

LA ESCOLARIZACIÓN Y LA PANDEMIA: MIGRACIÓN FORZADA Y LUCHA TERRITORIAL

Schooling and the pandemic: forced migration and territorial struggle

Hugo César Moreno Hernández

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, BUAP
<http://orcid.org/0000-0003-1709-3955>

Eduardo Hernández de la Rosa

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, BUAP
<https://orcid.org/0000-0002-6333-0846>

RESUMEN

La crisis sanitaria producida por el virus SARS-CoV- 2 afectó la cotidianidad de las personas en todo el mundo. La escuela, como espacio de socialización y socialidad fue uno de los principales territorios de encuentro cancelados con el fin de frenar los contagios. Esto tuvo efectos importantes en el proceso de escolarización y en los procesos experienciales de los jóvenes. En lo que respecta a las universidades, se impulsó un asalto a lo virtual, promoviendo con ello una migración forzada de todos los aparatos institucionales para asegurar el proceso de socialización vertical. Estos procesos generaron resistencias que fueron expresadas a través de diferentes sátiras producidas por memes, stikers y otras formas que son emblemas pictóricos de estas circunstancias, aun cuando la juventud mantiene habitus sobre el manejo del ciberespacio, las resistencias se hicieron notar por un conjunto de innovaciones que permiten admitir una colonización de la escuela (la socialización vertical) sobre el territorio sociodigital (socialidad horizontal) habitado por las juventudes universitarias.

Palabras clave: Escolarización, juventud, pandemia, migración, ciberespacio.

ABSTRACT

The health crisis caused by the SARS-CoV-2 virus affected the daily lives of people around the world. The school, as a space for socialization and sociality, was one of the main meeting places that were canceled in order to stop contagion. This had important effects on the schooling process and the experiential processes of the young people. With regard to the universities, an assault on the virtual was promoted, thereby promoting a forced migration of all institutional apparatus to ensure the process of vertical socialization. These processes generated resistances that were expressed through different satires produced by memes, stickers and other forms that are pictorial emblems of these circumstances, even when youth maintain habitus about the management of cyberspace, the resistances were noted by a set of innovations that allow admitting a colonization of the school (vertical socialization) on the socio-digital territory (horizontal sociality) inhabited by university youths.

Keywords: Schooling, youth, pandemic, migration, cyberspace

INTRODUCCIÓN: ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y TEÓRICOS

La metodología que se usa en esta investigación, aborda a la juventud universitaria, en dónde se busca entender el papel de la socialidad en la generación de procesos horizontales, entonces, la universidad adquiere un papel de reconfiguración, puesto que de la mano de la formación de subjetividades técnicas y cívicas, aparece la construcción del joven, su subjetividad, sociabilidad, procesos intersubjetivos, conductas de resistencia, emociones y, por ende, experiencias que se aglutinan bajo diferentes acciones.

Es aquí donde nos preguntamos ¿Cómo abordar la construcción de las subjetividades, desde lo horizontal? y ¿cómo identificar lo que permite extender la juventud en los espacios universitarios? Dichos cuestionamientos nos acercan la propuesta metodológica socio-cultural,

la cual permite comprender al joven desde su relación simbólica, sus prácticas, estilos de vida, así como su pluralidad y con ello sus experiencias. De forma tal que se toma de referencia la propuesta de Maffesoli (2005), en donde la socialidad nos ayuda a mirar la interseccionalidad entre lo social y lo societal, es decir, la relación adulto-joven que se expresa dentro del contexto universitario como docente-joven, con ello, también la relación joven-joven, que emerge en la experiencia juvenil universitaria,

Estas condiciones, permiten la configuración de los espacios y, con ello, su vivencialidad, el reconocimiento de esta heterogeneidad es una pista dentro del trabajo de investigación, que ha permitido comprender los aspectos globales de la subjetividad-socialidad juvenil.

La investigación pertenece a una investigación doctoral, por lo que lo expresado en este documento se muestran los descubrimientos promovidos por la coyuntura de la circunstancia pandémica causada por el virus SARS-CoV-2 y que ha orillado a las instituciones universitarias a territorializar el espacio virtual.

En este sentido, es importante destacar que se realizaron técnicas como entrevistas, grupos focales y “netnografía” o etnografía digital. Es importante aclarar que se omiten los nombres de las instituciones y de los estudiantes por fines éticos y en atención a la confidencialidad que fue requerida por las instituciones participantes.

En cuanto a referentes conceptuales en el marco de la investigación en curso y para este artículo, recuperamos la noción de táctica ofrecida por Michel de Certeau (2000) quien la distingue de estrategia según las articulaciones entre sujetos e instituciones. La táctica es una relación que podemos identificar como una relación vertical de abajo hacia arriba, pensando en el lugar “abajo” relaciones horizontales que permiten oponerse a los ejercicios de poder, con argucias, astucias, irreverencias y sátiras, sin que se logren “acumular” como fuerza o estrategia. En ese sentido, las estrategias son ejercicios que sí logran acumular poder y producen instituciones. En ese mismo orden, hablamos de resistencia, no

como una forma de soportar o tolerar las relaciones de poder, sino como una forma creativa, siguiendo a Gilles Deleuze (2005), quien afirma que la resistencia es creación. En la medida que sucede una táctica hay una resistencia al producir creativamente respuestas, inacción o desviación a los postulados emergidos desde “arriba”.

En la hiperrealidad como arena para la lucha política y no como una forma de dominación política. La idea de hiperrealidad la tomamos a través del entretejido de tres autores, Walter Benjamin, Rossana Reguillo y Jean Baudrillard. El primero, retomado por la segunda, afirma:

Parecía que nuestros bares, nuestras oficinas, nuestras viviendas amuebladas, nuestras estaciones y fábricas nos aprisionaban sin esperanza. Entonces vino el cine y con la dinamita de sus décimas de segundo hizo saltar ese mundo carcelario. Y ahora emprendemos entre sus dispersos escombros viajes de aventuras. Con el primer plano se ensancha el espacio y bajo el retardador se alarga el movimiento. En una ampliación no sólo se trata de aclarar lo que de otra manera no se vería claro, sino que más bien aparecen en ella formaciones estructurales del todo nuevas (citado en Reguillo, 2017, p. 168).

