



# LA ESCUELA VIRTUAL DE CONTENIDOS DIGITALES

## Y LA INVESTIGACIÓN SOCIOLÓGICA

### EN TIEMPOS DE PANDEMIA

ESTUDIO DE CASO

## RESUMEN

La Escuela Virtual de Contenidos Digitales nace como un estímulo de la Alcaldía de Bogotá, D. C., para que la cultura no pare en tiempos de pandemia. Por tal motivo, el grupo cultural D11 de la localidad de Suba, presentó un proyecto de pedagogía en el cual líderes y lideresas locales pudieran fortalecer sus conocimientos en la creación de contenidos digitales y, de esta manera, enfrentar la pandemia con estrategias encaminadas a la sobrevivencia de la cultura en la ciudad.

Este artículo propone describir este proceso de apropiación por parte de la comunidad y exponer los puntos centrales en la metodología empleada, para poder arrojar algunas luces sobre la investigación en educación a través de una mirada sociológica.

Hacia tal fin, se pone de relieve la metodología de Educación Popular Transmedia como vehículo transmisor de conocimiento y se definen sus alcances conceptuales. La estructura conceptual y sus alcances en Sociología se definen aquí como un andamiaje para los programas que el grupo cultural D11 y las personas objeto de estos talleres pudieran replicar en sus respectivas comunidades y transformar, de alguna manera, tanto sus realidades como la Sociología.

**Palabras clave:** educación popular, escuela virtual de contenidos culturales, pandemia, Suba, transmedia.

## ABSTRACT

The Virtual School of Digital Content was born as a stimulus from the Mayor's Office of Bogotá, D.C., so that culture does not stop in times of pandemic. For this reason, the cultural group D11 from the town of Suba presented a pedagogy project in which local leaders could strengthen their knowledge in the creation of digital content and, in this way, face the pandemic with strategies aimed at survival of culture in the city.

This article proposes to describe this process of appropriation by the community and expose the central points in the methodology used, in order to shed some light on research in education through a sociological perspective.

Towards this end, the methodology of Popular Transmedia Education is highlighted as a vehicle for transmitting knowledge and its conceptual scope is defined. The conceptual structure and its scope in Sociology are defined here as a scaffolding for the programs that the cultural group D11 and the people who are the object of these workshops could replicate in their respective communities and transform, in some way, both their realities and Sociology.

**Keywords:** popular education, virtual school of cultural content, pandemic, Suba, transmedia.

<sup>10</sup>Sociólogo, magíster en Sociología con énfasis en Desarrollo y Paz de la Universidad Nacional de Colombia y consultor en temas sociales para entidades privadas y públicas en Colombia. eivassan2@gmail.com

## INTRODUCCIÓN

La época de pandemia en el mundo ha hecho que las prácticas pedagógicas se transformasen de una manera sin precedentes. Dado que el interés de la Secretaría Distrital de Cultura de Bogotá era mantener viva la cultura en la ciudad, se lanzaron una serie de estímulos económicos para que los ciudadanos y colectivos de la ciudad pudieran ejecutar, en cierto tiempo y bajo ciertos términos, proyectos enfocados en mantener las expresiones culturales, artísticas y creativas vigentes.



FOTO: Brandon Pinto, medios Universidad Nacional / Publicado el 1 de febrero de 2021

Con la idea de que no era posible el encuentro cara a cara, se planteó ofrecer talleres virtuales con una intensidad de 32 horas teóricas y 4 horas de acompañamiento a las propuestas. Se desarrolló este ciclo de formación entre el 17 de octubre y el 8 de noviembre 2020 por la plataforma Google Meet. Cada taller estuvo dirigido por profesionales en los temas impartidos de tal forma que pudieron resolver, en el momento, las dudas de los participantes. En el andamiaje conceptual que justificaría el proyecto como tal, se planteó la educación popular como una metodología acorde a los intereses tanto del Distrito como del grupo D11. Así, la Escuela Virtual aborda la educación popular en internet desde dos perspectivas: la primera, es entender Internet como un ecosistema cultural en el cual es urgente generar nuevos diálogos y saberes que hagan contrapeso a la exclusión educativa, la hegemonía mediática, la manipulación política y la brecha de acceso al conocimiento.

