

Comunicación y Tecnología

Tecnicatura Superior en Ciencia de
Datos e Inteligencia Artificial

PROFESORA
Alzaga, Julieta

2022
Primer cuatrimestre

Clase N° 5: La comunicación en la Sociedad de la Información.

Bienvenidos y bienvenidas a la quinta clase de Comunicación y Tecnología de la Tecnicatura Superior de Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial. En esta clase revisaremos: Sociedad de la información. La comunicación analógica y digital. El ciberespacio como ámbito de interacción, producción y distribución del conocimiento.

Los objetivos de la clase son:

- Conocer el surgimiento del concepto "Sociedad de la información" y como somos partícipes.
- Estudiar la Web como un nuevo entorno de comunicación.

La Sociedad de la Información

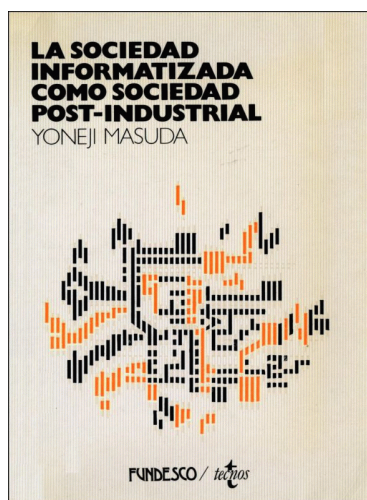
La clase anterior trabajamos nociones sobre la comunicación en las organizaciones y la cantidad de información que tendría que administrar un organizador, y es a partir de estos conceptos que es interesante indagar en lo que afirman Peiró y Bresó (2012):

“...En efecto, nuestra época y nuestra sociedad se caracterizan como era de la información o sociedad del conocimiento. ¿Qué se quiere decir con ello?: que la información ha alcanzado una importancia y un valor esencial en nuestra sociedad en múltiples sentidos y que el conocimiento es un elemento determinante en la generación de riqueza y calidad de vida, y es esencial para conseguir el desarrollo y progreso sostenible. En este contexto, las organizaciones se enfrentan a retos como la adecuada gestión de ese conocimiento, generando, almacenando, recuperando, utilizando, realizando y gestionándolo de forma eficaz y productiva...”.

En 1973, el sociólogo **Daniel Bell** (EE.UU., 1919-2011) introdujo la noción de la **sociedad de la información** cuando argumentó que la sociedad posindustrial reemplazaría la sociedad industrial y sería el nuevo sistema dominante, regido por la información y orientado a los servicios.

Bell señaló tres componentes que definirían una sociedad posindustrial:

- el reemplazo de las manufacturas por los servicios,
- la centralización de las nuevas industrias basada en las ciencias,
- el ascenso de una nueva élite tecnológica, que redefiniría la estructura de la sociedad.



La expresión *sociedad de la información* reaparece con fuerza más tarde, en las distintas etapas de desarrollo de internet y las TIC. Un autor relevante en ese momento fue Yoneji Masuda (1905-1995), un sociólogo japonés, cuya actividad fue decisiva en la definición estratégica de un modelo de sociedad tecnológica para Japón. Su libro **“La sociedad de la información como una sociedad post-industrial”** (1984) contribuyó a la amplia difusión del término sociedad de la información y sentó las bases de muchos planes de desarrollo actualmente vigentes.

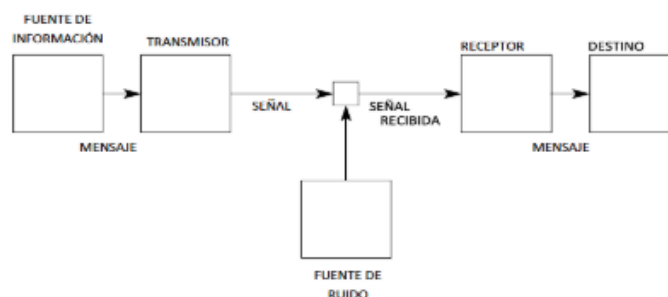
Claude Shannon (1916-2001) trabajó en la Universidad de Michigan en Ingeniería eléctrica y en Matemáticas. Su principal trabajo teórico apareció en 1948, cuando presentó su **Teoría matemática de la Información**, en donde creó el concepto BIT (*binary digit*) que es la unidad fundamental de información. Plantea que los mensajes están formados por unidades y estas unidades son las que deben ser investigadas. Aquí lo que importa es la calidad de la información que transmitimos y no lo que transmitimos.