Las tecnologías de la comunicación funcionan como aparatos de expansión de la realidad, en hiperrealidad. El hiperespacio es puro aparato de hiperrealidad, moviliza afecciones unidas para la acción conectiva donde las experiencias dispares de la realidad posibilitan la colaboración y reconfiguración de los acontecimientos. Gracias a las tecnologías de la comunicación, los sujetos logran conectarse para actuar según son afectados en las comunicaciones realizadas y produce cosas más allá del puro entretenimiento. Si bien el concepto de hiperrealidad tiene en Baudrillard un tinte negativo al relacionarse con la idea de simulacro y suponer que la realidad se disuelve en la imposibilidad de distinguir realidad de ficción, siendo las representaciones del mundo más importantes que la realidad en sí, evitando, incluso, los acontecimientos, nos parece posible hacer una lectura distinta sin desligar los elementos centrales del concepto hiperrealidad y la investigación de Rossana Reguillo permite desmontar el

concepto para hacerlo operar de una manera más profunda, ampliando su espectro de observación. A través de los planteamientos de Reguillo (2017), comprendemos la hiperrealidad en un sentido positivo, porque el acontecimiento hiperreal no se da por el hecho de que esto suceda en el territorio de lo virtual, sino en cómo lo virtual sirve para producir el acontecimiento, en las formas distintas de moverse, formas hiperreales que unifican en un horizonte lo tangible con lo virtual, expandiendo en lugar de limitar la acción colectiva en su esfuerzo conectivo.

Se usa el concepto de geometría para referirnos a un accionar dentro de los procesos virtuales cuyos alcances trascienden lo virtual-presencial al manteniendo la pluralidad y con ello las relaciones horizontalidad-socialidad-territorialización. Pensar en aspectos geométricos nos permite mirarnos dentro de la red, no solo con procesos de comunicación unidireccionales, sino con una comunicación más abarcadora que permite impulsar de forma clara y precisa una comunicación que va desde lo síncrono a lo asíncrono y con ello la virtualización de los cuerpos y emociones en diferentes grados, orientaciones y niveles.

Al respecto, es importante recordar que los espacios son territorializados por el habitar, este habitar del cuerpo ha sido configurado bajo una óptica distinta, en donde lo digital hace presencia, los espacios pueden o no construirse a través de actividades reguladas por la institución, pero es el habitar de los jóvenes quienes le dan un sentido geométrico a cada lugar, puesto que en todo momento se es posible conectarse a la red o compartir algún instante con otros jóvenes. Por lo que el espacio se expande en función de las necesidades del joven: Podrá mantenerse solo habitando un lugar o extender su territorialización en lo digital habitando esos espacios que desea, siendo esto la principal acción de la conceptualización de geometría.

Mientras que lo críptico, hace alusión a las posibilidades de relación, prácticas, emociones e ideas, se dan no sólo en lo presencial, sino también en lo virtual, ello, de manera encriptada, lo que implica lo oculto y con fronteras definidas por los espacios, donde no hay acceso para quien no

es considerado como joven, lo cual implica una relación de identidad, de construcción y convergencia sobre aquellos que los agentes consideran dentro de su gremio. Un ejemplo de esta convergencia, se da en los contextos escolares, así, un poder expresado por la institución como lo son los profesores universitarios, difícilmente podrá acceder a estos mundos juveniles, en tanto no poseen las claves para descryptar.

Así, podremos hablar de los lapsos crípticos que expresan la construcción de espacios públicos, privados y sociales, esto es la socialidad que integra la construcción de subjetividad cyborg en la Universidad, la cual es producto de las relaciones que se establecen por los grupos y donde también aparecen pugnas por la originalidad y la identidad. La emergencia de la juventud mantiene una praxis orientada hacia la construcción de su propio contexto, ejemplos de esta acción se centran en los espacios universitarios, su experiencia concreta en el estar juntos deja de manifiesto un sentimiento afectivo que permite encontrar en el espacio en concreto una expresión, emociones que se construyen al ritmo de las relaciones que se dan en tanto compañeros y amigos, grupos afines a gustos, ritmos, ideales que mezclan la realidad institucional con la creada e inventada por ellos, imperceptible a la vista y encriptada a través de la tecnología.

Por lo tanto, habrá lapsos crípticos, estos se entienden como aquellos momentos temporales que son construidos por la socialidad juvenil cyborg, donde se integran tanto emociones, relaciones, prácticas, ideas, conocimientos y relaciones sintetizados en una micro cápsula temporal de lo cyborg (orgánico-sintético) en donde la asimilación cultural y la estética del grupo o grupos juveniles se expresa a través de un dispositivo, pensada como una llave de acceso a mundos ocultos, por lo tanto, crípticos.

JUVENTUDES

La especificidad de la juventud universitaria radica en relacionarla en términos de interseccionalidad, es decir, no hay una juventud sino muchas.

En el contexto universitario se pueden identificar diferentes formas de expresar la juventud, ello en función de un efecto de cruces entre la clase, la racialización, el género y otras condiciones y situaciones de especificidad. Estas circunstancias promueven entornos de socialidad y, con ello, de las experiencias que son producidas en estos espacios.

La universidad es un lugar con dos finalidades-momentos: 1) el que es construido y vivido por los jóvenes; y 2) el que es aceptado e impulsado por la institución. El primero de ellos se debe a la socialidad y la horizontalidad que se establece al realizar intercambios y relaciones sobre distintas necesidades, se trata de las formas de estar juntos. Mientras que el segundo, se debe especialmente al proceso de formación cívico-técnico (Moreno Hernández, 2017) que se establece en la universidad como dispositivo de control y con ello de una relación vertical de la socialización.