En la segunda perspectiva, la Escuela Virtual está dirigida a propiciar la creación de contenidos culturales en Internet, buscando nuevas voces y reflexiones. Se convocan líderes sociales, gestores culturales, artistas y organizaciones comunitarias para que potencien sus capacidades comunicativas y desarrollen sus contenidos propios luego de pasar por una formación que les permite un acercamiento teórico y técnico, estimulando la narrativa personal o colectiva, y así generar procesos de identidad colectiva que impacten en la localidad y en la ciudad (Murillo, 2020).

Por otra parte, la Escuela Virtual busca propiciar la investigación de temas culturales, despertar el interés por la sistematización de experiencias e IAP (investigación acción participativa). La creación de contenidos autónomos aplicando herramientas de investigación social permite a las agrupaciones y gestores, ampliar la mirada de su labor en el territorio y llegar a nuevos públicos con sus mensajes.

La Escuela Virtual abordó en la primera cohorte 2020 cuatro temas estructurales en la formación de capacidades creativas para crear contenidos en entornos virtuales: (1) la dimensión visual, con el taller de comunicación y diseño gráfico; (2) la dimensión auditiva, con el taller de creación de podcast y narrativas so-

<sup>11</sup>Debe decirse que, como epistemología emergente, la educación popular nace con los trabajos de Paulo Freire en Brasil, Orlando Fals Borda, Lola Cendales, Alfonso Carrillo en Colombia y muchos otros, particularmente en Suramérica.

noras; (3) la dimensión audiovisual, con el taller de guion para serie web; y (4) la dimensión de la investigación para crear contenidos, con el taller de educación popular e investigación cultural.

El objetivo de este programa era el de reforzar las capacidades de creación libre de los participantes, teniendo como eje la convergencia de perspectivas interdisciplinarias del saber y las narrativas transmedia que vinculan el uso de videos, sonido, imágenes, textos escritos, hipervínculos y contenidos de múltiples autores.

En la primera parte se presenta un marco de referencia teórico para el proyecto en su conjunto donde se dibuja un campo pionero en la investigación social que hemos llamado Educación Popular Transmedia y en qué consiste. En una segunda parte abordamos los alcances de tal metodología poniendo de relieve las particularidades de la localidad en cuanto a experiencias previas y posibilidades de cambio. En un tercer capítulo se miran algunas implicaciones reflexivas y, en un cuarto apartado se expondrán las conclusiones a las que se ha llegado.

## 1. EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA

La adaptación a los entornos virtuales —en los cuales se enmarca el proyecto de Escuela Virtual de Contenidos— se relaciona con la educación popular en cuanto es, de por sí, un proceso de aprendizaje no convencional. Es necesario, entonces, delimitar este nuevo campo y definir, en primer orden qué es la educación popular y cómo se relaciona esta con la transmedia digital. Se define la educación popular como una práctica no hegemónica que emana de las comunidades para educar a los individuos en un ambiente de liberación por cuanto no cumple los cánones formales de la escuela accidental. Si bien, en un principio, todo conocimiento impartido en la escuela formal debería ser validado por la Iglesia, con el paso del tiempo, esto se ha venido reevaluando en virtud de las diferentes reformas políticas en que las comunidades definen la forma de enseñar y de transmitir el conocimiento.

De tal forma que la educación popular como práctica liberadora<sup>11</sup> ha puesto a disposición recursos que son propios de cada comunidad como los espacios no convencionales, aire libre, salones, casas, espacios abiertos y, también, en un sentido moderno, celulares, computadores, tabletas.

Lo que ocurre en Colombia es algo diferente. A pesar de que existen clases sociales y una aristocracia acomodada, las reformas al Estado de Bienestar ha dejado espacios para que la educación popular exista. Y no solo que ocupe una posición en el espacio social de la reproducción, sino que albergue los segmentos representativos que han sido “olvidados” por las clases privilegiadas.

### ¿EN QUÉ LUGAR SE UBICA LA VIRTUALIDAD?

Un proceso paralelo, unido a los desarrollos tecnológicos, ha ocupado otro espacio dentro del mundo de lo social y ha transformado la forma de aprender.

