	2
Lic. Industrial	43	3	1	2	27	2
Total Diseño	119	5	2	7	53	4

En el Proceso Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria, 7.548 estudiantes optaron por cursar Diseño en la ULA, de esos, 1.351 la demandó como 1ra opción; y los otros 6.197 la demandó como 2da o 3era opción de estudios (Tabla 2).

Tabla 2. Cupos y demanda de las carreras en Diseño ofrecidas por la ULA durante el año 2017.

Fuente: OPSU.

	Cupos ofrecidos	Opción 1	%	Opciones 2 y 3	%
Lic. Gráfico	76	1134	19,54	4668	80,46
Lic. Industrial	43	217	12,43	1529	87,57
Total Diseño	119	1351		6197	

Durante el primer trimestre del año 2018, la Unidad de Información Institucional de la Oficina de Admisión Estudiantil (OFAE-ULA), llevó a cabo el evento EXPO CARRERAS para los estudiantes de los dos últimos años de Educación Media de las Unidades Educativas que hacen vida

en el Estado Mérida y que aspiran ingresar en la ULA (figura 1). El evento tiene como objetivos informar a los estudiantes de los dos últimos años del bachillerato sobre las modalidades de ingreso estudiantil, y orientar de manera precisa y expedita sobre cada una de las carreras que ofrece la ULA, por áreas de estudio y conocimiento de manera dinámica y particular (Figura 2).



Figura 1. Afiche promocional Expo Carreras 2018.

Fuente: OFAE-ULA



Figura 2. Actividades de Expo Carreras 2018.

Fuente: Prensa-ULA

Entre las inquietudes aclaradas por parte de los profesores de las Escuelas de Diseño Gráfico e Industrial, es que el Diseño es un concepto muy amplio ya que puede aplicarse tanto al arte, la arquitectura, la ingeniería, y más disciplinas. Que diseñar implica tener visión, es ser capaz de crear una imagen mental y plasmarla en el mundo físico, de manera que ésta ya no sea una simple idea sino algo visible y tangible, siendo éste primeramente un boceto, para posteriormente convertirse en un objeto o producto, un afiche, una página web o un servicio. Es plantearse una solución y plasmarla, atendiendo a las necesidades que se le presentan al diseñador. Que al diseñar no solo se debe tener en cuenta lo estético, sino también lo técnico y funcional.

Bajo esta realidad se propone la siguiente investigación descriptiva-inferencial la cual busca conocer la percepción de los estudios en Diseño ofrecidos por la Universidad de Los Andes por parte de los estudiantes del último año de Educación Media del Estado Mérida.

1. Metodología

Considerando el alcance descriptivo de esta investigación con una recolección de datos cuantitativos, que encuentra su mayor valor en que los datos a considerar están actualizados al 31 de diciembre del año 2017. Se plantea desarrollar una estructura de trabajo a partir de la metodología planteada por Hernández, Fernández y Baptista (2006). El estudio descriptivo-cuantitativo busca especificar propiedades, características y los perfiles de las personas que se sometan al análisis. Es decir, medir y evaluar los datos sobre diversas variables. Lo que permite a través de la muestra hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede y así conocer la percepción por parte de los estudiantes del último año (5to) de Educación Media (general y técnica) del Estado Mérida, acerca de los estudios en diseño ofrecidos por la ULA.

Se especifican tres etapas macro: el marco teórico, donde se describen teóricamente todos los aspectos vinculados al estudio: el ámbito geográfico del Estado Mérida, una pequeña reseña de la ULA, la historia de los estudios de Diseño que en ella se imparten, las definiciones de diseño gráfico e industrial, así como las distintas caracterizaciones del perfil del diseñador llevada a cabo por distintos teóricos del diseño.

Una segunda etapa que consiste en la recolección de datos sociodemográficos relacionados a los estudios del nivel de Educación Mérida en el Estado Mérida para la preparación del instrumento para detectar la opinión de los actores involucrados en el estudio. Un tercer apartado de análisis de los resultados obtenidos para cerrar con unas reflexiones finales.

2. Marco Teórico

Desde el punto de vista geográfico, Los Andes venezolanos son la parte oriental de la cordillera colombiana que, en el territorio venezolano, se bifurca en tres ramales: la cordillera de la Costa, la de Perijá y la de Mérida. Esta última es la única que realmente es considerada parte de Los Andes, sus montañas alcanzan grandes altitudes, no obstante, en comparación con las cordilleras de los otros países andinos es menos alta y poco extensa. El estado Mérida tiene como capital la ciudad de Mérida, la cual nace con la conquista española, aunque la región que hoy ocupa y domina, posee una historia mucho más antigua. (Franco, 2002).

Desde hace más de 200 años la ciudad de Mérida se encuentra ligada a la vida educativa, primero a la religiosa y luego a la universitaria. Esta dinámica surgió por las cualidades de su sitio de emplazamiento, colmado de valores naturales únicos en el país, donde vive gente sencilla, autóctona, apegada a sus tradiciones y costumbres. Esta ciudad crece en población y servicios, reconociéndose como nodo principal del sistema urbano estatal al prestar servicios especializados de educación, médico-sanitarios, turísticos, administrativos y comerciales, no solo para un área de influencia estatal sino también regional.

La Universidad de Los Andes (ULA), es el centro educativo superior por excelencia, de la ciudad de Mérida. Su presencia y trascendencia le apoyan decididamente en el cumplimiento de sus funciones principales y en la calificación de la misma como la ciudad del país con mejor calidad de vida (Rangel, 2007: 743).

Para diciembre de 2017 la ULA contaba con 44.206 estudiantes (38.475 de pregrado y 5.731 de postgrado), ubicándose el 77% de los mismos en la ciudad de Mérida. La ULA está conformada por 11 facultades repartidas en el Núcleo Mérida, 4 núcleos autónomos localizados en las ciudades de San Cristóbal, Trujillo, El Vigía y Tovar, además de varias extensiones universitarias. La ULA oferta 51 carreras de pregrado y 197 programas de postgrado: 64 especializaciones, 84 maestrías y 28 doctorados (ULA, 2018).

A comienzos de la década de los sesenta se crea en la ULA una nueva Escuela con la finalidad de promover el desarrollo del arte y la técnica del diseño y el trazado, es esta la Escuela de Arquitectura, adscrita a la Facultad de Ingeniería. Después de 8 años de labor académica la Escuela de Arquitectura es finalmente elevada a la categoría de Facultad. Con la creación de la Escuela de Diseño Industrial en 1994, la Facultad cambia su denominación a Facultad de Arquitectura y Diseño. Está hoy día estructurada académicamente en dos escuelas: la de Arquitectura y la de Diseño Industrial (Mejías, 2016).

Por su parte, la Facultad de Arte fue creada más recientemente en el año 2005. La creación e institucionalización de lo que actualmente es, procede del resultado de una serie de etapas históricas de crecimiento y consolidación desarrolladas a partir de centros y lugares de actividad artística tales como la Galería la Otra Banda, la Unidad de Artes Visuales y Diseño (UNAVID) y el Centro Universitario de Arte (CUDA), que se llevaron a cabo durante más de 30 años en los espacios académicos y de extensión universitaria (Pereira, 2016).

El Diseño puede ser entendido como la actividad preparatoria a la configuración y fabricación de cada una de las cosas que se instalan en el mundo. El Diseño es pues, *una de las características básicas de lo humano [...] Afecta a todas las personas, en todos los detalles de los que hacemos cada día* (Heskett, 2005: 3-4).

David Pye sostiene que el arte del diseño, decide que las cosas que se usan sean como son, tiene un impacto mucho más amplio y sostenido que cualquier otra de las artes. Todo el mundo está expuesto a él durante todo el día. En las ciudades apenas hay algo a la vista que no haya sido diseñado [Traducción propia]. Por su parte, Leonardo Benevolo lo define como la forma de conocer y modificar el conjunto de los objetos materiales entre los que vivimos y que forman el escenario natural y artificial de la vida (Tejeda, 2006).

Es decir, el diseño se formaliza entonces como una disciplina enorme, de dimensiones colosales, conformada por una suma de oficios y culturas a través de la cual transcurre todo aquello creado por el hombre. De allí la importancia que cobra el hecho de que en la ULA se impartan estas disciplinas (gráfico en industrial) desde hace más de veinticinco años (Tabla 3).

Tabla 3. Número de egresados por año en Diseño en la ULA, desde la fundación de las Facultades de Arte, y Arquitectura y Diseño (hasta 1er semestre del año 2018).

Fuente: Oficinas de registro estudiantil Facultad de Arte y Facultad de Arquitectura y Diseño

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Lic. Gráfico				38	34	42	27	26	51	32	31	20	35	55	34	5
Lic. Industrial	24	29	39	36	17	22	22	34	32	34	25	33	45	22	18	18
Total Diseño	24	29	39	74	51	64	49	60	83	66	56	53	80	77	52	23

La Asociación Profesional para el Diseño (AIGA por sus siglas en inglés) define al diseño gráfico, “... también conocido como diseño de comunicación, como el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual. La forma que toma puede ser física o virtual y puede incluir imágenes, palabras o gráficos” [traducción propia] (Cezzar, 2017). En otras palabras, consiste en el desarrollo y elaboración de mensajes visuales que consideran aspectos informativos, estéticos, de identidad, tecnológicos, de innovación y producción.

El diseño gráfico puede encontrarse en diversos ámbitos. Se encuentra, el diseño publicitario (creación de avisos gráficos y audiovisuales para la venta de productos), el diseño editorial (para revistas y publicaciones gráficas), el diseño de identidad corporativa (desarrollo de una identidad a través de la imagen para una marca o empresa), el diseño multimedia y web (o diseño a través de la informática e Internet), el diseño de empaques (creación de envases para productos comerciales), diseño tipográfico (vinculado a la familias y tamaños de letras), la señalética (diseño para espacios que requieren de avisos o señales informativas) y otros (Figura 3).



Figura 3. Ámbito de aplicación del diseño gráfico.