Se entiende por socialidad la conjunción sobre las necesidades que se establecen entre el uno y la comunidad (Maffesoli, 2005), al usar “socialidad” y no “sociabilidad”, se enfatiza el aquí y el ahora de las experiencias juveniles, según prácticas sociales y culturales a través de las cuales se moldea el mundo y no de prácticas relacionales que definen las formas de los lazos, es decir, aunque es importante la sociabilidad (capacidad de relacionarse con otros a través de compartir rasgos culturales, sociales, simbólicos), el desarrollo del concepto socialidad, trata de un orden de interacción social propio, distinto a la socialización en su jerarquía vertical, es un aporte conceptual determinante para la comprensión de las juventudes descentradas de las experiencias sociales normadas por las instituciones adultas.

...la conceptualización sobre los mundos juveniles como espacio social juvenil exige [...] el reconocimiento y aceptación de dos condiciones: 1) la presencia y acción de los jóvenes sobre su mundo inmediato –el presente– como actores sociales, es decir, están activamente comprometidos en la producción de sus mundos sociales, y 2) su condición de agentes, esto es, de activos productores de cultura (Urteaga, 2011, p. 172).

Los jóvenes disputan espacios y, para comprender la relación entre la experiencia juvenil, es necesario descubrir cómo están cargados de sentidos los espacios ocupados en oposición a los asignados (desde una pared rayada o grafitada o tagueada, hasta una sala virtual usada en doble vía, no sólo con la imagen, sino con el intercambio de textos y archivos en el chat incrustado en el recurso digital, sin dejar de lado la erotización de los espacios públicos y virtuales cargados amorosamente por cuerpos juveniles en territorialización intersubjetiva). Cómo se habitan los espacios y cómo se lucha contra la ausencia de espacios capaces de hacer lugar para las prácticas juveniles de socialidad son elementos centrales para comprender cómo “gran parte de sus prácticas socioespaciales son constitutivas de sus prácticas identitarias y de socialidad establecidas con otros jóvenes” (Urteaga, 2011, p. 202), estas prácticas no sólo hacen lugar en espacios restringidos, sino que pueden alcanzar espacialidades extendidas y desterritorializadas. La escuela, como territorio (más allá de su cualidad de dispositivo) habitada por diversas juventudes, supone un espacio social de gran importancia para la socialidad. Los jóvenes habitan la escuela (Moreno, 2015; 2017; Moreno y Polo, 2017), lo hacen, incluso, por encima o por debajo de la dimensión académica, superponiendo la dimensión de socialidad. El estar juntos significa hallar espacios de reconocimiento sobre sus saberes y producciones culturales. Así, la socialidad sucede en un eje dimensional horizontal, mientras que la socialización sucede en la relación de individualización y formación en masa que se promueve como condición para incorporar al contexto productivo capitalista, alejado de las experiencias que se entranan en la juventud, es decir, en un eje vertical de producción de subjetividad. Tenemos así dos cadenas conceptuales: 1) Socialidad-horizontalidad-territorio; y 2) Socialización-verticalidad-dispositivo.

Tomando en consideración este argumento, se comprenderá a la universidad como un territorio de socialidad donde sucede un intercambio de saberes para aprehender en relación horizontal; y como un dispositivo para formar, sobre todo, técnicamente para el trabajo en relaciones de enseñanza-aprendizaje verticales. Se comprende así a la universidad como un dispositivo tensionado por las territorializaciones, que suceden en el

espacio, el cuerpo y el ciberespacio. Con ello emergen formas de razonar, de divertirse, siendo la tecnología un punto clave, porque el ciberespacio es un territorio que interfiere, positiva y negativamente, los procesos verticales y horizontales, en la medida que se habita y genera experiencia desde diferentes microcampos cohesionados por el ejercicio de la socialidad, una socialidad que arregla un conjunto de subjetividades y, por ende, estéticas, donde sus consumos y producciones culturales impulsan una narrativa global tensionada por las desigualdades y el futuro, construyendo discursos que no son prescriptivos, sino transitorios y cuyas aplicaciones son geométricas.

En este sentido, la escolarización permite también tener elasticidad para participar en diferentes lugares a la vez, es por ello que la territorialización lleva a mutar al espacio por los significantes que puedan darse en el contexto virtual, que trae semánticas concretas que ayudan a promover una comprensión más integral del contexto en el que participan las juventudes, de lo contrario, se ocasionan malinterpretaciones que llevan al conflicto, es por ello que los adultos se enfrentan a un choque de horizontes lingüísticos que aparecen aun dentro de un mismo idioma pero que son complejizados por el devenir de los jóvenes y su uso pragmático dentro del texto de lo digital.

Habitar este territorio tiene también diferencias interseccionales, las más visibles a través del género, hombres y mujeres habitan el mismo territorio con tácticas diferentes, debido, principalmente, a la mirada adulta que busca tensionar el cuerpo de ambos a partir de una biopolítica de la sexualidad, al respecto, esto se marca por los ritmos que plantean los adultos a partir de la convivencia con los jóvenes, situación que va cambiando dependiendo de la relación o la convivencia con los mismos, en este sentido, podrán aparecer regulaciones o responsabilidades marcados por los adultos según el género.

En el contexto de lo virtual, la apropiación de aplicaciones trae consigo también procesos de seguridad que son apprehendidos por los jóvenes para poder integrarse a la red, esta seguridad se matizará por el apren-

dizaje de contraseñas, sea para burlar a los mirones, o para insertarse a la vida digital; en lo virtual, los procesos de interacción son autónomos, por lo que no aparecen de forma fáciles los líderes de la red, sino que son identificados como *influencer*, aunque estos no indican caminos, sino una serie de sugerencias a través de discursos ocultos o matizados.