Nosotros damos por sentado que hay un diálogo recíproco entre educación popular y entorno virtual actual. Pero debemos reconocer que la educación como proceso cognitivo antecede el aprovechamiento de los ambientes virtuales en función de la reproducción escolar. Así, la lucha por una educación que responda a los parámetros aceptables de una sociedad (pensamiento libre, pensamiento ético, conductas adecuadas, mentes libres) se ven “potenciados” por la virtualidad devenida de los desarrollos tecnológicos.

Este es un tema complejo que posee muchas aristas, pero merece un tratamiento específico: Para la Escuela Virtual de Contenidos, el análisis de la información recolectada en la investigación se sustenta en la validación teórica aportada por H. Jenkins y Carlos Alberto Scolari, quienes abordan práctica pedagógica desde la gestión de conocimiento en los ambientes virtuales vigentes hoy en día. De tal forma que Jenkins, por su lado, nos habla de una Nueva Alfabetización Mediática, donde la existencia de una comunidad virtual produce y reproduce el tipo de conocimiento específico que la comunidad desea.

Desde otro ángulo, todo este volumen de información disponible pasa por la crítica subjetiva de un individuo participante en una comunidad que cambia de medios según se disponga en su lugar y momento. Por lo anterior, se puede señalar que los campos educativo y virtual son independientes pero complementarios; nacen históricamente a demandas específicas. Pero, en el caso de la Virtualidad, existen agentes dentro del campo específico que hacen que se transforme y se adapte a los entornos de crisis como la pandemia global.

Para ser más precisos, hay que señalar las restricciones que los Estados imponen al uso de las plataformas tecnológicas como medio de control, el acceso desigual a Internet, la manipulación ideológica a partir de la propaganda que circula en la red, el uso de software libre, el emprendimiento de apps nuevas, entre otras transformaciones.

La transmedia surge, entonces, como un fenómeno dentro del mundo virtual y este, a su vez, dentro de las prácticas liberadoras de la comunidad, para pasar de un medio a otro, entendiendo un medio como un canal en el cual fluye cierta información (con cierta importancia) a otro canal con un lenguaje distinto que aporta nuevas miradas y nuevos contenidos para el beneficio de la comunidad. No se trata de un individuo aislado, sino de un tipo específico de individuo.

De esta manera, los contenidos que circulan de un canal a otro alimentan una idea inicial y aportan valor simbólico. De hecho, la educación popular se ha visto beneficiada por el uso de canales tecnológicos donde es posible atraer al público, generar ideas colectivas, plantear necesidades, generar proyectos (como los que posibilitan el libro que es producto de la beca de estímulos de la Alcaldía).

Por lo pronto, debemos recordar que el fenómeno transmedia deja entrever una gran diversidad de alternativas que plantean nuevos interrogantes: ¿qué sujeto se está construyendo en un mundo virtual?, ¿qué identidades existen en Internet?, ¿es posible pensar en la acción colectiva en un mun-

do hegemonizado por la virtualidad? La educación transmedia se adapta a las prácticas comunes de la población más joven, particularmente. Es así como un hecho político es capaz de permear todo el campo social a partir de redes sociales como Twitter y Facebook. Testimonios hay suficientes para afirmar la existencia de un ambiente propicio para la acción colectiva (la política es un ambiente virtual de aprendizaje). Y, sin embargo, sigue siendo problemático para los Estados la existencia de blogs, páginas, perfiles y cuentas que amenazan el orden burocrático.

Pero la categoría transmedia no se agota en esta función, sino que toca al ámbito cultural. En nuestra sociedad, la virtualidad se ha convertido en un hecho concreto, tanto así que algunos autores señalan un fenómeno de hipermediatización de la sociedad.

Es llamativo este término pues gran parte de nuestra existencia como seres humanos ahora gira en torno de las pantallas, reemplazando características innatas de la especie humana como la sociabilidad y el simple compartir (ambiente fundamental del aprendizaje).