Fuente: Metro de Caracas y BMPT Bermegui, Menéndez, Posani & Tobito

Por otra parte, según la Organización Mundial del Diseño (antiguo Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Industrial, ICSID por sus siglas en inglés), el diseño industrial puede ser entendido como “...el proceso estratégico que trae consigo innovación, edifica el éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras” [traducción propia] (Rassias, 2016). Es un proceso creativo e inventivo que sintetiza elementos como la ingeniería, la tecnología de materiales y la estética, para la concepción de objetos y reproducción seriada.

El diseño industrial debe ser visto como la disciplina mediadora entre las necesidades de los usuarios y las necesidades de las industrias y/o empresas (clientes), cuyo objetivo consiste en lograr un obligado equilibrio entre el beneficio económico del empresario y las soluciones de los consumidores.

Los diseñadores industriales se desempeñan en áreas muy diversas, a saber; marketing, desarrollo de productos, e investigación de mercados y producción. Pueden desempeñarse en áreas como el de indumentaria y moda, diseño de juguetes, diseño de mobiliario, diseño de implementos deportivos, diseño de utensilios domésticos, diseño automotriz, entre otros (Figura 4).



Figura 4. Área de aplicación del diseño industrial.

Fuente: Metro de Caracas

La diferencia entre un diseñador gráfico y un diseñador industrial es que el primero se ocupa principalmente del diseño bidimensional, se encarga de proyectar y realizar comunicaciones visuales, mientras que el segundo concibe el diseño de una manera tridimensional, conceptualiza, diseña y produce los objetos que fueron previamente entendidos, como una necesidad que requiere ser cubierta para el bienestar de la sociedad (Ruiz, 2014).

En palabras de Joan Costa (1992), la distinción fundamental entre estas dos grandes disciplinas del diseño: el diseño industrial y el diseño gráfico; radica en que el primero es el “diseño de producción”, sus fines son económicos (producto, producción, productividad), así como las etapas por las cuales los objetos son concebidos y manufacturados (ideación, proyecto, planificación, maqueta, prototipo, moldes). Mientras que el segundo es el “diseño de comunicación”, muy diferente al de producir artefactos; ya que su fin es el diseño de mensajes.

Sin embargo, el diseño gráfico, industrial, de indumentaria, publicitario, de web y

multimedia, etcétera; que tienen al diseño como columna vertebral en su etapa proyectual, son disciplinas que interactúan unas con otras, sobre todo cuando se trata de proyectos asignados por grandes empresas (Figura 5).



Figura 5. Proyecto de diseño integral.

Fuente: Metro de Caracas

Para ser admitido en alguna de las carreras de Diseño que ofrece la ULA, el bachiller debe cumplir una serie de requisitos. En Venezuela la OPSU, oficina técnica auxiliar del Consejo Nacional de Universidades (CNU), es la encargada del Programa Nacional de Ingreso a la Educación Universitaria; dicha dependencia considera bachiller al egresado del nivel de Educación Media General y Educación Media Técnica.

Dependiendo del perfil del aspirante, la ULA ofrece distintas modalidades para su ingreso, estas son: asignación por sistema de matriculación OPSU, prueba de habilidades específicas, alto rendimiento, convenio ULA-Gremios, artista de destacada trayectoria, atleta de alta competencia, estudiantes indígenas, Programa Fray Juan Ramos y estudiante con discapacidad.

La prueba de habilidades específicas, es una modalidad de ingreso que consiste en una evaluación escrita, que le permite a la ULA determinar si el aspirante cumple con las cualidades y/o características requeridas para cursar una determinada carrera. Los estudios en diseño gráfico e industrial poseen pruebas de habilidades independientes que evalúan los conocimientos de los bachilleres, en las áreas de lectoescritura; razonamiento básico; ciencias básicas; y humanidades, letras y artes.

Conocimientos previamente adquiridos, a través de la aprobación de las áreas de formación que integran los planes de estudios de Educación Media (General y Técnica) impartidos en las instituciones de educación venezolanas (Tabla 4).

Tabla 4. Plan de Estudio para la Educación Media General en Venezuela.

Fuente: El autor basado Ministerio del Poder Popular para la Educación (2017).

		Arte y patrimonio	Castellano	Inglés & lengua extranjera	Matemáticas	Orientación & convivencia	Educación física	Ciencias naturales	Física	Química	Biología	Geografía & historia ciudadana	Ciencias de la tierra	Formación para la soberanía nacional
Media	7mo	●	●	●	●	●	●	●						
	8vo	●	●	●	●	●	●	●						
	9no		●	●	●	●	●		●	●	●			
Diversificada	1ro		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●
	2do		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●

Además de los conocimientos captados que conllevan a la obtención del Título de Bachiller, los aspirantes a estudiar Diseño, por lo general demuestran poseer una serie de elementos propios vinculados a la conciencia del diseño.

Según Archer (1974), ingeniero mecánico e investigador en diseño, existen tres; la sensibilidad estética, que abarca la apreciación de la forma, la proporción, la armonía, el color, la textura y otros aspectos del impacto del diseño sobre los sentidos. A su vez la sensibilidad estética también ocupa un lugar destacado en la apreciación de la pintura, la escultura, la música, la danza y la poesía. La conciencia del diseño incluye la sensibilidad científica, es decir, la comprensión de la física, la química, las matemáticas, la mecánica y la economía. Además, la conciencia del diseño incluye la sensibilidad práctica, es decir, la facilidad en los medios de expresión y el conocimiento de las técnicas de organización y construcción.

Por su parte Potter (1989), explica que un diseñador posee mayor objetividad de la que se requieren en las bellas artes. Tiene que tener la habilidad de sopesar un problema o una posibilidad desapasionadamente, teniendo en cuenta las condiciones impuestas y escoger, disponer y decidir adecuadamente. Debe ser capaz de superar las limitaciones impuestas y transformar las posibilidades para que estén a su favor, tiene que gustarle y comprender a los clientes y usuarios,

poder tratarlos; tiene que ser capaz de aceptar imparcialmente situaciones complejas en las que se esté desarrollando como miembro de un equipo. Ha de ser razonablemente expresivo. Tiene que ser realista y estar dispuesto para las responsabilidades compartidas con otra gente. Y, por último, tiene que estar dispuesto a invertir al menos la mitad de su jornada laboral trabajando con medios gráficos, ya que la mayoría de proyectos concluyen de una manera u otra en diseños y dibujos.

En ese mismo sentido, Sherwin (2012) plantea seis habilidades que todo diseñador integral debe aprender y dominar para realizar actividades creativas:

- Habilidades de comunicación, ya que la comunicación es una piedra angular en el mundo del diseño. A fin de cuentas, el diseño es comunicación visual.
- Habilidades de marketing, los diseñadores constantemente se encuentran en la línea frontal entre la publicidad y el marketing.
- Habilidades de dibujo e ilustración, contar con buenas habilidades de dibujo e ilustración puede ser un gran diferenciador y otorgar una ventaja competitiva frente a otros diseñadores.
- Habilidades técnicas y tecnológicas, estar al tanto de nuevas tecnologías y conocer qué herramientas son las mejores para realizar cada actividad en los proyectos son habilidades cada vez más deseables e importantes.
- Habilidad para relacionarse, aprender a relacionarse es esencial para crear un arranque y proyectar la carrera, las relaciones ayudan a conectarse con clientes potenciales. Siendo *freelance* esto se vuelve incluso más importante.
- Habilidades de investigación y planeación, no se puede comenzar un proceso de diseño sin el contexto apropiado, sobre la audiencia/usuario o si se desconoce el tema o área de acción por completo.

Además de las seis habilidades, Sherwin afirma que la empatía es probablemente el secreto mejor guardado de los buenos diseñadores. La habilidad de empatizar con los clientes y sus necesidades, así como el de los usuarios y consumidores finales, asegura la toma de decisiones de diseño con el enfoque y la intención correcta. Los clientes estarán complacidos sabiendo que son comprendidos y que el diseñador tiene la voluntad de atender sus intereses.

Más recientemente, Alfaro (2014), asegura que se puede esbozar un perfil ideal para quienes aspiran a ser diseñadores, especialmente gráficos. Estas serían las 10 cualidades indispensables para destacar en el rubro:

- Personalidad creativa e innovadora; que le permita adoptar un estilo que lo caracterice como diseñador.
- Comunicativo; el diseñador debe poseer una habilidad para comunicar e interpretar conceptos visualmente.
- Analítico; analizar su entorno, esto a través del conocimiento, comprensión e interpretación de la realidad social.
- Sensibilidad artística; un diseñador debe ser sensible a todo tipo de manifestaciones artísticas y culturales.
- Culto; es necesario que un diseñador tenga conocimientos de matemáticas, sociología, filosofía, ética, dibujo, historia universal, historia de su país e historia del arte, pues de esta manera sus ideas tendrán bases y fluirán de manera más óptima.
- Empático; a fin de comprender e interpretar lo que el cliente y usuario requieren.
- Proactividad; para tener la habilidad de recomendar, de proponer creativamente nuevas ideas.
- Conocimiento profundo; es decir conocer y utilizar adecuadamente las herramientas manuales y digitales.
- Versatilidad; tener la habilidad de trabajar en equipo y contar con un espíritu de colaboración. Asimismo, el diseñador también debe tener la habilidad de desempeñarse de manera individual como *freelance* o formar su propia agencia de diseño.
- Vocación; esta podría ser la cualidad más importante, pues un diseñador puede tener todas las cualidades anteriores, pero si no tiene esa vocación que hace que un profesional ame su trabajo, nunca explotará todo su potencial.

Estas cuatro caracterizaciones del perfil del Diseñador, son planteadas por diseñadores o profesionales afines al área del diseño (figura 6). Sin embargo, Armstrong (2000) que procede del campo de la educación especial, sugiere que todos somos diferentes en parte porque todos poseemos combinaciones distintas de inteligencias. Profundiza su análisis en la teoría de las inteligencias múltiples planteada por Howard Gardner (1985), quien aportó un método para trazar la amplia gama de capacidades que posee el ser humano agrupándolas en ocho categorías o “inteligencias”: lingüística, lógico-matemática, espacial, cinético–corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y

naturalista.