Una de las principales preocupaciones de Shannon es la eficacia y la precisión con la que un mensaje se establece y llega a su destino. En ese sentido, es clave mejorar la velocidad en la elaboración y transmisión de los mensajes, y lograr una mayor eficacia en la capacidad de difusión de los canales de comunicación. Lograr una codificación lo más exacta posible de los mensajes, que evite los malos entendidos, la ambigüedad y los ruidos que impiden que el mensaje llegue nítido.

En tanto ingeniero, lo que buscaba era saber cómo realizar un tendido telefónico eficiente a un costo razonable. Para eso necesitaba saber cómo cuantificar la información. La magnitud de información queda definida a partir de la fórmula $i = \lg_2 n$. El valor informativo de un mensaje es equivalente al logaritmo en base 2 de N, siendo N el número de opciones, igualmente probables, que componen el campo de incertidumbre que la información suprime", el total de mensajes posibles en ese sistema.

Para la Teoría matemática de la Información es central el éxito con el que el mensaje llega al receptor. Este éxito del proceso comunicacional se calcula midiendo los efectos. La comunicación se pone al servicio de la persuasión, emitir un mensaje desde esta perspectiva es un intento de influir en el receptor.

FIG. 1. DIAGRAMA DE UN SISTEMA GENERAL DE COMUNICACIÓN



FUENTE: Shannon & Weaver (1948: 7, 34)

- **Fuente de información:** es un elemento que puede ser de naturaleza humana o mecánica, que establece el tipo de mensaje que transmitirá y el grado de elaboración. Es el que genera el mensaje al elegir, dentro de un conjunto de datos posibles, aquel que se desea transmitir. La fuente es conocida como **emisor**. Cuando este opta por un dato dentro de un universo de información posible, se lo llama "unidad de información".
- **Mensaje** es el dato o conjunto de datos a transmitir. Es el resultado de la selección de posibilidades en un conjunto de combinaciones simbólicas posibles.
- **Transmisor:** da cuenta del componente técnico que transmite el mensaje originado por la fuente de información y lo convierte en señales apropiadas. Es el **medio** que codifica el mensaje utilizando un sistema de señales adecuadas para ser transmitidas por un **canal** determinado.
- **Señal:** es un signo o símbolo que pertenece a un sistema convencional de codificación.
- **Ruido:** es la expresión genérica que se emplea para dar cuenta de las distorsiones que sufre la información en su recorrido. Es una interferencia o distorsión de la señal, que puede modificar de manera imprevisible la forma del mensaje que se quiere transmitir. La fuente de ruido se sitúa en el canal transmisor y es allí donde existe mayor riesgo de incidencia en la eficacia del proceso comunicativo.
- **Receptor:** es más amplio que el que se emplea habitualmente y que en otras teorías queda reducido a la persona que recibe el mensaje. Shannon lo propone como un recurso técnico que transforma las señales recibidas en el mensaje concebido por la fuente de información. Es el agente que percibe la señal y la convierte al código original del mensaje para que pueda ser correctamente interpretado.
- **Destinatario:** El destino es el punto de llegada del proceso de comunicación, el objeto final del mensaje. Es el verdadero receptor, es decir, el agente al que va dirigido el mensaje.
- **Código:** conjunto simbólico que es capaz de generar infinitas estructuras. Su presencia en el esquema aumenta la eficacia del proceso comunicativo, ya que reduce la posibilidad de aceptar errores en la transmisión.

- **Canal:** es un medio físico que lleva señales por el espacio y cumple las funciones de mediación y transporte desde el transmisor al receptor.
- **Contexto:** es el conocimiento de una serie de circunstancias lingüísticas que ha de tener el mensaje para poder ser entendido correctamente.

Para **el modelo de Shannon y Warren Weaver** (1894-1978), colega con quien diseñó la teoría, **la información** no es significado o mensaje sino que **es la medida de las probabilidades de elección de un mensaje entre todos los posibles**. La información es algo técnico y se pone en relación directa con la extensión del mensaje. La redundancia elimina información, todo aquello que sea un exceso sobre la comunicación de un mensaje es innecesario. Ante un interrogante cualquiera, una respuesta concreta y larga nos otorgará mayor información sobre el tema específico y diremos que estamos ante una mayor cantidad de información. La información desde la teoría matemática es "la medida de nuestra libertad de elección al escoger un mensaje del conjunto de mensajes disponibles, aunque muchos de ellos carezcan de significado" (Uña, 2000).