Estos autores que trabajan la hipermediatización de la sociedad son de interés, no solo para la educación popular transmedia sino para la Sociología en general, al tratar estos conceptos de manera sistemática, profunda y crítica.

Z. Bauman, por ejemplo, desde la liquidez del mundo social, nos señala que existe una gran fragilidad de las relaciones humanas al depender estas del mundo laboral cada vez más centrado en la función mecánica orgánicamente condicionada por una función productora de riqueza. El sujeto, desprovisto de toda capacidad inmediata de acción colectiva, sucumbe al hedonismo de las marcas per se, se vuelve frágil desde adentro, líquido en sus sentimientos (Bauman, 2003).

En la construcción de un modelo teórico acorde a la educación popular transmedia podríamos, además discurrir en lo que el economista alemán Karl Marx identificó como la fetichización de la mercancía (Marx, 1946). Un proceso tal que otorga un poder extra material a los productos que salen de un taller o fábrica. Como es el caso de ciertos contenidos en Internet que, como trabajo alienado, satisface un deseo de propiedad frente a quien lo consume. En este mismo sentido, la reproductividad de la mercancía como cultura, es otro tema que desarrollaría posteriormente Walter Benjamin en esa misma tradición sociológica.

Para este último, las obras de arte, que son de interés mundial, han perdido su valor paulatinamente con el desarrollo de las técnicas nuevas del capitalismo, es decir la imprenta, la cámara. Y esto va en detrimento del artista, pues pierde su autenticidad verdadera (Benjamin, 2019). En una era de información como la nuestra, hay que tener presente que quienes crean contenido en la web deben tener el crédito por ello. La condición humana ha cambiado enormemente a raíz del avance del capitalismo y el empleo de la técnica en casi todas las operaciones de la vida cotidiana.

Otros autores, como Sennet, ahondarán más profundamente en este otro conflicto y rescatarán el valor de lo artesanal, lo hecho a mano, lo que toma tiempo de elaborar. Bajo esta óptica, el aprecio por los fines inmediatos ha

traído como consecuencia la corrosión de las capacidades creativas de los humanos. Sin embargo, en el plano de las relaciones sociales, la prescindibilidad de un individuo parece solventado por una mercancía nueva o por un nuevo proceso administrativo (Sennet, 2018).

Por otro lado, Lipovetzki trabaja aquella característica derivada del ultra capitalismo como levedad, como el mundo de la ligereza, de lo instantáneo, lo light. De hecho, el trabajo de este autor ha sido rescatar categorías comunes como lo son el amor, la arquitectura, el arte, el cuerpo, características del post-modernismo, para contrastarlas con la levedad a la que la sociedad está acostumbrada. Y se sigue acostumbrando. De hecho, nos podríamos referir a esa levedad que implica un aparato electrónico pues posee chips hechos a base de nanotecnología, muy livianos incluso maleables y cuyo conocimiento implícito plantea interrogantes acerca de la finalidad de la ciencia (Lipovetsky, 2016). Son numerosos los enfoques desde los cuales estamos observando el problema de la educación popular transmedia.

Por ejemplo, Castells, se pregunta sobre los alcances del conocimiento en esta nueva sociedad red, tal cual la llama, donde el influjo de la tecnología es contundente en la medida en que condiciona las formas de relacionamiento social. Una vez más, el mundo del trabajo, el mundo del consumo, el mundo de la familia, el mundo de la cultura, operan de manera interconectada, aunque no de manera muy democrática ni muy equitativa (Castells, 1999).

Esto es un breve recorrido por los enfoques materialistas que pretenden dar forma a nuestra idea de educación popular transmedia. Se quiso dar manejo a estos autores solo para generar preguntas que condujeran a ubicarnos en el contexto bogotano y así, además, trazar unos antecedentes teóricos. A continuación, se expondrá el marco de referencia teórico que le dio las bases a la Escuela Virtual de Contenidos 2020.