CONSUMO DIGITAL

El proceso de consumo digital está mediado por los contenidos digitales juveniles los cuales se darán según las necesidades, el contexto o las relaciones, regularmente su acceso obedece a dinámicas privilegiadas que mantienen una constante relación con la red, mientras que otros jóvenes que no cuentan con el recurso, tardan más en comprender ciertos procesos o ser partícipes de esta interacción.

Las formas de relacionarse con la red son variadas, desde el Smartphone hasta los cafés internet. A través de las redes sociales también es posible identificar la memoria, la cual converge en las brechas que pueden existir entre uno y otro agente y que son potenciadas por la inteligencia artificial que tienen las aplicaciones para recordarte hechos o circunstancias compartidas.

Si bien este proceso constante de interacción entre los que participan dentro de la red se convierte en un vaivén de relaciones y consumos culturales, su desarrollo está aún matizado por los tabúes existentes por parte de los adultos y, con ello, sus expresiones buscarían realizarse solo en espacios libres la mirada adulta.

El ciberespacio, para la juventud universitaria, era un territorio eminentemente de socialidad, donde los procesos educativos apenas irrumpían como exigencia del propio avance de las nuevas tecnologías de la comunicación. En su relación con el aula, el smartphone frente al pizarrón, implicaba una línea fronteriza poco penetrada, con enormes resistencias por parte de los actores, tanto docentes como estudiantes promovían una distancia entre la socialidad y la socialización. Ni los adultos exploraban

con ahínco las herramientas virtuales, ni los jóvenes usaban con profusión la tecnología para implicarla en su formación técnica. Los saberes y conocimientos se cruzaban, pero no lograban un verdadero dispositivo de socialización vertical. En otras palabras, el dispositivo escolar no lograba colonizar el territorio ciberespacial. Convivían tensamente, ora como obstáculo para el aprendizaje, ora como herramienta coadyuvante. Pero la coyuntura exigió un cambio.

COLONIZACIÓN POR PANDEMIA

Una vez llegada la pandemia, las instituciones realizaron procesos que asegurarán una migración de escenarios educacionales, desde lo presencial hacia lo virtual, por lo que se construyeron procesos de migración hacia lo virtual; claramente, la migración fue dispar, dependiendo de las circunstancias y las condiciones educativas. Sin embargo, las instituciones educativas impulsaron acciones para atender la necesidad de continuar con el proceso socializante que conlleva la escolarización, las estrategias fueron variadas, pero su finalidad fue la misma, puesto que frenar dicho proceso implicaría ir en contra del precepto de reproducción misma del capital, por lo que, evidentemente, era necesario continuar.

Esta pandemia demostró que la educación era insuficiente para promover el aprendizaje que el Estado está encargado de hacer, es decir, su finalidad de amoldamiento cívico-técnico no fue suficiente ante docentes que se mostraron incapaces de poder acceder al internet o, en su defecto, con nulas habilidades para ello, se tuvo una migración forzada, todos los docentes realizaron un éxodo sin precedentes para tratar de auxiliarse de los materiales que antes fueron satanizados, ¡de pronto se volvieron necesarios!, aquella hiperrealidad criticada por profesores y padres de familia se convirtió en la aparente alternativa para continuar con la educación.

Las brechas se hicieron evidentes: de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) en el mundo, 826 millones de estudiantes no tienen acceso a una computadora y 706 millones no cuentan con acceso a internet. En México, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación

Superior (ANUIES, 2020) indica que son 3 mil 466 Instituciones de Educación Superior de nivel licenciatura quienes movieron a más de 4 millones de estudiantes y a 367 mil 13 docentes registrados en el Sistema Nacional de Información Estadística Educativa, (SNIEE, 2020) esto es, todos iniciaron un proceso de colonización, pasar de lo presencial a lo virtual.

Los procesos de escolarización buscaron establecer dispositivos que dotaran de un control sobre los quehaceres, prácticas y hábitos de los jóvenes, así como generar panópticos de control sobre lo que se desarrollaría en la socialización digital. Sin embargo, estas acciones generaron resistencias en los jóvenes que establecieron matices por la experiencia en el manejo de tecnología frente a la escolarización.

Al respecto, es importante revisar este fragmento del diario de campo:

Al participar en distintas instituciones de forma simultánea, puedo observar el uso de todo tipo de medios para mantener comunicación con los estudiantes, desde redes sociales hasta mecanismos tradicionales como llamadas telefónicas o grupos de WhatsApp. Esta necesidad de comunicarse ellos, es debido a dos finalidades: asegurar el cumplimiento del plan de estudios, particularmente en las públicas, mientras que, en las privadas, es asegurar el cobro de colegiaturas por el servicio prestado (Diario de campo, observación 003, 22/04/20).

Estos procesos de escolarización se convirtieron en acciones invasivas al usar distintos medios de comunicación como recurso para asegurar la escolarización, manejo de videos, flyer online, mensajes, correos, textos, se mostraron como aparatos que buscaron en todo momento asegurar el proceso de socialización, dejando con ello la sensación de acoso por parte de los jóvenes, quienes no se imaginaban este bombardeo de información.

Las redes sociodigitales, Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, correos, YouTube, pasaron de ser procesos de socialidad o difusión de sátiras educativas a dispositivos de control que impulsan la formación cívico-técnica de las instituciones. Pronto los profesores empezaron a enviar “solicitudes de amistad”, a “seguir”, por lo que algunos no tuvieron otra

alternativa que ingresar en estas lógicas estableciendo grupos virtuales por dónde se llevaría a cabo esta formación.

Es importante este fragmento:

(...) digamos, para mí es incómodo que un profe te mande solicitud o te dé seguir, como que...mmm... pienso que tienen otra onda y no se puede publicar lo que uno siente, ¿sabes?, porque te ven, y pues te stallean y así... (Fragmento de entrevista, Mariana, 003, 15/04/20).