Para actualizar la mirada sobre el concepto "Sociedad de la Información" les traemos la definición de la **Comisión Económica para América Latina y el Caribe** (CEPAL) que en el año 2003 lo explica de la siguiente manera :



*"hace referencia a un paradigma que está produciendo profundos cambios en nuestro planeta. Esta transformación está impulsada principalmente por los **nuevos medios disponibles para crear y divulgar información mediante tecnologías digitales**. Los **flujos de información**, las **comunicaciones** y los **mecanismos de coordinación** se están digitalizando en muchos sectores de la sociedad, proceso que se traduce en la aparición progresiva de **nuevas formas de organización social y productiva**. Esta "actividad digital", que se va convirtiendo poco a poco en un fenómeno global, tiene su **origen fundamentalmente en las sociedades industrializadas maduras**. De hecho, la adopción de este paradigma, basado en la tecnología, está íntimamente relacionada con el grado de desarrollo de la sociedad. Sin embargo, la tecnología no es sólo un fruto del desarrollo, sino también, y en gran medida, uno de sus motores (por ser una herramienta de desarrollo)."*

De acuerdo con **Delarbre** (2001), la Sociedad de la Información se caracteriza por:

- Los **volúmenes** y la **diversidad en los datos**, como escenario cotidiano en el cual nos desenvolvemos todos los días.
- Los medios para acceder a la información están en todos los escenarios de actuación, lo que convierte a los **medios en entornos sociales**, donde se posibilita el **intercambio**, la **interacción** y la **comunicación** con sus consecuentes riesgos.
- Las interacciones y comunicaciones al instante con su característica **simultaneidad** a bajos costes.
- La **disponibilidad de técnicas** para recibir información que se almacena en múltiples sitios.
- La **mediación de las tecnologías** para ser consumidores y productores de información, para cambiar la condición de usuarios pasivos de los contenidos del internet.
- Las posibilidades de acceso e intercambio no están al alcance de todos, esto, dadas las **brechas tecnológicas**, de acceso, culturales, educativas y económicas, donde se evidencian marcadas diferencias entre los Estados desarrollados y los más pobres o entre segmentos de la población.
- La **generación de identidades** compartidas en torno a las actitudes, opiniones, pensamientos, prejuicios, movimientos y tendencias sociales.
- La **exponencial publicación de información** en medio digital se convierte en un desafío cotidiano en la selección, evaluación, transformación y comunicación, de tal manera que aporte al desarrollo social y profesional.

Sociedad del Conocimiento

La **Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)**, a fines de los '90 adoptó el término *sociedad del conocimiento* o su variante *sociedad del saber*, como un término académico para suplantarlo al de sociedad del conocimiento y distanciarlo del aspecto netamente tecnológico o económico. Así, se ha desarrollado una reflexión en torno al tema, que busca incorporar una concepción más integral.



Abdul Waheed Khan, quien se desempeñó como subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información desde 2001 a 2010, afirma:

“La sociedad de la información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto sociedad de la información, a mi parecer, está relacionado con la idea de las innovaciones tecnológicas, mientras que el **concepto de sociedad del conocimiento incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrollada.** El concepto de sociedad del conocimiento es preferible a la de información ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando. El conocimiento en cuestión no solo es importante para el crecimiento económico, sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad”.

→ Les comparto más información sobre la propuesta de la UNESCO para [construir la sociedad del conocimiento.](#)

La Evolución de la Web

Evaluando las definiciones mencionadas anteriormente, podemos decir que nosotros somos una parte fundamental, como usuarios, de esa sociedad. Por lo que el término “Sociedad de la Información” le vamos a sumar el de “Web 2.0” aunque debido a su constante evolución y teniendo en cuenta de que estamos transitando la “Web 4.0” sería correcto comenzar a llamarla “**Web social**”.



Antes de comenzar, leamos la definición de La **Web**. Este es el diminutivo del término *World Wide Web* el cual es un sistema de visualización y búsqueda distribuido desarrollado en un principio en la CERN (European Laboratory for Particle Physics) por Tim Berners-Lee, quien diseñó un sistema para asignar direcciones únicas a los documentos de Internet escritos en lenguaje HTML, para su codificación y visualización de dichos documentos, y construyó un navegador para poder ver dichos documentos desde localizaciones remotas.

Desde su presentación oficial en el año **1991**, la Web se ha convertido en un sistema para la exploración, visualización y publicación de cualquier dato en la Red.

