

# 1 Cultura Digital

Ante el cambio en la produccin y distribucin de conocimientos y contenidos, las instituciones culturales han tenido que intensificar el desarrollo de competencias digitales en la poblacin, para as distribuir, circular y beneficiarse con las producciones culturales en formatos digitales.

La misin de la cultura digital es generar a travs del espacio fsico y de plataformas virtuales, programas enfocados en la apropiacin y uso creativo y crtico de las tecnologas digitales como herramientas de produccin y transformacin cultural.

La generacin educada en este inicio de siglo XXI tambin es audiovisual, pero lo que la caracteriza, principalmente, es que emergen ya en el interior de una cultura digital, es una generacin que llegar a la mayora de edad "baada en bits". Se subraya la importancia de estudiar la cultura de esta generacin, las maneras en que se relacionan, ya que es en estos procesos donde se pueden adivinar los cambios en la sociedad, las nuevas concepciones del trabajo y las ideologas del futuro.

Nuestro objetivo ha ido precisamente en la lnea de cubrir el dficit de investigacin que hay sobre cultura del ocio juvenil vinculado a las nuevas tecnologas, justamente cuando estas prcticas alcanzan una importancia cada vez mayor, no slo por el perfeccionamiento de las tecnologas, ni por el incremento de su uso, sino precisamente por su papel en las relaciones de consumo. Las definiciones de consumo cultural que no tengan en cuenta el uso de las nuevas tecnologas perdern rpidamente la capacidad de definir lo que podran ser aceptables y asumibles por parte de los mismos adolescentes.

En el proceso de consumo es crear identidad de nuevas tecnologas de informacin y comunicacin, que afectan los y las adolescentes en los espacios de ocio, as es posible reconocer la creacin de una nueva cultura digital. sta se puede observar a travs de las prcticas especficas que se producen y que van mucho ms all del simple uso de la conexin.

## 1.0.1 En la educacin

La transicin de sistemas cerrados a abiertos y de arquitecturas centralizadas a distribuidas facilita el fortalecimiento del aprendizaje en las que se prima la iniciativa del estudiante y sus capacidades creativas e innovadoras. As, los estudiantes en estos nuevos modelos deben actuar cada vez ms como socios y pares del profesor en la construccin de conocimiento como una estrategia de aprendizaje. Los estudiantes han de participar activamente en el proceso de aprendizaje, y colaborar tanto entre ellos como con los profesores trabajando tanto individualmente como en equipo.

Las redes de inters, de alcance global y donde se relacionan con otras personas de intereses similares, independientemente de su localizacin geogrfica, es donde se desarrollan especialmente las capacidades creativas y proporcionan un canal para ganar visibilidad y reputacin entre sus pares. En las redes de inters, surgen formas de participacin que conforman un aprendizaje informal, al margen de las instituciones educativas, basado en la colaboracin con otros

usuarios y en el ensayo y error, la exploración y el bricolaje. Por tanto, los jóvenes adquieren, principalmente, sus competencias digitales y habilidades tecnológicas en estos espacios digitales informales y su actividad es eminentemente social y apasionada. A diferencia del aula, los jóvenes prefieren los espacios digitales por la autonomía y libertad que les proporciona, y porque el estatus y la autoridad vienen determinados por sus habilidades y no por una jerarquía preestablecida.