Figura 6. Archer (Sup. Izq.), Potter (Sup. Der.), Sherwin (Inf. Izq.) y Alfaro (Inf. Der.) plantean distintas caracterizaciones del perfil del Diseñador.

Fuente: Google Books y Twitter

Gardner defiende la existencia de ocho sistemas cerebrales relativamente autónomos y que cada individuo desarrolla de manera particular. Según esta teoría, todas las personas poseen las ocho inteligencias, en general, las inteligencias funcionan juntas de modo complejo; los diseñadores desarrollarían tres inteligencias hasta alcanzar un nivel adecuado de competencia, la lógico-matemática, la espacial y la cinético-corporal.

- Inteligencia lógico-matemática: es la habilidad de utilizar los números con eficacia y de razonar bien. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones, funciones y otras abstracciones relacionadas. Los procesos empleados en la inteligencia lógico - matemática incluyen: categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis.
- La inteligencia espacial: es la capacidad de percibir el mundo visuo-espacial de manera precisa y de llevar a cabo transformaciones pasadas en esas percepciones. Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse correctamente en una matriz espacial.
- Por su parte la inteligencia cinético-corporal: se refiere al dominio del propio cuerpo

para expresar ideas y sentimientos, y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos. Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas.

Al comparar las distintas caracterizaciones, se puede observar la similitud entre las distintas aptitudes que tienen los diseñadores (tabla 5). Sin embargo, el perfil del diseñador actual debe ir más allá, debe contemplar la gestión efectiva de la fase creativa, donde la eficacia en el corto plazo, es trascendental; ya que su foco es el proyecto creativo, en el cual aplica sus aptitudes, principalmente creatividad y talento.

Tabla 5. Caracterizaciones del perfil del Diseñador.

Fuente: El autor basado Archer, Potter, Armstrong, Sherwin y Alfaro.

Archer (1974)	Potter (1989)	Armstrong (2000)	Sherwin (2012)	Alfaro (2014)
Sensibilidades	Capacidades	Inteligencias	Habilidades	Cualidades
Estética	Objetivo	Lingüística	Comunicación	Personalidad creativa e innovadora
Científica	Analítico	Lógico-matemática	Marketing	Comunicativo
Práctica	Versátil	Espacial	Dibujo & ilustración	Analítico
	Expresivo	Cinético-corporal	Técnicas & tecnológicas	Sensibilidad artística
	Sociable	Musical	Relacionarse	Culto
	Realista	Interpersonal	Investigación & planeación	Empático
	Proyectista	Intrapersonal	Empatía	Proactividad
	Culto	Naturalista		Conocimiento profundo
				Versatilidad
				Vocación

Diseñadores que Calvo (1997), describe como, individuos curiosos, ávidos e interesados por cuanto pasa a su alrededor, estimulados hacia la creatividad y con un proceder en el cual se conjuguen el análisis y la síntesis; diseñadores que sepan discurrir y ubicarse ante los inconvenientes, que asuman posturas determinadas, que las puedan sustentar y documentar y, en consecuencia, que las puedan someter a revisión permanente mediante la ejercitación.

3. Recolección de datos

El Estado Mérida se ubica en la sección central de los Andes Venezolanos, limita al norte con los estados Zulia y Trujillo y el Lago de Maracaibo; por el este, con el Estado Barinas; por el Sur con los estados Barinas y Táchira; por el Oeste, con los estados Táchira y Zulia. Su superficie es de 11.300 km² representando el 1,2% del territorio nacional. La ciudad de Mérida, está situada a 1.641 metros de altitud, sobre una extensa meseta flanqueada por los ríos Albarregas, Milla, Mucujún y Chama (Figura 7).



Figura 7. Ubicación geográfica del Estado Mérida.

Fuente: Commons Wikimedia

Administrativamente este Estado comprende 23 municipios, agrupados en cinco zonas y 82 parroquias. El estado Mérida cuenta con 892.887 habitantes desplegados en las regiones montañosas, los valles inter-montañosos y sus terrazas, y la planicie lacustre. Ese número de habitantes corresponde al 2,81% del total de la población venezolana (INE, 2017).

En cuanto a la división política territorial, el Estado Mérida está dividido en cinco grandes zonas, a saber: Zona del Páramo, Pueblos del Norte, Zona del Mocotíes, Pueblos del Sur y la Zona Metropolitana de Mérida. La Zona Metropolitana, objeto del presente estudio, es la conurbación de Mérida, está constituida por cuatro municipios: Libertador, Santos Marquina, Campo Elías y Sucre, y 29 parroquias. Se localiza en la Cordillera de Mérida, específicamente en la parte central de los Andes Venezolanos, entre sus dos ejes mayores: La Sierra Nevada, al sur y La Sierra de La Culata, al norte (Duque, 2008).

La población de la Zona Metropolitana de Mérida (423.228 hab.) representa cerca del 50% de la población total del Estado Mérida. El municipio Libertador acoge el 26,4%, Campo Elías el 12,1%, Sucre el 6,7% y Santos Marquina el 2,2% (INE, 2017) (Figura 8).



Figura 8. Municipios que integran la Zona Metropolitana de Mérida.

Fuente: Commons Wikimedia

La Zona Metropolitana de Mérida está constituida por tres sistemas complementarios de vialidad: el sistema Troncal 007 ME; un sistema secundario, compuesto de vías alimentadoras que permiten la integración física de zonas habitadas y de aquellas potencialmente productivas y habitables; y un sistema de tercer orden, integrado por caminos vecinales de función evidentemente local (de la Cruz, J; de la Cruz, R; 2017) (Figura 9).

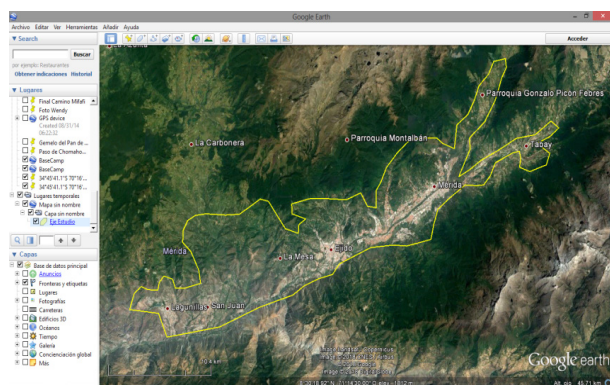


Figura 9. Sistema troncal 007 ME y su área de influencia en la Zona Metropolitana de Mérida.

Fuente: El autor basado en Google Earth

En el año 2017 existían en el Estado Mérida 161 liceos que ofrecían el nivel de Educación Media (General y Técnica), el total de cursantes del último año (5to) es de 11.109 alumnos. La Zona Metropolitana posee 79 de esos liceos (49%) que albergan 6.087 alumnos (54,79%) (ME, 2017).

Para conocer el tamaño de la muestra ideal de la cantidad de estudiantes a las que se les realizará el estudio (encuesta), se asumirá un universo finito, el cual para el caso que nos ocupa, es el total de estudiantes cursando el último año de Educación Media en la Zona Metropolitana de Mérida; para lograr lo anterior se hace uso de la siguiente fórmula propuesta por Morales (2010):

$$n = \frac{N}{1 + \frac{e^2 (N - 1)}{Z^2 \sigma^2}}$$

En donde n = tamaño muestra; N = tamaño población conocida 6.087; σ = representa la desviación estándar de las respuestas de la muestra población, 50% de éxito y 50% de fracaso; Z = es el valor obtenido mediante niveles de confianza, siendo 95% el valor mínimo aceptado para considerar la investigación como confiable y e = representa el límite aceptable de error, siendo 5% el valor estándar usado en las investigaciones.

La muestra mínima recomendada es de 362 alumnos. Para determinar la muestra aleatoria y así asegurar que todos los estudiantes del estudio tengan la misma probabilidad de ser escogidos, a cada Unidad Educativa se le asignará un número entre 1-77, y mediante la técnica de números *random* se determinan los liceos que serían objeto de la encuesta (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

Se llevará a cabo una prueba piloto para conocer la experiencia no solo del instrumento de medición, sino también las condiciones de aplicación y los procedimientos involucrados en los distintos liceos. En la prueba piloto se formularán preguntas abiertas y posteriormente a su aplicación, sobre la base de las respuestas, se generarán los ítems cerrados. Para evaluar las

opiniones y actitudes de los entrevistados, se empleará la escala de *Likert*, que permite medir actitudes y conocer el grado de conformidad de los encuestados.

4. Análisis de los resultados

Para la recopilación de los datos se planteó un cuestionario “cara a cara” auto administrado, que permitiese proveer un perfil más o menos exacto del fenómeno, variables o planteamiento de interés y crear tipologías o categorías (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

Una vez definido el instrumento y la muestra, se procedió a la recolección de los datos, para ello de manera aleatoria se ordenaron del primero (1°) al septuagésimo séptimo (77°) las Unidades Educativas, con la finalidad de encuestar por orden las distintas secciones hasta completar la muestra calculada.

La información obtenida fue transcrita conforme las secciones del cuestionario, seguidamente se procedió al análisis en el software IBM SPSS. En este *software* se importaron y codificaron los datos de los casos, en principio bajo una codificación abierta y luego bajo una codificación selectiva, para establecer un esquema de comparación constante (Hernández, Fernández y Baptista, 2010) que permitiese interpretar y analizar la información resultante (Aramand y Vallieri, 2012).

El resultado obtenido después de la aplicación del cuestionario se resume a continuación:

1. Sexo: 207 hombres (53%), 185 mujeres (47%).
2. Edad:

Tabla 6. Edad.

Fuente: El autor.

	16 años	17 años	18 años	19 años	20 años	
Hombres	48	43	45	28	43	207
Mujeres	41	40	37	43	24	185
Total	89	83	82	71	67	

3. Tipo de institución: 195 estudiantes en institución pública (49,7%), 197 en privadas (50,3%).
4. Seleccione las redes sociales en las cuales usted posee cuenta: Facebook, YouTube, Twitter, Instagram.

Tabla 7. Redes sociales.

Fuente: El autor.