Algunas formas de estas resistencias fueron migrar hacia otras redes sociales, con lo cual aseguraban “territorios vírgenes” para establecer comunicación, otros emplearon microblogs que no fueron penetrados por el mundo adulto, a través de los cuales extendieron sus inconformidades comunicando su sentir por el éxodo del mundo adulto hacia el ciberespacio.

Hubo otros que pudieron establecer acciones concretas frente al abrumador mundo de la comunicación virtual del Home Learning, como esperar la debilidad del internet, la caída de la página, la indiferencia ante pedagogías no conocedoras del contexto tecnológico; ejemplo de ello fueron las sesiones síncronas que se convirtieron en momentos para intercambiar por medio del chat temas que no fueran de la clase, las bromas por medio de estas sesiones, así como la interferencia del sonido del ambiente, son algunas expresiones de resistencia que han creado los jóvenes. En el ejercicio etnográfico digital, identificamos el siguiente tweet de una estudiante:

Antes mi burbuja era la FaHCE, ahora se ha metamorfoseado en “El Campus Virtual”. Mi excusa de salir de clase a cargar el agua se volvió inservible y difusa. Mis recreos se transformaron en la caída de la página y la debilidad de mi Internet. Dentro de poco me hago cyborg (Lucha, 2020).

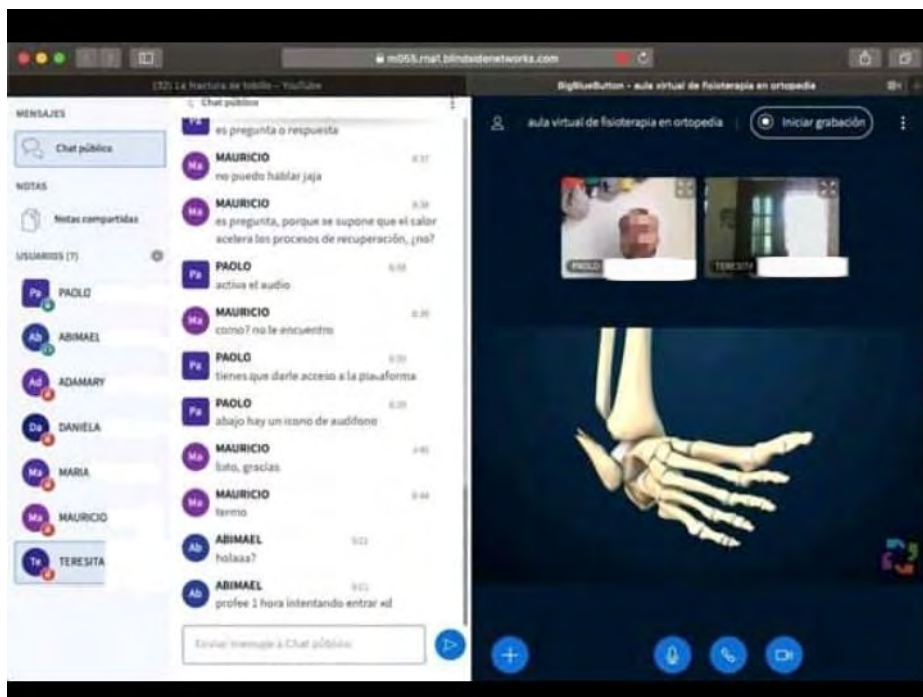
En el tweet aparece evidenciado el proceso por el cual los espacios se transformaron y cómo se busca una relación entre estar en el aula virtual

y el aula presencial, con lo cual es posible identificar un breve esbozo de la experiencia juvenil que desarrolla la escolarización, experiencias anónimas como efecto de la socialización por la escolarización de los espacios virtuales.

En la imagen 1 se puede observar la conversación de un grupo de estudiantes, quienes aseguran no poder conectarse a la red, lo que explicita los procesos de resistencia mencionados y evidencia la necesidad de construir estos procesos como un candado a la realidad en la que se vive y de donde se construye experiencia.

Imagen 1

Chat de trabajo de una clase de universidad privada



Fuente: Recuperación de trabajo de campo

Observar lo juvenil y online, desde una mirada adultocéntrica, borra o esencializa la construcción de una experiencia juvenil paralela a la esco-

larización. Ello debido a que los procesos de socialización institucionales únicamente observan el grado de formación existente por el tiempo que pasa el profesor frente a los estudiantes, sin visualizar la relación que existe entre pares por medio de distintas formas de comunicación, que van desde lo gestual hacia lo digital.

En la imagen 1, se muestra una clase virtual dentro de una universidad privada de México, en la que los procesos de comunicación se muestran con deficiencias, la clase se lleva a cabo, pero existen resistencias que hacen que emerjan comentarios o dudas sobre aquello que lo institucional busca promover sin que se tenga el control total de la información.

El contexto actual ha impulsado formas distintas de vivenciar y experimentar la realidad, pues los sentidos son extendidos por aparatos tecnológicos que construyen nuevas formas de convivir y relacionarse, entre las cuales aparecen formas culturales establecidas por códigos dentro de la red, que no parecen seguir patrones enraizados en el pasado, sino en experiencias de un presente recordado desde un futuro que esta “siendo” constantemente.

Al respecto se tiene el siguiente fragmento de entrevista:

(...) para nada me gustó lo que se hizo, eso de tener zoom por todos lados fue agotador, despertaba y veía ligas para conectarse todo el tiempo, ya no había tiempo de chatear a gusto, ni tampoco librarse del profe, nos escribía a cada rato y parecía que en todos lados te hablaban, que si no la colegiatura, la tarea, que si el proyecto, que si comunicados, que si por zoom que por meet, que por Facebook, por correo, o sea, hasta en insta veía cosas de la uni, la neta es desgastante (...) sí, ya sé que debemos continuar, pero siento que [piensa] fue súper desgastante, o sea, podríamos haber seguido con plataforma solamente, [piensa] bueno, también hay unos que no les basta eso, verdad, no entiendo para que quería más (...) (Fragmento de entrevista, Universidad Privada, Antonio 27/03/20).