## 2. MODELO ANALÍTICO

### Estudios de caso y sistematización de experiencias en la localidad de Suba

La Escuela Virtual de Contenidos realizará un trabajo de sistematización de experiencias donde seis colectivos culturales de la localidad de Suba responderán a la pregunta central sobre las trayectorias de los grupos partícipes de la presente investigación, se enmarca dentro de la Identidad y la construcción de sujeto colectivo y se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- **Identidad y construcción de sujeto:** Desde la Sociología constructivista se puede afirmar que la identidad es algo que se construye socialmente gracias a procesos de aprendizaje colectivo enraizados en las prácticas objetivas de los agentes y subjetivamente en los imaginarios culturales y en el lenguaje (Luckmann, 1966). Desde una postura de análisis cultural, ¿qué tanto ha contribuido su colectivo, a la construcción de identidad local en Suba?
- **Estrategias:** Las estrategias son planes dados por las reglas de juego dentro de un campo particular (Wacquant, 1992). Dado los incentivos que existen en el campo cultural local, ¿cuáles estrategias han sido útiles para alcanzar los objetivos de su organización, colectivo o proyecto personal? ¿Cuáles de estas estrategias se vieron afectadas positiva o negativamente en la pan-

demia para el logro buscado (o los logros buscados) de su organización, colectivo o proyecto personal?

- **Prácticas:** Son aquellas acciones sociales regulares en el tiempo que ayudan a mantener las estructuras y dan sentido a la vida de los agentes (Bourdieu, 1980). ¿Cuáles prácticas han cambiado en su organización, colectivo o proyecto personal a partir de su participación como representante en los talleres de la escuela virtual de contenidos D11?
- **Posición en el campo de la cultura virtual:** La posición de un agente dentro de un campo se define por la cantidad y tipo de capital potencialmente útil para su distinción del resto de agentes en campo (Wacquant, 1992). ¿Siente que se encuentra hoy mejor posicionado para enfrentar nuevos retos en el campo de la producción de contenidos culturales? Justifique su respuesta.

Una vez analizado el grupo cultural en estas dimensiones, se intenta determinar sus prácticas de comunicación, uso cotidiano de Internet y dispositivos. Por medio de herramientas estadísticas de análisis de DATA, o de información algorítmica, se puede empezar a medir el alcance de los mensajes dispuestos en las plataformas digitales a partir de likes, reproducciones o interacciones. Para eso, nos apoyamos en la noción de Transmedia en donde las comunidades virtuales cambian de medio, pero lo hacen en función de procesar distintos tipos de información en redes sociales, canales de YouTube, blogs o páginas web.

El lugar desde el cual enunciamos esta investigación, parte entonces de la práctica de la educación popular, entendida como una lucha particular con una historia, un trasegar y unos objetivos claramente definidos, se adapta al marco transmedia y se ubica dentro de la lucha entre hegemonías y subalternidades.

Se apoya en una comunidad virtual compuesta de fans pero que apoyan las resistencias políticas que emergen como necesidad. Hace uso de prácticas reflejadas las historias de seis agrupaciones culturales en Suba, apunta a la generación de nuevos conocimientos mediante una inteligencia colectiva entendida como una entidad configurada en forma de red. Esperamos que este trabajo avance en este sentido y pueda constituirse como un material de análisis para futuras problemáticas.

La propuesta de investigación en educación popular para nosotros, combina perspectivas de Paulo Freire, y de los estudios realizados por Alfonso Torres Carrillo y Lola Cendales. En cuanto a lo metodológico nos apoyamos en el enfoque de Pierre Bourdieu para estudiar el campo particular de la cultura en el entendido que esta es una parte del espacio social caracterizada por agentes en disputa o lucha constante por acumular capital, en este caso cultural.

En la narrativa transmedia, por ejemplo, una misma historia, mensaje, producto o marca, puede funcionar de manera autónoma en un formato digital de sonido, en un lenguaje audiovisual, en un blog de lectura, en un soporte impreso, en redes sociales, etc. El mensaje fluye entre medios y cada uno de ellos tiene un tipo de usuario particular. Las comunidades de fans o seguidores cumplen un rol determinante en este fenómeno emergente de la narrativa transmedia, porque interactúan, producen nuevos contenidos y diálogos, apuntando a la generación de conocimientos nuevos y válidos.