	Facebook	Youtube	Twitter	Instagram
Posee	276 (70,4%)	60 (15,3%)	135 (34,4%)	244 (62,2%)
No posee	116 (29,6%)	332 (84,7%)	257 (65,6%)	148 (37,8%)

5. ¿Conoce usted acerca de los estudios en Diseño (tanto gráfico como industrial) que ofrece la ULA? Sí 240 estudiantes (61,22%), no 152 (38,77%).
6. ¿Cómo conoció acerca de los estudios en Diseño que ofrece la ULA? A través de un familiar o amigo 93 estudiantes (38,75%), por cuenta propia 83 (34,58%), Expocarreras 64 (26,66%)
7. Valore la relación de las siguientes actividades y el diseño gráfico:

Tabla 8. Valoración de las actividades vinculadas al Diseño Gráfico.

Fuente: El autor.

	Muy relacionado (5)	Relacionado (4)	Medianamente relacionado (3)	Poco relacionado (2)	No relacionado (1)
a. Diseño multimedia y Web	268	87	12	15	10
b. Ilustraciones	309	43	19	11	10
c. Diseño impreso	251	102	18	15	6
d. Logotipos	329	36	25	2	0
e. Fuentes tipográficas	241	51	28	39	33
f. Empaques	171	78	75	22	46
g. Todas las anteriores	284	52	21	8	27

8. Valore la relación de las siguientes actividades y el diseño industrial:

Tabla 9. Valoración de las actividades vinculadas al Diseño Industrial.

Fuente: El autor.

	Muy relacionado (5)	Relacionado (4)	Medianamente relacionado (3)	Poco relacionado (2)	No relacionado (1)
a. Vestimenta y joyas	36	47	61	104	144
b. Mobiliario	237	71	68	10	6
c. Objetos de uso común	138	55	156	39	4
d. Herramientas e implementos médicos	62	99	64	128	39
e. Empaques	129	133	99	25	6
f. Vehículos	328	22	16	13	13
g. Todas las anteriores	67	71	104	115	35

9. Valore las materias (dispuestas por áreas) vistas por usted en bachillerato (Media y diversificada) que considere más pertinentes haber aprendido para estudiar Diseño (tanto gráfico como industrial)

Tabla 10. Valoración de las materias de bachillerato.

Fuente: El autor.

	Muy pertinente (5)	Pertinente (4)	Medianamente pertinente (3)	Poco pertinente (2)	No pertinente (1)
a. Castellano y lenguaje	35	41	45	167	104
b. Historia de Venezuela y Universal	31	48	67	107	139
c. Ciencias básicas	34	138	157	43	20
d. Psicología	21	46	97	136	92
e. Dibujo e informática	351	17	19	5	0
f. Ciencias de la tierra y geografía	21	34	34	161	142
g. Artística	223	126	21	16	6
h. Inglés y lengua extranjera	67	56	98	72	99
i. Educación física y para la salud	9	17	54	114	198
j. Ciencias naturales y biología	23	41	95	104	129

10. Valore usted la importancia de las siguientes habilidades para ser un buen diseñador

Tabla 11. Valoración de las habilidades para ser diseñador.

Fuente: El autor.

	Muy pertinente (5)	Pertinente (4)	Medianamente pertinente (3)	Poco pertinente (2)	No pertinente (1)
a. De comunicación	221	66	93	9	3
b. De marketing	224	98	56	13	1
c. De dibujo e ilustración	362	23	5	2	0
d. Técnica y tecnológica	337	28	14	8	5
e. Para relacionarse	153	118	79	39	3
f. De investigación y planeación	201	52	89	47	3
g. Empatía	67	58	202	59	6

11. ¿Estudiaría usted Diseño (gráfico o industrial)? Sí 47 (12%) estudiantes, No 345 (88%).

12. ¿De estudiar Diseño (gráfico o industrial) lo haría en la ULA? Sí 46 estudiantes (98%), no 1 (2%).

13. ¿Qué tan seguro está usted hoy, de querer estudiar diseño gráfico? 1ra opción 21 estudiantes (63,64%), 2da y 3era opción 12 (36%).

14. ¿Qué tan seguro está usted hoy, de querer estudiar diseño industrial? 1ra opción 13 estudiantes (93%), 2da y 3era opción 1 (7%).

Discusión y Conclusiones

- En cuanto a las edades de los estudiantes entrevistados se puede afirmar que: la media aritmética es de 17 años y 9 meses, la posición intermedia de la distribución de las edades (mediana) es de 18 años y la edad que se presentó con mayor frecuencia (moda) fue de 16 años. El rango está comprendido entre una edad mínima de 16 años y una máxima de 20. La desviación estándar es de 1 año y cinco meses.
- En las diez unidades educativas visitadas (seis privadas y seis públicas), del total de estudiantes encuestados el 50,3% pertenece a instituciones privadas y el otro 49,7% a públicas.
- Las redes sociales de mayor penetración entre los estudiantes del último año de educación media del Estado Mérida son: Facebook (70,4%) e Instagram (62,2%). Precisamente en esas redes la ULA tiene cuentas para brindar información y promocionar su oferta en estudios

entre ellos los de diseño.

- A la pregunta ¿conoce usted los estudios en Diseño ofrecidos por la ULA? Un 61,22% (240) contestó afirmativamente, mientras que 38,77% (152) desconoce estos estudios. 93 estudiantes (38,9%) conoció de estas licenciaturas a través de un familiar o amigo, 82 (34,3%) por cuenta propia y 64 (26,8%) en la Expocarreras.
- Según los entrevistados de las actividades vinculadas al diseño gráfico, una de ellas va de “medianamente a relacionada”, mientras que las seis restantes son consideradas de “relacionadas a muy relacionadas”. Se podría inferir que debido a que los estudios en diseño gráfico, tanto a nivel de técnico superior como de licenciatura tienen más años ofreciéndose en Venezuela, los estudiantes están más familiarizados con dichos conceptos.

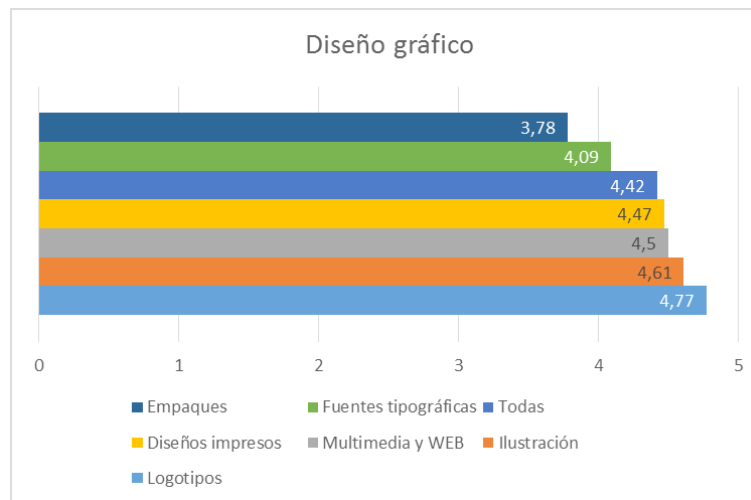


Gráfico 1. Media aritmética de la valoración de las actividades vinculadas al Diseño Gráfico

Fuente: El autor.

- Para el caso del diseño industrial, la situación no parece ser tan obvia. Según los estudiantes hay una actividad de “poco a medianamente relacionada”, dos actividades son consideradas “medianamente relacionadas”, otras dos de “medianamente a relacionadas” y las dos restantes de “relacionadas a muy relacionadas”. El diseño de vestimentas y joyas es visto como una actividad ajena al diseño industrial, esto puede deberse a que en Venezuela existen planes de formación específicos para esas áreas.

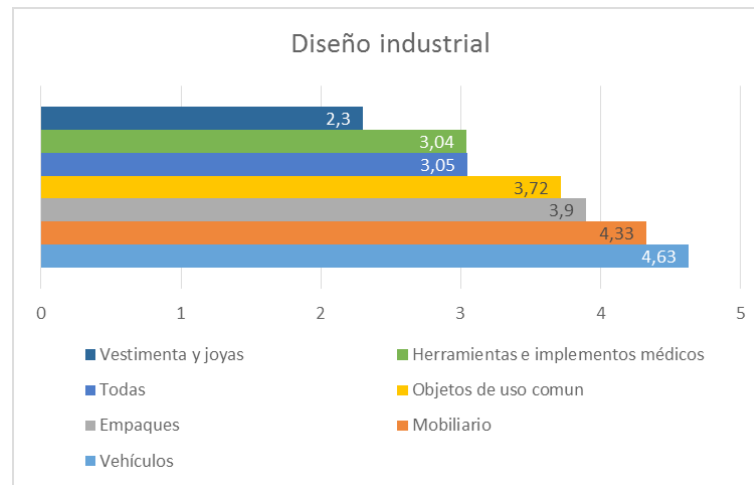


Gráfico 2. Media aritmética de la valoración de las actividades vinculadas al Diseño Industrial

Fuente: El autor.

- Se les consultó a los estudiantes ¿cuáles de las áreas cursadas en bachillerato suponían más pertinentes haber asimilado para estudiar Diseño? siete materias fueron consideradas como “poco y no pertinentes”, las ciencias básicas “medianamente pertinentes” y tan solo artística, dibujo e informática como “pertinentes y muy pertinentes”.

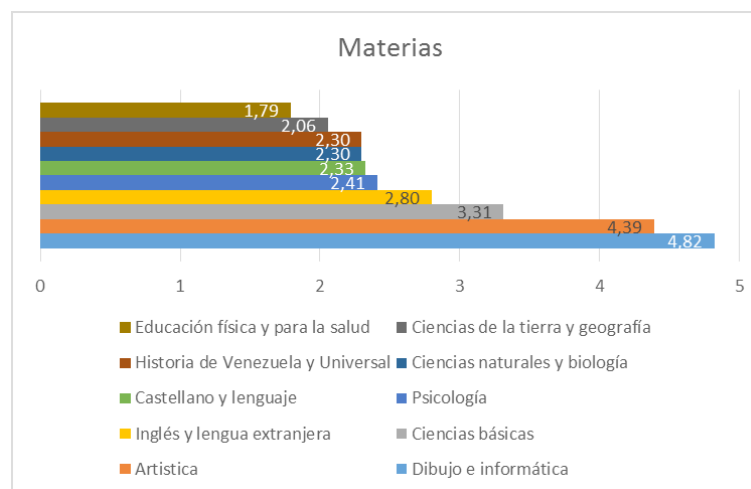


Gráfico 3. Media aritmética de la valoración de las materias de bachillerato.