Como vemos, las resistencias fueron latentes, esto se debe a que el proceso de socialización apareció de una forma agresiva ante un territorio

no explorado por adultos, lo que contrajo una deformidad sobre lo que estaban acostumbrados a ver, de pronto, los procesos crípticos fueron más necesarios que nunca.

Los jóvenes universitarios generaron un conjunto de tácticas de reproducción que buscaban apropiarse de capitales que les permitieran acceder a posiciones más benéficas respecto de la invasión digital de adultos, no obstante, esto se iniciaría a través de resistencias claras por medio de discursos públicos simulados que permitieran colocarse en el mismo nivel que el adulto inexperto, aprovechando esta condición de migración para matizar su inconformidad respecto de la socialización de la institución. La apariencia sutil de los discursos ocultos fue un punto clave para evitar conflictos y hacerse pasar como agentes victimizados, la cual se convirtió en una táctica efectiva para generar lagunas escolares y, con ello, obtener tiempo para migrar a otros espacios más crípticos y organizar la vida digital fuera del ojo adulto y la institución.

En este sentido, si bien la heterogeneidad que existe en la juventud amplía sus posibilidades creativas, mediante la relación entre lo virtual-presencial y los alcances geométricos que esto engloba, también genera conflictos y resistencias con quienes no aceptan dichas producciones.

Los jóvenes mantienen una producción importante de creaciones híbridadas, al mantener una interacción más profunda con los artefactos y, con ello, la producción perceptiva de múltiples realidades, así, se establece una socialidad con acción creativa, con facultades orientadas al diseño, construcción y uso de elementos sintéticos, colocándolos como agentes que buscan extender el ejercicio de su poder de formas jamás imaginadas.

Al respecto, los jóvenes, para el caso, los universitarios, promueven esta divergencia de especificidades, en tanto construyen y deconstruyen sus realidades a través de la inclusión (ambiente, seres vivos, artefactos, cultura) e incorporación a su vida de diferentes formas de pensar y, con ello, de saberes. En los espacios universitarios, su construcción emerge en diferentes momentos, pero su constancia es permanente. A esto se puede

conocer como especificidad cyborg; el papel de la juventud cyborg es una forma de expresar que los jóvenes generan procesos de construcción donde interviene la hibridación en diferentes intensidades.

CONCLUSIONES

Los jóvenes como agentes cyborg, vinculan y construyen de forma creativa espacios que no son conocidos por los adultos, pues la realidad virtual, como emergencia de un proceso tecnológico, ha traído un sinfín de posibilidades que han hecho que el agenciamiento juvenil cyborg se convierta en exploradora y territorialice espacios jamás imaginados, expresando en ellos sus potencias, emociones, formas ser y estar, así como de convivir y transformarse. En este sentido, las redes sociodigitales aparecen como una expresión que engloba un territorio y, con ello, una forma de ser y estar con otros, socialidad en la que aparece todo un lenguaje, una forma de atender, entender, comprender e interpretar, todo ello impulsa alcanzar una identidad dentro de la vivencialidad que otorgan las relaciones expresadas por la criptografía del ciberespacio, las identidades construidas piensan las emociones, las relaciones y todo lo que nos construye como parte de una organización armoniosa pero efímera en la red, dejando entrever la posibilidad de la vida en lo artificial, de la emoción en los códigos y del cuerpo en virtualidad.

Los códigos que se establecen: crush, yolo, outfit, swag, random, salseo, shippear, lol, troll, hater, hype, mood, goal, stalkear, blessed, living, bae, bbf, sugar dady, sugar baby, sugar mommy, cougar, paps, pro, creepy, pack, nudes, zelda, challenge, tbt, vibes followers, style y like, son algunas de las expresiones que emergen bajo una orientación bien fundamentada en la realidad cotidiana de lo vivido, pues aparecen como formas espacio-temporales y con un contenido ampliamente extendido, que anclados con la psique del joven aparecen llenas de una praxis eminentemente accionada para andar en el campo de los jóvenes.

Semejantes formas de comunicación no sólo expresan un dominio dentro del campo de los jóvenes (presencial) y el campo paralelo (virtual),

sino que ponen de manifiesto la creatividad propia de la experiencia juvenil y dejan la posibilidad de incluir a agentes que participen de esta misma percepción. En la red aparecerán post, selfies, memes, trending topics, fake news, retweets, hashtags, likes y following, inbox, pin, streaming, histories, estados, momentos, snaps, check in y voice note, por lo que sus relaciones se complejizan al lado de su estética, con ello sus emociones, ideas y prácticas, por lo que en el ciberespacio lo orgánico y lo digital aparecen ligados a la experiencia sensible de la acción.