Dentro del análisis de antecedentes que precede este apartado, se puede ubicar el papel de la educación popular como algo que emana de la comunidad virtual y se inserta entre las luchas características de las hegemonías y alteridades. Es así como las diferentes estrategias y prácticas que los agentes emplean en el campo cultural conducen a una liberación no solo política, sino cultural. Como prácticas se entienden todo tipo de acciones repetidas que condicionan el actuar de los agentes y los dota de una manera determinada de competir. La lucha es, entonces, por distinguirse unos de otros.

La distinción es un tipo de capital de gran valor en la nueva cultura de la información, aporta identidad y es deseada por efecto de la recordación de grandes públicos. En el marco de acción política que analiza Jenkins como propias de Latinoamérica, las resistencias culturales ejercen presión hacia arriba, haciendo un uso de internet que se conquista espacios donde el arte es reparador, restituye deudas históricas, denuncia, propicia la inteligencia colectiva y el trabajo en red en sociedades interconectadas.

El siguiente diagrama apunta a mapear nuestro lugar de enunciación:

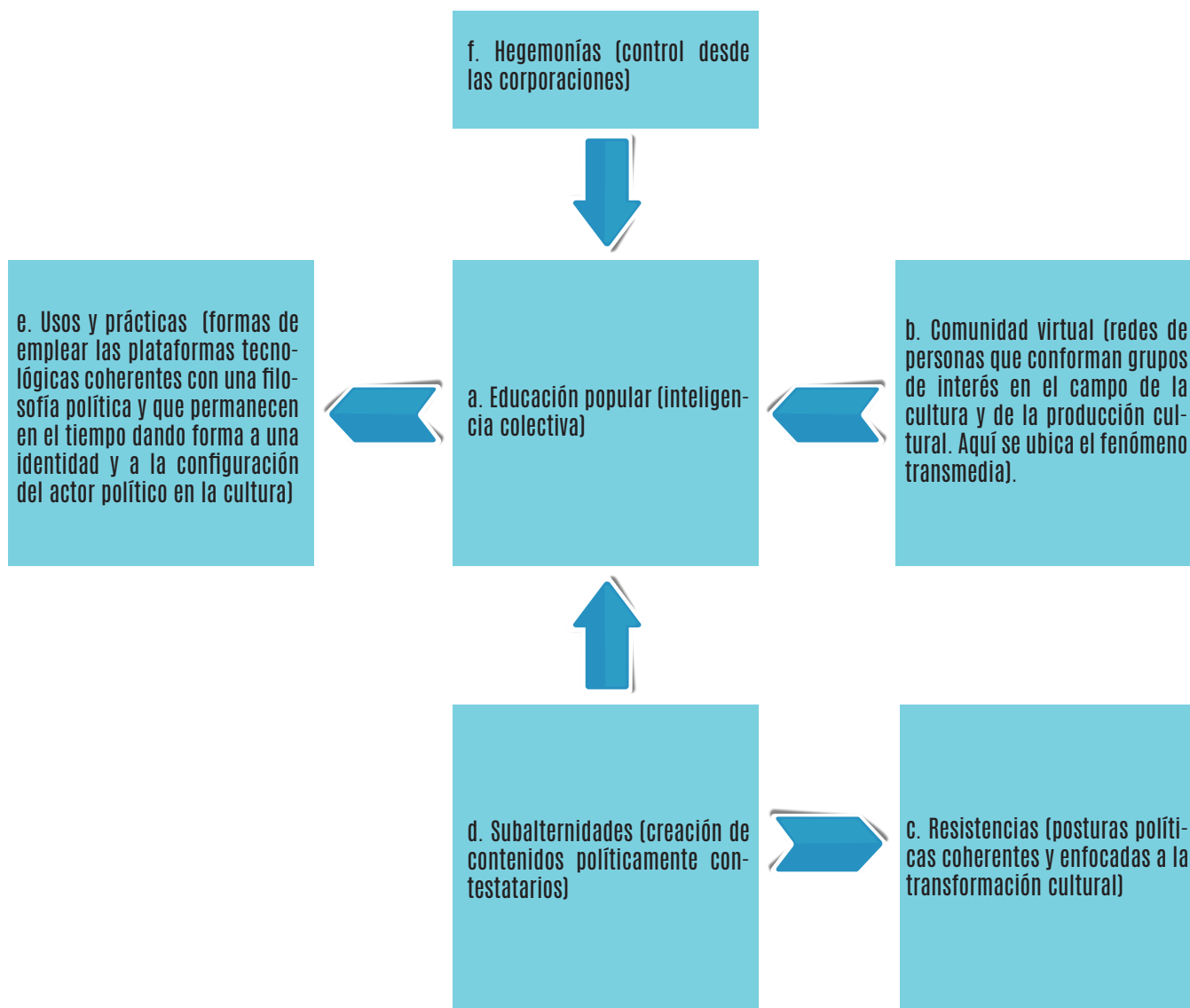


Figura 1. Diagrama de flujo del proyecto

Las luchas que enfrentan los habitantes de la localidad de Suba podrían apoyarse en la educación popular (virtual).

La anterior figura ubica la educación popular en el centro de análisis, siendo este el origen de toda la propuesta de la escuela. De allí recibe información de una comunidad virtual creada compuesta de personas que conforman grupos y que, a su vez, alimenta una inteligencia colectiva más amplia. Desde abajo se alimenta también, desde las subalternidades, es decir, de los grupos de personas que gestionan sus luchas a través de la red y también alimentan esa inteligencia colectiva. En el mismo orden, estas subalternidades, llamadas también resistencias, se enfocan en transformaciones culturales de base. Es así como b, c y d, están alimentando constantemente el centro de la propuesta.

En otro orden, y desde arriba, las hegemonías que manejan las redes sociales como YouTube, Facebook, Twitter, imprimen censura a estos grupos subalternos pero, a su vez, potencializan su función en cuanto a resistencia. En el centro, la inteligencia colectiva se fortalece mediante códigos creados en función de evitar la censura misma.