Fuente: El autor.

- Se les pidió a los alumnos evaluar las habilidades que todo diseñador integral debe aprender y dominar para realizar actividades creativas. Dos habilidades fueron consideradas de “medianamente a importante” y las restantes cinco de “importantes a muy importantes”. Es importante señalar que en este ítem todas las habilidades fueron consideradas de manera positiva.

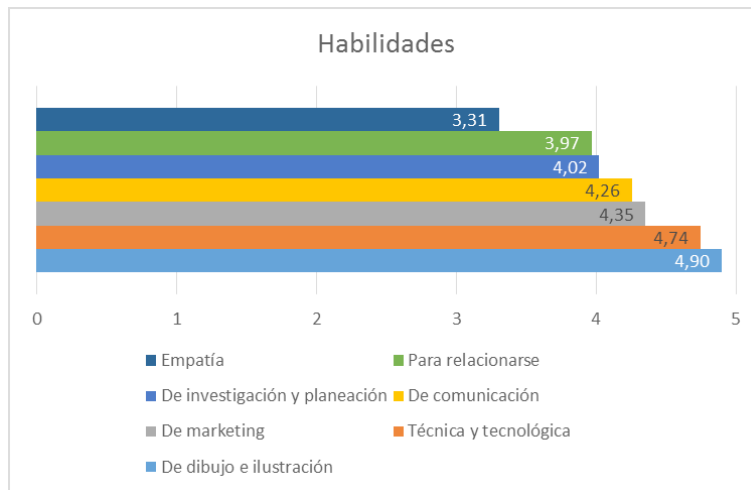


Gráfico 4. Media aritmética de la valoración de las habilidades para ser diseñador.

Fuente: El autor.

- Para concluir la encuesta, se les consultó a los estudiantes si tenían intención de estudiar diseño (gráfico o industrial), 47 estudiantes contestaron afirmativamente (11,99%) y los restantes 345 (88,01%) no se mostraron interesados. Al comparar estos resultados con los del Proceso Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria (2017), se puede afirmar que en Mérida la demanda superó en 6,74% las solicitudes nacionales.
- De los estudiantes atraídos en estudiar diseño (gráfico o industrial), 46 (98%) planean hacerlo en la ULA, tan solo uno (2%) tiene pensado hacerlo en otra institución de educación superior.
- 33 (8,42%) estudiantes aspiran estudiar diseño gráfico, los otros 14 (3,57%) tienen como meta diseño industrial. Al comparar estos resultados con los del Proceso Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria (2017), se puede afirmar que en Mérida los aspirantes a estudiar diseño gráfico superaron en 3,24% la demanda nacional. Asimismo, la demanda para el diseño industrial superó en 2,01% dicho proceso.
- De los interesados en diseño gráfico, 21 (63,64%) estudiantes está totalmente seguro y

escogerá dicha carrea como primera opción de OPSU, los otros 12 (36,36%) en segunda o tercera opción. El porcentaje de estudiantes en Mérida que está totalmente seguro de querer estudiar diseño gráfico supera en 44,1% al del Proceso Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria (2017).

- Para el caso de diseño industrial, 13 (92,86%) estudiantes están totalmente convencidos y la seleccionarán en primera opción, tan solo un (7,14%) estudiante lo hará en segunda o tercera opción. El porcentaje de estudiantes en Mérida que está totalmente convencido de querer estudiar diseño industrial supera en 80,43% al del Proceso Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria (2017).

Debido a la gran cantidad de vertientes, estudiar diseño brinda la posibilidad a los interesados de desarrollarse en cualquier perfil y especialidad partiendo de la misma carrera. De ahí que sus caminos sean tan diversos como sus ideas y aptitudes. Al finalizar la presente investigación acerca de la percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la ULA por parte de los estudiantes del último año de Educación Media del Estado Mérida podemos puntualizar:

1. Existe una visión inexacta por parte de los estudiantes, al suponer que sólo las materias: artística, dibujo e informática son necesarias para estudiar una licenciatura en diseño. Confunden la profesión del ilustrador (ilustración de textos de cualquier tipo, historietas, cómics, y asimismo material gráfico de toda índole) con la de diseñador. El diseño es una disciplina compleja, en la que se combinan habilidades técnicas y artísticas. Para ello los aspirantes a cursarla deben tener en principio: capacidad de razonamiento abstracto y de tipo espacial, gran capacidad organizativa, buena formación en las ciencias básicas para interpretar y aplicar los principios a situaciones prácticas, interés y capacidad para el cálculo y percepción e imaginación creadora, habilidad para el dibujo, minuciosidad y precisión en los movimientos manuales, entre otras.
2. Apenas 67 estudiantes consideran la empatía como una habilidad muy pertinente. La mayoría de ellos sostienen que es de medianamente pertinente a no pertinente. Sin embargo, la empatía es de vital importancia para un buen diseñador. La destreza de empatizar con los clientes, usuarios y consumidores finales, le permite al diseñador disminuir el nivel de incertidumbre y por consiguiente tomar decisiones de diseño con el enfoque y la intención correcta.
3. Los 47 estudiantes que aspiran estudiar diseño (gráfico e industrial), tienen mayor certeza de cuáles son las actividades inherentes a esta. De igual modo comprenden la importancia

de cursar todas las materias del bachillerato y cual debiera ser el perfil de un diseñador.

4. El aumento de los porcentajes de aspirantes a estudiar diseño (gráfico e industrial) en Mérida versus los arrojados por el Plan Nacional de Ingresos a la Educación Universitaria, podrían ser consecuencia directa de la oferta de ambas licenciaturas en la ciudad de Mérida, por parte de la ULA.

Visto lo anteriormente planteado, es necesario diferenciar claramente dos actividades con propósitos muy diferenciados, como es el caso del diseño y la ilustración. Sin embargo, analizando los planes de estudios de bachillerato en Venezuela, esto será cada vez más difícil, ya que estos contenidos apenas se abordan en los “*catorce temas indispensables del plan de estudio de la educación media general del Ministerio del Poder Popular para la Educación*” (2017: 5). Al analizar los temas generadores del área de formación “Arte y patrimonio” (antes artística), podemos encontrar profundos vacíos referidas al área del Diseño. Ya lo decía Astorga (2009: 7): “*nuestra educación necesita, para ser verdaderamente integral, incluir en ella de manera efectiva, permanente y a todos los niveles, al arte y los artistas de nuestra creativa y prolífica patria venezolana*”.

Referencias bibliográficas:

- Alfaro, Y. (2014). *Las 10 cualidades que, si no tienes, no eres un buen diseñador*. [Documento en línea] <https://www.paredro.com/las-10-cualidades-que-si-no-tienes-no-eres-un-buen-disenador/> [Consultado 12/04/2018]
- Aramand, M y Vallieri, D. (2012). *Dynamic Capabilities in entrepreneurial firms: a case study approach*. J Int Entrep. 10, pp. 142-157.
- Archer, B. (1974). *Design Awareness and Planned Creativity in Industry*. Department of Industry, Trade and Commerce and the Design Council of Great Britain.
- Armstrong, T. (2000). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Barcelona, España: Paidós.
- Astorga, J. (2009). Educación por el arte para todos los venezolanos: Propuesta para incorporar la educación por el arte a todos los niveles educativos, mediante su inclusión normativa en la Ley Orgánica de Educación de la República Bolivariana de Venezuela [Documento en línea] http://vereda.ula.ve/curador/assets/docs/LOE_PropuestaARTEyEDUCACION_AsambleaNacional_JA_.pdf [Consultado 07/08/2018]

- Calvo, A. (1997). En clave: Las consecuencias de una formación ambigua. *Arquitectura, Economía Hoy*. N° 188.
- Cezzar, J. (2017). *What is Graphic Design?* [Documento en línea] <https://www.aiga.org/guide-whatisgraphicdesign> [Consultado 11/04/2018]
- Costa, J. (1992). Un tratado de diseño industrial. En: D. Quarante (autor). *Diseño Industrial I*. pp. 11-19. Barcelona, España: CEAC.
- De la Cruz, J. y de la Cruz, R. (2017). *Ingeniería vial I*. Barquisimeto: Departamento de ingeniería vial, Universidad Centroccidental “Lisandro Alvarado”.
- Duque, A. (2008). El agroturismo en los municipios de la Zona Metropolitana de Mérida. Realidad y posibilidades. *Visión Gerencial*. Año 7, N° 1, pp. 59-82 [Documento en línea] <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/25169/articulo5.pdf?sequence=2> [Consultado 17/04/2018]
- Franco, F. (2002). Reseña histórica de Mérida – Venezuela. Carmen Luisa Domínguez y Elsa Mora (coordinadoras). *Corpus sociolingüístico del habla de Mérida - Venezuela* [Documento en línea] http://www.human.ula.ve/linguisticahispanica/documentos/resena_historica_mrda.pdf [Consultado 10/04/2018]
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. 4ta edición. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. México: Mc Graw Hill.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gili
- INE (2013). *División político territorial de la República Bolivariana de Venezuela con fines estadísticos*. Caracas: Instituto Nacional de Estadística.
- INE (2017). *Estadísticas de Venezuela basadas en Country Meters*. Caracas: Instituto Nacional de Estadística.
- ME (2017). *Estadísticas Zona Educativa N° 14 Mérida*. Caracas: Ministerio del Poder Popular para la Educación.
- Mejías, J. (2016). *La facultad de arquitectura de la Universidad de Los Andes*. [Documento en línea] <http://web.ula.ve/archivohistorico/2016/09/26/la-facultad-de->