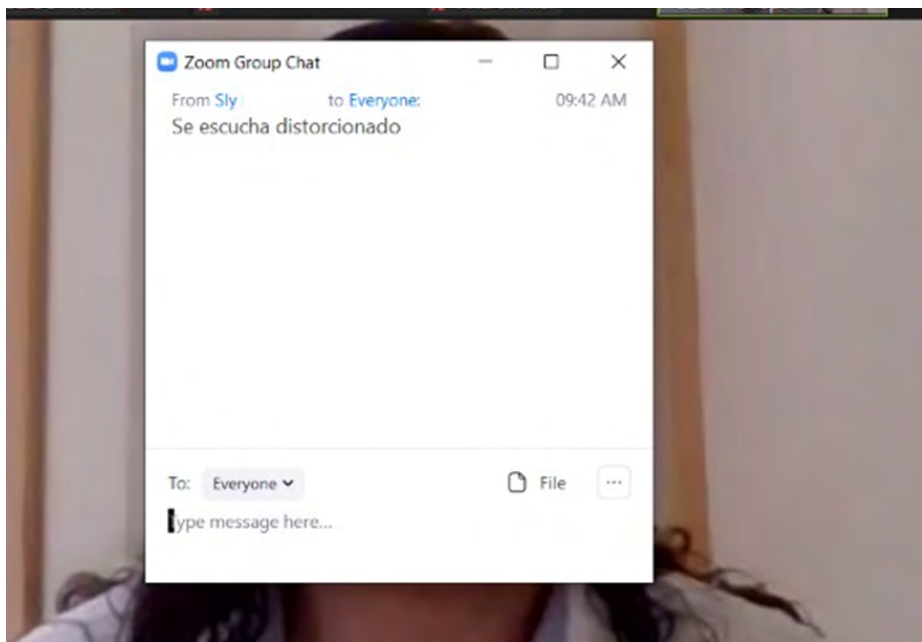
Por lo anterior, el contexto de pandemia generó diferencias significativas en la forma de expresar, una de ellas fue TikTok, que pronto se recuperó como una herramienta para impulsar sátiras, pero que también sería absorbida por el proceso que implica el ejercicio pedagógico.

Sin embargo, el papel de la educación tendría retos significativos, entre ellos asegurar la conectividad, lo cual seguirá siendo un reto fundamental en tanto implicará un conocimiento de interacción tanto síncrono como diacrónico, situación que puede trastocar las ideas de quienes administran la educación. Especialmente al momento de construir las condiciones necesarias para asegurar la socialización y, con ello, la formación técnica que se busca en los espacios universitarios.

Un ejemplo de estos retos es la imagen 2, la cual expresa algunas inquietudes sobre la conectividad y, con ello, la laguna que la institución deberá solventar en pro de garantizar sus finalidades.

Imagen 2

Chat de trabajo de una clase de universidad privada



Fuente: Recuperación de trabajo de campo.

En la imagen 2, aparece un comentario sobre una estudiante que alude al problema principal de comunicación el cual refleja la falta de infraestructura tecnológica de las instituciones para poder solventar la atención y con ello, se retoman estrategias caseras, esto es solicitar a los docentes el uso de sus medios de comunicación, en este caso el internet, con el objetivo de que pueda llevarse a cabo el proceso de comunicación tradicional, evidenciando con ello, obstáculos, y siendo estos utilizados por los estudiantes para expresar sus resistencias, cabe destacar que en la imagen 1, la docente no podía establecer una comunicación efectiva, y fue solo una estudiante la que expreso en cerca de 30 minutos con problemas, la falla, dejando en claro, que los demás estudiantes no estaban involucrados ni tampoco interesados en lograr la conexión.

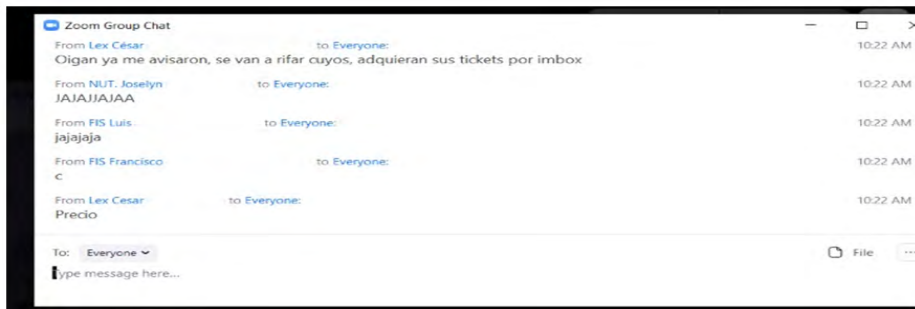
Asimismo, los espacios construidos para encontrar los puentes de comunicación-contención se ven vulnerados por la resistencia que se puede

generar por los estudiantes a partir de recalcar las necesidades de forma sarcástica, aludiendo a la falta de comprensión de los espacios comunes entre la tecnología y la educación.

Como se puede identificar en la imagen 3 y 4, cada una de ellas desde la semántica usada para expresar su horizonte de acción y comprensión digital, que va desde lo relativo a los tiempos, condiciones de operación, sátiras y capacidad de alcance que nos dan una pauta de aquello que se está haciendo sin considerar las condiciones virtuales de los jóvenes y de su territorialización.

Figura 3

Chat de trabajo de una clase de universidad pública



Fuente: Recuperación de trabajo de campo.

Imagen 4

Chat de trabajo de una clase de universidad privada



Fuente: Recuperación de trabajo de campo.

En la imagen 1 y 2 se muestra un proceso de formación inicial sobre la forma de manejar la herramienta virtual de aprendizaje, lo que se expresa, es que los estudiantes, aluden la falta de comunicación clara sobre cuándo, cómo y que se requiere para poder comprender el funcionamiento, sin duda, en el marco de esta problemática, se tuvo la posibilidad de generar comentarios que permitieran evidenciar los errores o en su caso generar un ambiente de burla con el propósito de expresar sus inconformidades, desviando la información central del asunto institucional hacia algo cómodo o gracioso para quienes interactuaban, estableciendo una territorialización de los recursos como una forma de resistencia.

Con estas expresiones, también se encuentra una pugna por la institución y su orden, sin embargo, estos no son suficientes para cubrir las necesidades que pueden existir. Las limitantes más expresivas de ello son: 1) Incomprensión del proceso de vivencialidad-territorialización del ciberespacio y, por ende, de la hiperrealidad; 2) lenguaje vertical sin los códigos y significantes que son necesarios para lograr la comunicación; 3) pedagogización de los espacios virtuales (colonización del dispositivo escolar sobre el territorio ciberespacial).