A la izquierda, y como resultado del ejercicio de inteligencia colectiva como se entiende en la educación popular transmedia se tiene que cambia los usos y las prácticas, en función de una filosofía política, configurando una identidad propia y construyendo, a su vez, a un actor político crítico.

## CONCLUSIONES

- La experiencia de la Escuela Virtual de Contenidos incursiona en un campo de estudios inexplorado, generando reflexiones que, al menos en parte, la Sociología podría responder.
- Debido a la crisis sanitaria originada por la pandemia de COVID-19, cuando los espacios de hacer pedagogía se trasladaron a la virtualidad, la experiencia de la Escuela Virtual de Contenidos se ubica en un lugar propicio para innovar en pedagogías acordes a la realidad de las comunidades.
- Así mismo, la educación popular, vista como una necesidad actual, ocupa un papel determinante en cuanto su función liberadora y colaborativa.
- La Escuela indagó por los antecedentes teóricos que la justificaron y, en su camino, produjo discusiones relevantes para entender desde la Sociología y desde el materialismo.
- Así mismo, la necesidad de optar por un método más allá de la pedagogía en espacios convencionales hizo diseñar un modelo de caracterización de la población donde los grupos o personas involucradas eran vistas desde cuatro dimensiones, respondiendo, a su vez, a preguntas que plantean la necesidad de una identidad propia y una construcción de sujeto crítico.

Bauman, Z. (2003). Modernidad Líquida. México: Fondo de Cultura Económica.

Benjamin, W. (2019). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2019.

Bourdieu, P. (1980). Le sens pratique [el sentido práctico]. Paris: Editions du Minuit.

Castells, M. (1999). La era de la información. Mexico: Siglo XXI.

Lipovetsky, G. (2016). De la ligereza. Barcelona: Anagrama.

Luckmann, P. B. (1966). La construcción social de la realidad. Estados Unidos: Random House.

Marx, K. (1946). El capital. Crítica de la Economía Política. México: Fondo de Cultura Económica.

Murillo, C. A. (2020). Metodología de la escuela virtual de contenidos digitales. Bogotá: sin editar.

Sennet, R. (2018). La cultura del nuevo capitalismo. epub.

Wacquant, P. B. (1992). An Invitation to Reflexive Sociology. Chicago: University of Chicago Press.