- arquitectura-de-la-universidad-de-los-andes/ [Consultado 10/04/2018]
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2017). Áreas de formación en educación media general. [Documento en línea] [http://www.cerpe.org.ve/tl_files/Cerpe/contenido/documentos/Actualidad%20Educativa/Transformacion%20curricular%20EM/Areas_de_formacion_en_educacion_media_general%20\(2\)%20\(2\).pdf](http://www.cerpe.org.ve/tl_files/Cerpe/contenido/documentos/Actualidad%20Educativa/Transformacion%20curricular%20EM/Areas_de_formacion_en_educacion_media_general%20(2)%20(2).pdf) [Consultado 07/08/2018]
 - Morales, P. (2010). *Estadística aplicada a las Ciencias Sociales. Tamaño necesario de la muestra: ¿Cuántos sujetos necesitamos?* Madrid: Universidad Pontificia Comillas. [Documento en línea] <http://web.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/Tama%flomuestra.pdf> [Consultado 14/04/2018]
 - OREAD (2018). *Egresados en la licenciatura en diseño industrial, período 2003-2018*. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de Los Andes. Mérida, Venezuela.
 - OREFA (2018). *Egresados en las licenciaturas en diseño gráfico y artes visuales, período 2006-2018*. Facultad de Arte, Universidad de Los Andes. Mérida, Venezuela.
 - Pereira, N. (2016). *Historia de la Facultad de Arte*. [Documento en línea] <http://www.arte.ula.ve/historia.php/> [Consultado 10/04/2018]
 - Potter, N. (1989). *¿Qué es un diseñador? cosas, lugares, mensajes*. Barcelona, España: Paidós.
 - Pye, D. (1978). *The nature and Aesthetics of Design*. London: Barrie & Jenkins.
 - Rangel, M. (2007). Mérida, de la ciudad universitaria a la edutrópolis. *Educere*, Año 11, N° 39, pp. 741-749 [Documento en línea] <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/20216> [Consultado 10/04/2018]
 - Rassias, A. (2016). EDITORIAL: redefiniendo el concepto de Diseño Industrial. *DeSigno*, N° 2, pp. 4-6 [Documento en línea] <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/diseño/article/view/8053/8005> [Consultado 11/04/2018]
 - Ruiz, J. (2014). ¿Cuál es la diferencia entre un diseñador industrial vs diseñador gráfico? [Documento en línea] <https://blogs.unitec.mx/vida-universitaria/la-unitec/diferencia-industrial-grafico> [Consultado 12/04/2018]
 - Sherwin, D. (2012). *Success by Design: The Essential Business Reference for Designers*.

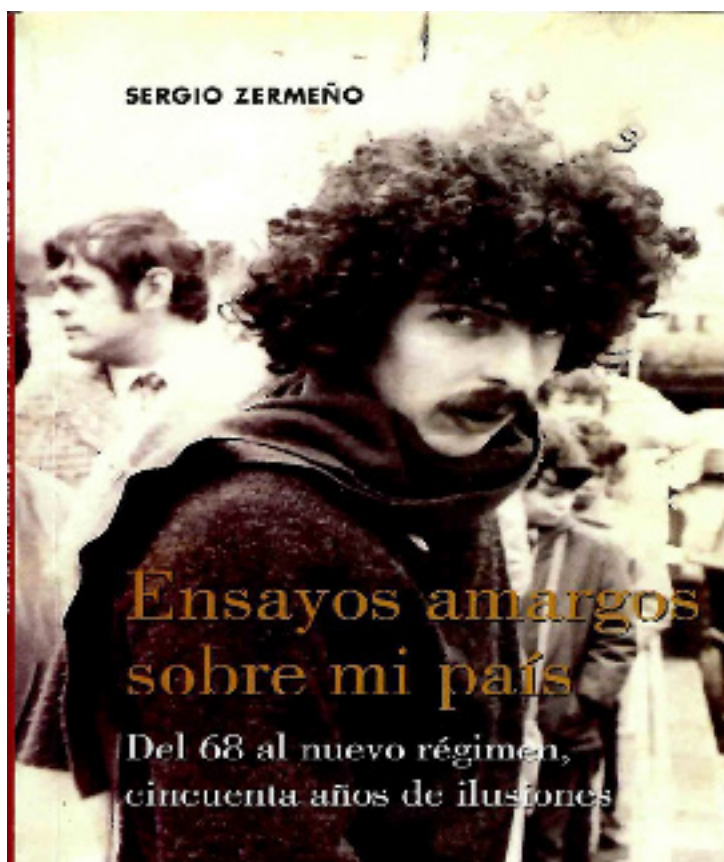
New York: Simon & Schuster.

- Tejada, G. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Barcelona, España: Paidós.
- ULA (2018). *Memoria y cuenta de la Universidad de Los Andes*. [Documento en línea]
<http://www.ula.ve/institucion/gestion/memoria-y-cuenta> [Consultado 10/04/2018]

RESEÑA DE LIBROS

Las improntas de los movimientos del 68

Por: Jorge Alonso Sánchez¹



Una revisión latinoamericana sobre los movimientos estudiantiles del 68 ha destacado que en México hay más de medio centenar de libros sobre el movimiento de estudiantes y su represión. Uno de esos libros, de gran relevancia es el que escribió en 1978 Sergio Zermeno con el título *México, una democracia utópica* (Siglo XXI), que lleva ya once ediciones. Zermeno describió y analizó el ambiente, el movimiento, la represión y profundizó en el Estado mexicano. Profundizó en el sector profesional, en la base estudiantil, en los núcleos politizados de la izquierda y desentrañó los aspectos organizativos.

¹ Doctor en Antropología Social, Profesor Emérito del CIESAS- Occidente (México). Actualmente trabaja líneas de investigación en el campo de la antropología, política, sociedad y estudios políticos en América Latina y el Caribe. Correo: jalonso@ciesas.edu.mx.

Realizó una comparación con otros movimientos estudiantiles. Visualizó la contradicción entre al autoritarismo estatal y una sociedad que se estaba modernizando. El libro tiene una valiosa recopilación de datos. La Universidad Iberoamericana publicó en su revista correspondiente a octubre-noviembre de 2018 un número especial sobre el movimiento del 68. Uno de sus escritos llama la atención de que en ese año los Beatles estaban en su apogeo, se difundía la píldora anticonceptiva, el feminismo se encontraba en ebullición y los movimientos estudiantiles irrumpieron en diversos países. Otro autor enfatiza que el 68 fue una lucha por las libertades democráticas en un país asfixiado por la denominada dictadura perfecta.

Se destaca que lo más subversivo de dicho movimiento fue su organización democrática. Una entrevista a una militante recuerda que la lucha por la justicia ante la represión sigue estando en la agenda actual. Hay quienes señalan que actualmente no se puede tratar Tlatelolco sin tocar el movimiento de Ayotzinapa. Un libro colectivo sobre los movimientos estudiantiles del 68 llama la atención sobre los énfasis de las tesis económicas, las demográficas, las culturales, las políticas y las multidimensionales.

Un elemento que no debe dejarse de lado ha sido que la mañana del 2 de octubre el gobierno engañó a los dirigentes haciéndoles creer que había disposición para el diálogo cuando la represión había sido cuidadosamente planeada. En cuanto al 68 europeo, Daniel Bensaïd se nos dice que cuando pasaron los primeros diez años no había llegado el cambio anunciado; y que, entrado el Siglo XXI, se había ido ahogando en la ideología dominante; sin embargo, se lograba ver que había varios espíritus del 68 que se oponían tanto a su confiscación liberal como a su denigración. Y levantó una fuerte protesta contra los renegados del espíritu original del 68². Finalmente, a cincuenta años, desde el mirador mexicano, Sergio Zermeño nos muestra que las demandas puntuales del movimiento no fueron atendidas y pareció que la protesta se fue diluyendo; pero el largo plazo permite ver que ha habido una victoria política y cultural.

Sergio Zermeño nos ofrece ahora una revisión sintética y de gran alcance en su libro *Ensayos amargos sobre mi país. Del 68 al nuevo régimen, cincuenta años de ilusiones* (Siglo XXI). Nos llama la atención de que el 68 hizo caer las barreras del conservadurismo. La represión sangrienta, inmisericorde y bárbara del 2 de octubre pagó el costo para que México transitara a la democracia. Se quiso alcanzar algo nuevo, que ha tardado en llegar.

En su primer ensayo titulado “Demócratas primitivos”, este libro explora lo que permanece, contrastándolo con lo que ha cambiado. Se trata de una larga mirada de medio siglo. Apunta que algo fundamental del 68 fue que era una revuelta lúdica y libertaria. Nuestra actualidad es, en cambio, un país hundido en la corrupción y la violencia. La sociedad civil se ha mostrado débil para controlar a los poderosos. Argumenta Zermeño que un grave problema es la cultura estatal y la ambición de poder.

La matanza del ejército sigue siendo ahora una herida abierta. El autor considera que en el 68 se podían ubicar cuatro vertientes: los demócratas cultivados, los demócratas reformistas, los demócratas revolucionarios, y los demócratas libertarios. No habría que olvidar que se dio un fuerte

2 Daniel Bensaïd, *Une lente impatience*, París, Broché, 2004.

despertar, que hubo una batalla por derechos elementales y que se presentó una revuelta cultural contra el autoritarismo. Había una vertiente negociadora y otra radical. Prevaleció una estructura vanguardista tradicional. La respuesta gubernamental no alentó la interlocución y fue furibunda, con muerte, persecución y cárcel. Surgió la guerrilla urbana, y se multiplicaron organizaciones populares de diverso tipo, entre ellas un sindicalismo independiente. El gobierno tuvo que abrirse posteriormente a una reforma política que legalizó partidos de izquierda y de derecha.

En ese lapso triunfó una posición demócrata liberal. A mediados de la década de los ochenta con el terremoto que destruyó gran parte de la capital se suscitó un despertar cívico solidario que fructificó en nuevas organizaciones urbano-populares. Ante los reclamos democratizadores el gobierno volvió a responder con un descarado fraude electoral en el 88. Vino la fundación de un nuevo partido de izquierda. En el 94 el país se cimbró con la irrupción del movimiento indígena zapatista, que fructificó en la organización autónoma de los caracoles. Hubo varias expresiones de movimientos altermundistas.