Al respecto, la incomprensión sobre la vivencialidad de lo virtual, se debe a que los procesos intersubjetivos que se pueden desarrollar y construir en los espacios virtuales son integrales, construyendo una subjetividad específica e, incluso, formas de habitar la red, lo que hace que exista una sincronía entre las emociones y la comunicación de maneras totalmente experienciales, situación que, aun con la migración a lo virtual por parte del dispositivo escolar, no es comprensible en su totalidad en función de la forma de experimentar ambas realidades.

Frente a ello, podemos pensar en una anatomopolítica que busca disciplinar el cuerpo virtual, promoviendo con ello reglas para asegurar el disciplinamiento aun en contextos de redes sociodigitales.

Estos procesos limitativos de la experiencia que tiene el contexto institucional y adulto, dejan de lado los códigos que se establecen para lo-

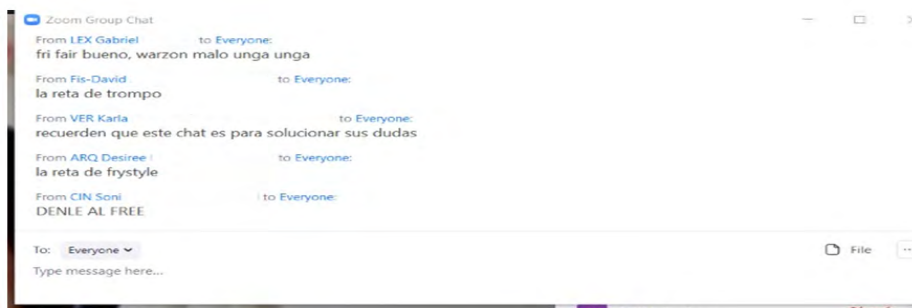
grar comunicación y, con ello, limitan la generación de significantes, lo cual vulnera la posibilidad de promover relaciones vivenciales entre los agentes que pueden interactuar, colonizando la socialidad a través de la intervención de procesos de socialización.

Finalmente, la pedagogización como colonización del espacio virtual, emerge como una posibilidad permanente de ejercer la disciplina, en la que constantemente aparecen expresiones educacionales, promoviendo en la juventud un cerco de “acoso” sobre sus diferentes espacios y hábitats, teniendo como efecto una resistencia natural a un proceso de expansión o colonización violenta de un espacio otrora libre del ojo clínico del adulto.

Es por ello que las expresiones de sátira emergen como bastiones de pugna permanente por encontrar salidas a un ejercicio del poder indiscriminado y enfocado a asegurar un control de aquello que no conocen, pero que es necesario asegurar, la socialización y regulación de la población bajo premisas cívicas y técnicas, pues el trabajo y la mano de obra siempre serán requeridos.

Imagen 5

Chat de trabajo de una clase de universidad pública



Fuente: Recuperación de trabajo de campo.

En la imagen 5 se expresa inconformidad por los materiales virtuales vistos en clase, por lo que dentro de la comunicación se muestra una

sátira sobre el uso de herramientas gratuitas para efectuar procesos de formación, siendo que estos recursos ofrecen experiencias limitadas, es importante recordar, que la juventud universitaria accede a recursos virtuales desde diferentes dispositivos, por lo que expresan la relevancia que existe en su “mundo” sobre el uso de licencias para poder operar y tener mayores alcances, en contraposición con lo que se muestra por parte del representante de la institución, en este caso, la docente.

En este sentido, la experiencia que se tiene al usar plataformas, se liga con la falta de una infraestructura tecnológica suficiente para llevar a cabo sus actividades por lo que se suma a la experiencia no favorable combinada por la acción masiva de la educación. Ello implica tener una percepción negativa del proceso de socialización que otorga la educación online y, con ello, se incrementan las brechas entre la socialidad y la posibilidad de establecer una vivencialidad universitaria virtual más orientada a un aprendizaje horizontal. Situación que podría ser posible si los medios pudieran ser utilizados con las condiciones más adecuadas.

Mientras que las redes sociales, el chat de la plataforma streaming y otros medios se convierten en la escena principal de construcción de experiencias en donde la difusión de memes, stikers u otros elementos pictóricos se suman a la crítica de una masificación de la educación y su migración colonizante hacia un espacio otrora desconocido y no útil para los adultos, el ciberespacio.

REFERENCIAS

- ANUIES (2020, 5 de mayo). Anuario de Educación Superior Licenciatura 2018-2019. Anuarios Estadísticos de Educación Superior. Recuperado de <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>.
- Banca y Negocios. (2020, abril 21). UNESCO: más de 700 millones de alumnos carecen de internet para estudiar a distancia [artículo de opinión]. *Banca y Negocios*. <https://www.bancaynegocios.com/unesco-mas-de-700-millones-de-alumnos-carecen-de-internet-para-estudiar-a-distancia/>
- Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana-ITESO.

- Deleuze, G. (2005). *Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Cactus.
- Lucha [@luchap]. (2020, abril 29). Antes mi burbuja era la FaHCE... [Tweet]. Tweeter. <https://twitter.com/luchitap/status/1255684727748657158>
- Maffesoli, M. (2005). *La tajada del diablo. Compendio de supervisión moderna*. Siglo XXI
- Moreno Hernández, H. C. (2017). Escuela y subjetividad: habitar el Cuerpo, la escuela y el ciberespacio. XXXI Congreso Alas Uruguay. Las Encrucijadas Abiertas de América Latina.
- Moreno Hernández, H. C. y Polo Herrera, G. (2017). Habitar el cuerpo como territorio. Prácticas de territorialización del cuerpo en jóvenes estudiantes de una secundaria en la Ciudad de México. En *Vitam. Revista de investigación en humanidades* 3(1). <https://revistavitam.mx/index.php/vitam/issue/view/5/5>
- SEP (2020, mayo 5). Estadísticas Educativas. Sistema Nacional de Información Estadística Educativa. Recuperado de: <http://www.snie.sep.gob.mx/Estadistica.html>
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. NED Ediciones.
- Urteaga Castro Pozo, M. (2011). *La construcción de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. UAM I/Juan Pablos.