Como podrán ver en el recorrido del siguiente cuadro, **desde 1993** el proceso y desarrollo de internet fue rápido y en menos de 30 años cambió la forma de vincularnos con la red y sus contenidos. El primer momento bisagra fue en 1993 cuando se formalizaron ciertos estándares de multimedia y pudimos comenzar a ejecutar programas de audio y

video en nuestras PC de escritorio, como las enciclopedias de Encarta. Aparecieron los CD multimediales con los que se podía estudiar o trabajar en algunas empresas, entorno de aprendizaje que se llamó CBT (*Computer Based Training*, entrenamiento basado en la computadora). En ese momento internet contaba con servicios de correo electrónico, buscadores, el lenguaje HTML y el lenguaje JAVA, que perduró en el tiempo y es de gran utilidad en la web.



En 1999, se tornó más accesible tener computadora, había muchos *software* propietario que residían en las computadoras personales y un creciente movimiento de desarrollo de software libre y colaborativo en la web. Ya había un desarrollo consolidado de lo multimedia, aunque era para navegar, comunicarse y aprender, todavía no para intervenir como usuario para modificar el contenido. Internet tenía más desarrollos tecnológicos y, sobre todo, más ancho de banda, lo cual mejoraba muchísimo las condiciones de conectividad.



En 2004, el acceso a internet se masificó. El software, propietario o libre, está en la web, que se transformó en una plataforma de producción, comunicación y aprendizaje. El contenido ya no se adapta, se crea directamente en la web. la multimedia ya no es solo para navegar. Cada usuario tiene su software online para producir sus propios videos y audios, a su vez, modificar lo que otros producen. Se revoluciona la industria de los *mass media*, que se convierte así en un nuevo concepto: los *new media*. Nuevos desarrollos tecnológicos hacen de la interoperabilidad, entendida como la posibilidad de las aplicaciones de "conversar" entre sí, el modo de ser de la Web 2.0; y de este diálogo surgen aplicaciones con el código HTLM incrustado de aquí y de allá (*mashup*). Aparece el concepto de remezcla, que hace prácticamente imposible tener versiones definitivas, terminadas, de las cosas que circulan por internet: blogs, wikis, documentos, videos, música, etc.



1993 - Internet	1999 - WWW	2004 - Web 2.+
Equipamiento de PC. Redes.	El <i>hardware</i> "está". El <i>software</i> , también "está". Software propietario offline. Software libre on/offline.	Predomina el software propietario y el software libre, ambos online. La web como plataforma de producción y comunicación. Contenido, ya no adaptado, sino "nacido para la web" y producido en la web.
Interfaces gráficas de usuarios (<i>GUI - Graphic User Interface</i>). Interfaces multimediales de usuarios (<i>MUI - Multimedia User Interface</i>).	Interfaces multimediales de usuarios (<i>MUI - Multimedia User Interface</i>). Interfaces inteligentes de usuarios (<i>IUI - Intelligent User Interface</i>).	Interfaces inteligentes de usuario (<i>IUI - Intelligent User Interface</i>), con procesamiento de lenguaje natural.
Estándares de multimedia (placas de sonido Sound-blaster, por ej.). Explosión de <i>software</i> de base y <i>software</i> de aplicación (simulación y multimedia interactiva).	Multimedia de alta <i>performance</i> (audio y video en múltiples formatos interactivos).	Multimedia inmersiva (YouTube, Wikispaces, etc.).
Internet, <i>e-mail</i> , buscadores, lenguaje HTML, multimedia, lenguaje JAVA (<i>Sun Microsystems</i>) simple.	Más tecnología y más ancho de banda. Cibercultura como forma de ser, centrado en las aplicaciones web (para navegar).	Más interoperación y más ancho de banda (todo comunicado en la web). Cibercultura como forma de ser, centrada en la gente.
CBT (<i>Computer Based Training</i>).	Entorno de aprendizaje multidimensional.	Entorno de aprendizaje conversacional, basado en la colaboración.

Fuente: Centro Blas Pascal I+DTE - iGnisis. Andrada, A.M. y Parselis, M.

La Web está construida alrededor de un esquema de nombres que permite que cada recurso de información en Internet pueda ser referenciado a través de un **URL** (*Localizador de Recursos Uniforme, Uniform Resources Locator*).



→ **La anatomía de una URL se encuentra detallada en la infografía "Anatomía de una URL".**

Sin embargo, este tipo de URL que se explicó no es el que visualizamos en estos días; estamos acostumbrados a ver lo que se denominan "**URL Semántica**" o "**URL Amigable**". Estas cuentan con las siguientes características:

- ★ Son entendibles por el usuario.
- ★ Están formadas con palabras relacionadas con el contenido de la página.
- ★ Mejoran su posicionamiento en buscadores.