A mediados de la primera década del siglo XXI aparecieron los potentes movimientos populares de Atenco, y de los pueblos de Oaxaca, pero fueron reprimidos. Se fue difundiendo el poder del narco y el gobierno respondió con una guerra contra el pueblo y contra las expresiones de múltiples protestas. El autor evalúa que el 68 fructificó en cambios de costumbres y en modificaciones en las artes y en la música. Considera que la fiesta libertaria maduró, aunque se instaló el consumismo, el individualismo y el conservadurismo. Esta mirada de amplio aliento ofrece un balance del 68 con miras a la reconstrucción de un país, doliente y con muchos daños.

En el segundo ensayo, el autor regresa su mirada para analizar desde qué ángulo vivió los acontecimientos del 68. Su participación principal era como editor de materiales del movimiento. Nos cuenta su experiencia de la toma de la universidad por el ejército, su encarcelamiento, y de cómo logró ser liberado. Después de la masacre salió de la capital para hacer un recorrido por el sureste del país.

El tercer ensayo profundiza en la matanza del 2 de octubre. A los 25 años se conformó la comisión de la verdad. Como se dijo que se había tratado de un genocidio, esto entrampó en discusiones leguleyas. Enlista todos los acercamientos y sus fuentes. En medio de la confusión, un referente es que hubo un fuego cruzado desde diferentes ángulos. Según el entonces Secretario de la Defensa Nacional el Presidente Díaz Ordaz le dio amplio margen a un colaborador, jefe del Estado Mayor Presidencial, el que le exhortó a violar la Constitución. Se mandó a francotiradores a atacar a estudiantes, y hubo civiles que atacaron al ejército y a estudiantes. El Secretario de la Defensa de entonces exoneró al Presidente, al ejército, y por supuesto a sí mismo.

El periodista fundador del semanario *Proceso* recibió de ese personaje sus notas, se preguntó si Estados Unidos intervino. Pero esos datos no han sido todavía descalificados. Ciertamente la CIA estuvo involucrada invocando conjuras comunistas. Hay un escenario que coloca a Díaz Ordaz muy cercano a la CIA, quien tuvo que ver con la mano dura contra los ferrocarrileros a finales de los cincuenta, contra el movimiento democratizador potosino navista a principios de los sesenta, de la represión del movimiento médico y de varias expresiones locales estudiantiles en varios estados;

se le involucra en el asesinato de un dirigente priista que no se sometió, y tuvo que ver con varios fraudes electorales.

Personajes del gobierno llegaron a decir que el Secretario de la Defensa no quiso dar un golpe de Estado. Otros datos relevantes son que los jefes policiacos habían sido entrenados en Estados Unidos. Entre el conjunto de escenarios que se han ido presentando se encuentra también el hecho de que había fricciones en el gabinete con miras a la sucesión presidencial, y que el Secretario de Gobernación que posteriormente fue el ungido, había manipulado a su favor los acontecimientos del 68.

Otro factor que intervenía era el papel de los juegos olímpicos que debían comenzar en el mes de octubre. Sergio Aguayo ha escrito que Díaz Ordaz giró órdenes diferentes al equipo Zorro, al Batallón Olimpia, a la Federal de Seguridad y al ejército. Estaba dispuesto a sacrificar la vida de uniformados, policías y civiles para amedrentar al movimiento, justificar la detención de líderes y acabar con protestas antes del inicio de las olimpiadas. Se dice que hubo paramilitares del Distrito Federal. Montemayor escribió que una emboscada al ejército no la efectuó un grupo de una decena de francotiradores, sino que hubo acción coordinada de diversos comandos. Echeverría mandó filtrar 120 mil pies de cintas de 35 milímetros (22 horas de grabación), pero no se conoce todo el material, y faltan elementos para cerrar una versión integral. Este texto es muy rico en información y en acercamientos desde diversos ángulos. Yendo a lo que está detrás de todo esto, el autor hace ver que hubo provocación por parte del Estado y una inexplicable violencia. Recuerda los intentos de diálogo que no fructificaron, cuando lo que prevaleció fue la provocación por medio de infiltrados. No habría que olvidar que el ejército violó la autonomía universitaria al tomar las instalaciones de la UNAM.

El cuarto ensayo se adentra en los caminos políticos de aquella generación. El autor se refiere a un México roto. Prevalecía la perspectiva izquierdista de la toma del poder, ante esto en América Latina hubo golpes de Estado y aniquilamiento de la izquierda. En México, además de la represión sangrienta del movimiento estudiantil, hubo una batida contra la guerrilla, pero no se dio un golpe de Estado ni se exterminó a la izquierda. Vino la reforma política que dio amnistía a los guerrilleros y legalizó varias organizaciones de izquierda. Se fortaleció la vía electoral. Hubo organizaciones de la sociedad civil que enfrentaron situaciones de pobreza, situaciones precarias de mujeres y niños, y otros asuntos sociales. Se fortaleció la institucionalidad democrática y electoral, por un lado, y se diversificaron los actores en el plano social. Fue generándose la visión de ganar el poder electoralmente para poder realizar cambios importantes.

Al margen de esto se dio una dinámica de una política popular. Estudiantes se insertaron en colonias, poblados y sindicatos. No se quería ir a la cúspide de la pirámide, sino a su base. Emergieron organizaciones de base en colonias populares. Sin embargo, esto se fue quedando en esfuerzos minoritarios. La gran parte de la actividad se la llevó el tránsito electoral a la democracia. Fue imponiéndose la visión y las formas de actuar neoliberales. No obstante, no dejó de aparecer una tendencia de abajo anticapitalista. El movimiento estudiantil del 99 impidió la privatización de la universidad. El movimiento de defensa de la tierra de Atenco logró frenar el megaproyecto de un aeropuerto. El movimiento zapatista transitó a la autonomía de base en los

hechos cotidianos. El autor consideró que estos movimientos al radicalizarse perdieron un impacto mayor. Tal vez se quedó con la visión general, pero hubiera sido interesante que profundizara en los logros reales cotidianos y de ese caminar en silencio que ha ido transformando lenta pero profundamente relaciones sociales. Considera que el movimiento de 2012 del #YoSoy132 impulsó la democratización de las telecomunicaciones, y se ha convertido en un apoyo de otro movimiento muy relevante, el de Ayotzinapa. Si su organización en sí se marchitó, tal vez su influencia en otras iniciativas de cambio permanezca.

En la primera década del siglo XXI en América del Sur hubo un giro hacia la izquierda; pero en México eso no se pudo lograr. No obstante, la izquierda partidista fue creciendo en curules y gobiernos locales. El énfasis electoral fue produciendo un desapego de las luchas sociales, y llevó a un pragmatismo de alianzas lejanas a sus viejos principios. El PRD aceptó participar en el llamado Pacto por México que avaló reformas estructurales neoliberales. Esto propició que los descontentos fueran nutriendo un movimiento partido liderado por López Obrador que se pronunció en contra de dichas reformas. Así surgió Morena, cercenando militantes al antiguo perredismo y que ha centrado sus luchas en el nacionalismo y la anticorrupción. Este movimiento ha ido apoyando proyectos avanzados en educación, salud y medio ambiente. Lejos está de ser una propuesta anticapitalista, pero tiene impulsos antineoliberales.

Por su parte el PRD se ha ido desdibujando y debilitándose. Plantea que una izquierda centrada en el tránsito a la democracia electoral no prestó atención a la economía social y popular. El conjunto, según el autor, es un México roto y disperso. El autor ve un México en lo tradicional con débil articulación hacia la economía globalizada, y donde la economía informal da algún enlace. Considera que el espacio común de estos sectores está amenazado más que por el saqueo, por la degradación debido al abandono, la pobreza y la delincuencia. Se trata de un espacio en crecimiento generado por la globalización excluyente. Calcula que en eso se encuentran 6 de cada 10 mexicanos. Hay una corriente de izquierda que está convencida de la defensa de lo colectivo de los bienes comunes, que responde al México profundo. Los pueblos originarios han estado resistiendo los embates y despojos del neoliberalismo. Este México estaría lejos de la tragedia de la sociedad rota que describió anteriormente.

El autor propone fortalecer una izquierda preocupada por la reconstrucción social, basista, no clientelar, que reconstruya la confianza y comunicación entre la población y llevar adelante espacios de cooperativismo. Exhorta a una izquierda social que olvide la búsqueda del poder y enfrente los retos de asociar a las personas en el desempeño de una actividad productiva. No vegetar en pequeños emprendimientos en los sótanos de la economía neoliberal, sino paso a paso construir un sector no capitalista de economía solidaria. Apunta a lograr interconexiones con otras regiones de su mismo género en un apoyo confederal de comunidades similares y vecinos. Está convencido de que, siendo un trabajo largo, es una utopía posible. Ante esto ve que es indispensable el concurso de políticas estatales. De pasada dice que la postura reacia a esto por parte de los zapatistas, no ayuda a este propósito. Tal vez valdría la pena explorar cómo la política social ha desarticulado la producción en las zonas rurales, y que lo logrado por el zapatismo y otros esfuerzos similares ha ido teniendo una solidez pese a todos los embates y problemas. El autor se centra en la necesidad de un Estado que fortalezca las regiones. Precisa que hay que incluir a los excluidos, pero no

clientelarmente. Propone reconstruir las condiciones humanas para vivir en las regiones donde la sociedad civil sea capaz de contener la gran política y la gran economía.

El quinto ensayo explora la posibilidad de que en medio de la violencia y la degradación se pueda mejorar la vida de los mexicanos reconstruyendo la vida de las personas en sus espacios cotidianos. Insiste en una reconstrucción solidaria del México roto, en enfrentar juntos el desastre. Esto implica no quedarse en medidas asistenciales, puntuales, pasajeras. Y da ejemplos de la destrucción del tejido social: mujeres con muy bajos salarios, con triple jornada (laboral, doméstica, barrial), aumento de feminicidios, incremento de violencia mortífera asociada al narcotráfico. Pero muestra que un equipo interdisciplinario que ha comandado se ha encontrado y estudiado con profundidad varias experiencias de asociacionismo. Se vuelve a proponer el reforzamiento o reconfiguración de unidades territoriales medias, no como idea general, sino como prácticas reales. La cuestión de la escala resulta fundamental. Pues se necesitan unidades no tan pequeñas que queden aplastadas por poderes superiores, ni tan extensas que no puedan evitar el poder de burocracias distantes.