¿Cuál de estas URL les parece más amigable?

→ rdstation.com/es/marketing-digital/

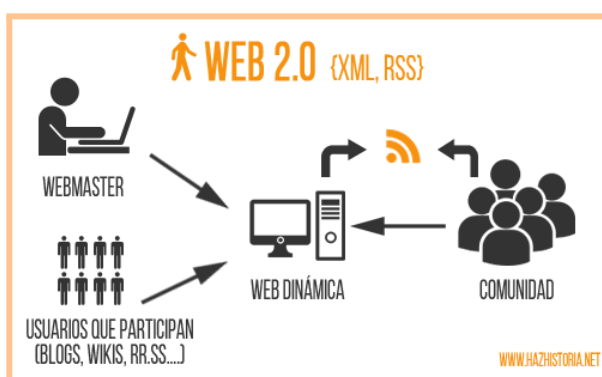
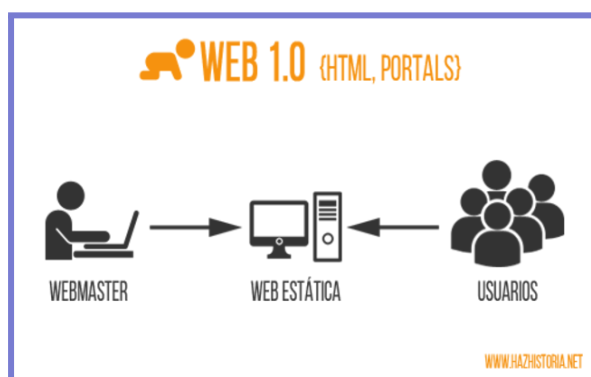
→ rdstation.com/es/x89f7h8l2k

Continuemos con la evolución de la Web y estudiemos las reconocidas hasta el momento:

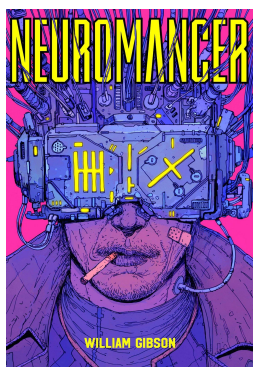
Nombre	Características
Web 1.0 (1990)	Solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la cual podíamos acceder, pero sin la posibilidad de interactuar . Es decir, era unidireccional y sólo lectura.
Web 2.0 (2004)	Contiene foros, blogs, comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información . Y aquí estamos, de momento la mayor parte de los consumidores. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio
Web 3.0 (2010)	Se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red . Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave.

Web 4.0 (2016)

Se centra en **ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo**, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultado aquello que pedimos, deseamos o decimos. Es el avance más grande de las telecomunicaciones, ya que con esta tecnología facilita la investigación, a través de la creación de un sistema operativo tan rápido en respuesta como la del ser humano.



El ciberespacio: interacción, producción y distribución del conocimiento



El término de **ciberespacio** fue concebido por **William Gibson** en su novela "**Neuromancer**" (*Neuromancer*) publicada en el año 1984. A continuación les dejamos una cita extraída de la obra:

"El ciberespacio. Una alucinación consensuada experimentada diariamente por millones de operadores legítimos, en cada nación, por niños que aprenden los conceptos matemáticos... Una representación gráfica de los datos abstractos de los bancos de cada computadora

del sistema humano. Inconcebible complejidad. Líneas de luz que fluctúan en el vacío de la mente, enjambres y constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad, retirándose...". (Gibson, 1984).

Según **Beekman** (2005) las actuales redes de computadoras están aún a años luz de las futurísticas visiones de Vinge y Gibson. Pero nuestra Red actual es un ciberespacio primitivo: un mundo en el que los mensajes, las matemáticas y el dinero pueden cruzar continentes en segundos. La gente de todo el mundo conoce a nuevos amigos y comparten sus más profundos pensamientos y sensaciones a través del ciberespacio.

La interacción en Internet, se va a producir con la mediación de las computadoras. A decir de **Machado** (2002) esta desmaterialización de las relaciones sociales es la primera consecuencia del surgimiento y expansión del ciberespacio. Ello no implica que desaparezca la interacción, sino que en todo caso ésta se realiza utilizando los elementos tecnológicos como mediadores. Por lo que la interacción va a tener otras características:

- ★ Interviene tanto la **autoimagen** como la que a partir de suposiciones tendría el otro.
- ★ Se observan las **reacciones del otro**, inferidas ya sea a partir de las características del texto o de los emoticones. A través de las cuales **se formula expectativas con respecto a la imagen real del interlocutor**.
- ★ Se manifiestan las **variables subjetivas** de quienes toman parte.