Otro punto tiene que ver con el fomento de plataformas participativas para la formación de consensos. Ahí se discuten los problemas, se imaginan soluciones y se evalúan planes. Hay que hacer revisiones periódicas. Hay que impulsar la construcción de espacios deliberativos. Los caracoles zapatistas podrían ser un buen ejemplo de que esto es posible. Otro elemento que destaca el autor es la articulación de estos esfuerzos con saberes universitarios. Las universidades deberían profundizar en saberes ligados a problemas de exclusión, precariedad, violencia, prevención del delito, salud reproductiva, acompañamiento en plataformas participativas. Se tienen que socializar perspectivas. Hay que hacer converger políticas públicas y privadas con las necesidades y los lineamientos de las plataformas participativas. Todo esto no se genera en reflexiones generales sino en casos concretos y factibles. El autor advierte que no hay que olvidar que las experiencias hay que impulsarlas en espacios donde la conflictividad es alta, y la cohesión es baja, el tejido social está destrozado o es inexistente. Ante la exclusión, la pobreza, la violencia, el desempleo y el empleo precario habría que explorar caminos alternativos. Apunta que la gente se suele asociar para hacer frente a la delincuencia por medio de organizar vigilancia y autodefensa.

El libro destaca el papel del Estado, pues nos encontramos ante las grandes corporaciones transnacionales respaldadas por el estado. No obstante, ve que se necesita una entidad estatal capaz de detener el saqueo. Y para que la autoridad estatal no quede acorralada por los grandes poderes se necesita apoyarse en la densificación social, en la democratización de la democracia, en el fortalecimiento de sujetos sociales en espacios que puedan defender. Resalta que todo esto se sale del ámbito electoral. El autor llama la atención de que el estado es una compleja red de relaciones dominada por el capitalismo, que los estados se usan para reprimir las protestas sociales; pero se pregunta si no hay que luchar por el control de parcelas importantes de administraciones locales. Se pregunta si fue correcto que el zapatismo se deslindara de López Obrador. Opina que no hay que renunciar a toda articulación desde una sociedad empoderada para que el estado cumpla sus obligaciones con sus ciudadanos. Piensa que esa es la propuesta del mandar obedeciendo, que desde el estado se desplieguen acciones a favor de las clases oprimidas. Aunque la propuesta zapatista no es más radical, que quienes sean autoridad obedezcan lo que dice y manda el pueblo. El autor está

convencido de que no se puede uno desentender del poder, por lo que aconseja tener un pie dentro y otro fuera.

Plantea Zermeño los pasos que ha ido detectando en sus exploraciones y experimentaciones: un primer paso tendría que ver con el restablecimiento de la confianza colectiva, consolidando una plataforma participativa, además de incubar y re-educar liderazgos sociales. Propone talleres de prevención del delito y adicciones, de embarazos en adolescentes, alarmas vecinales, actividades deportivas, procesamiento de residuos sólidos; un segundo paso tiene que ver con la reconstrucción social y solidaria (guarderías, unidades de ancianos, mejoramiento del transporte, distribución de agua, cocinas colectivas). El tercer paso implicaría redes de comercio, cajas de ahorro, bancos mutualistas. Un cuarto paso tendría que ver con actividades productivas. Finalmente se proponen actividades empresariales cooperativas. Considera el autor que se debe pasar de la mirada en la que ha estado últimamente la izquierda, a privilegiar una mirada social, a reconstruir el poder en lo social.

El autor tiene en cuenta que hay problemas, contradicciones y escollos, entre los que señala la politización del asociacionismo y las identidades. No deja de ver los problemas que han tenido las cajas y bancos mutualistas, la división y cooptación de fórmulas de autodefensa, la criminalización de la defensa del medio ambiente. Un problema grave se encuentra en la intromisión de las grandes corporaciones transnacionales en la vida de las comunidades. Sus análisis y propuestas provienen de una larga experiencia de una investigación acción que ha estado promoviendo desde la UNAM.

El último ensayo y el anterior no son precisamente amargos sino esperanzadores. Abre a búsquedas de guías conceptuales. Critica las ciencias sociales que no ofrezcan concepciones con capacidad de acción. Se ven pistas que ofrecen un plano compartido. Detecta que existe una globalización contrahegemónica. Señala la existencia de islotes de pensamiento creativo crítico que abren alternativas. Invita a tratar de entender los movimientos libertarios, y atisbar las lecciones benéficas. Insiste en que las ciencias sociales no pueden reducirse a actividades técnicas, aunque deben cuidar de ser útiles.

Lamenta que los estudios preocupados por mejorar el estado deplorable en que el neoliberalismo ha colocado a amplios sectores desprotegidos haya sido abandonado o convertido en un terreno meramente estadístico, y que poco ha fomentado un cuerpo teórico y metodológico capaz de recomponer el tejido social, y que acerque instrumentos para que dichos sectores puedan enfrentar colectivamente su situación. Critica que muchas investigaciones de ciencias sociales refuercen lo institucional y desatendan el estado deplorable de la salud social.

Recapitulando evalúa que con el 68 algo se volvió distinto. Nos encontramos ante abultadas cifras de asesinatos, desapariciones, secuestros, feminicidios migrantes en peligro, periodistas asesinados, fraudes electorales. Pero el 68 todavía nos puede inspirar adoptar un espíritu libertario. Estamos ante un libro que aporta una gran cantidad de datos, abre a análisis y tiene propuestas factibles de cambio social. Su lectura interpela y abre a un panorama esperanzado.

Me atrevería a sugerir que se escucharan los planteamientos por los cuales los zapatistas no confían en López Obrador. Lo han dicho de muchas formas durante los recorridos de la

vocera del Concejo Indígena de Gobierno. El Congreso Nacional Indígena también ha ahondado en sus explicaciones. Sintéticamente han apuntado a los megaproyectos que el nuevo gobierno ha anunciado, a la expansión de las Zonas Económicas Especiales. Se han opuesto a la oferta hecha desde el lopezobradorismo para que sigan invirtiendo las empresas mineras que ya tienen concesionadas grandes extensiones de los territorios indígenas.

No están de acuerdo con anuncio de que las corporaciones militares sigan en las calles. Han hecho ver que, de aprobarse los Acuerdos de San Andrés en el actual contexto, estando vigentes las sucesivas reformas al artículo 27 constitucional que han transformado la tierra en mercancía y han puesto las riquezas del subsuelo en manos de las grandes empresas, sin acabar con los regímenes de concesiones de aguas, minería, bienes nacionales e hidrocarburos, sin imponer límites al poder imperial derogando el actual Tratado de Libre Comercio y limitando severamente a las grandes corporaciones transnacionales, sin destruir el control que los grandes carteles de la delincuencia ejercen apoyados en las corporaciones militares sobre nuestros territorios, estarían viviendo, en el mejor de los casos, una burda ilusión³.

He invitado al autor de este deslumbrante libro a asomarse a la experiencia kurda en la actualidad. Los kurdos han llamado la atención sobre la existencia de una civilización democrática no estatizada. Ven a la democracia como algo diferente al Estado, porque es la administración llevada a cabo por el pueblo sin la forma de Estado. Consideran que se necesita una democracia que no se convierta en Estado. Mientras se construye, buscan una interrelación entre las formas de Estado y democracia menos conflictivas. Un sistema democrático satisface a la sociedad por medio de la gestión común. Cuando las comunidades alcanzan a decidir y actuar sobre sus asuntos, entonces serán una sociedad democrática. Invitan a no hay que confundir los procesos de toma de decisión democrática con la administración pública. Mientras los Estados administran, las democracias gobiernan; mientras los Estados están fundados en el poder, las democracias están basadas en el consenso colectivo.

El Estado usa la coerción, las democracias usan elecciones directas y la participación. Se pronuncian los kurdos por una administración de la nación democrática partiendo de confederaciones democráticas, locales, regionales, nacionales, mundiales. Se busca una autoridad social, un sistema de auto organización democrática de forma de confederación. La sociedad debe auto-gobernarse. Esto es un proceso largo y continuo. Insisten en que la estructura heterogénea de la sociedad está en contradicción con el centralismo estatal. Las luchas contra las estructuras estatistas y jerárquicas implican la creación de formas de hacer que no estén orientadas hacia un Estado, sino que conduzcan a una sociedad democrática y ecológica con la libertad de ambos sexos⁴.

3 <http://enlacezapatista.ezln.org.mx/2018/10/14/pronunciamento-de-la-segunda-asamblea-nacional-del-congreso-nacional-indigena-concejo-indigena-de-gobierno/>

4 Abdullah Öcalan, *Orígenes de la civilización*, Venezuela, Fondo Editorial Ambrosía, 2017
Abdullah Öcalan, *Civilización capitalista*, Venezuela, Fondo Editorial Ambrosía, 2017.
Abdullah Öcalan, *Confederalismo democrático*, Colonia, International Initiative Edition, 2012
Abdullah Öcalan, *Guerra y paz en el Kurdistan*, Colonia, International Initiative Edition, , 2013
Abdullah Öcalan, *Liberar la vida: la revolución de las mujeres*, International Initiative Edition , 2013

Sergio Zermeño me hizo saber que la experiencia, sobre todo de las kurdas, le había clarificado “la liga orgánica entre mujer, naturaleza, sociedad y territorio manejable por los humanos, las humanas”. Veía que “la condición de pueblo oprimido se trasmina en mujer oprimida, naturaleza destruida y la mezcla se vuelve, en efecto, amenazante para el orden instituido, para el Estado y para la condición masculina”. La experiencia kurda puede ofrecer pistas para la reconstrucción social que tanto necesitamos. La lectura de este nuevo libro de Sergio Zermeño propiciará reflexiones en ese sentido.

ESTA VERSIÓN DIGITAL DE LA REVISTA ONTOSEMIÓTICA SE REALIZÓ CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS Y LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA EN EL AÑO 2016.
PUBLICADA EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL SABERULA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES – VENEZUELA EN EL MES DE MAYO 2023
www.saber.ula.ve
info@saber.ula.ve