Según **Riva y Galimberti** (1998), la subjetividad de la CMC (*Comunicación Mediada por Computadoras*) se construye en función de tres raíces psicosociales:

1. La realidad mediada por la red.
2. La conversación virtual
3. La construcción de la identidad.

En la **comunicación asincrónica**, existe el tiempo suficiente para meditar lo que se escribe: Algunas personas que suelen ser bastante informales en sus respuestas, haciéndolo apenas tienen la ocasión de leer el correo electrónico modifican sin embargo este patrón en casos especiales. Cuando se trata de dar una mejor impresión a cierto destinatario, prefieren redactar el mensaje previamente para luego insertarlo como texto. En la **comunicación sincrónica**, la situación es diferente pues el sujeto debe responder con la mayor rapidez posible, en tanto el mensaje que produzca efectiviza la interacción, que luego puede discurrir por los caminos que le fijen los interlocutores.

Dentro de este **ciberespacio** nosotros como usuarios vamos a interactuar, producir y distribuir conocimiento. En él es donde se forman comunidades con distintos conocimientos y personalidades que van a buscar una forma de comunicarse. Internet, nos da la posibilidad de:

- Generar comunidades reconocidas por una temática.
- Utilizar plataformas para comunicar nuestras ideas. Si ponemos como ejemplo Facebook, en esta misma vamos a poder “conectar” con usuarios que ya conocemos o no y nos unirá un grupo relacionado a distintos sectores, por ejemplo: cuidado de fauna y flora, grupos de compra-venta, grupo para profesores de secundaria, grupos políticos y activistas, etc.
- Comunidades de desarrollo. En este ítem podemos mencionar la plataforma Reddit, donde principalmente se busca la actividad de todos los usuarios unidos a ella. En Github se pueden crear proyectos colaborativos, donde cada usuario aporta su conocimiento para mejorar un código de programación.



★ **Como usuario ¿Qué otras plataformas utilizás para intercambiar conocimiento con otro cibernauta?**

La comunicación Analógica y Digital

El habla, suele aceptarse como un constituyente de los instrumentos fundamentales de construcción de las comunidades humanas. La invención de la escritura ensanchó las prestaciones del habla y supuso avances incuestionables en el devenir humano. En el principio del siglo XXI, somos partícipes de una enésima **expansión de la capacidad comunicativa humana**, teniendo en cuenta la expansión del soporte digital del lenguaje (computadoras, pantallas, etc.) como complemento o sustituto del soporte analógico tradicional (sonidos, ondas hercianas, papel, libros, etc.). El día a día se ha llenado de correos electrónicos, charlas online, webs o sitios en la red y al mismo tiempo se multiplica el uso de los celulares.



En el siguiente cuadro comparativo se muestran las características y comparativas de la comunicación escrita.

Entorno analógico	Entorno digital
Ámbito pragmático 1. Interlocutores: comunidad de habla (local, nacional, idiomática). Monoculturalidad. 2. Acceso limitado a destinatarios y recursos enciclopédicos. 3. Mundo presencial con coordenadas físicas. 4. Canal visual. Lenguaje gráfico. 5. Interacción diferida, transmisión lenta, etcétera. 6. Alto coste.	1. Interlocutores: comunidades virtuales (tribus virtuales). Diversidad cultural. 2. Acceso ilimitado. 3. Mundo virtual y ubicuo. 4. Canales visual y auditivo. Hiper o multimedia. 5. Interacción simultánea, transmisión instantánea. 6. Bajo coste.
Ámbito discursivo 7. Linealidad. Itinerario único. 8. Intertextualidad retroactiva. Texto cerrado. 9. Géneros tradicionales: carta, informe, invitación, libro. 10. Elaboración oracional.	7. Hipertextualidad. Diversidad de itinerarios. 8. Intertextualidad proactiva explícita: enlaces. Texto abierto. 9. Géneros nuevos: e-mail, chat, web. 10. Fraseología específica, sintagmas aislados.
Ámbito del proceso de composición 11. Procesamiento lento. 12. Sobrecarga cognitiva. 13. Aprendizaje heterodirigido.	11. Procesamiento eficaz: ingeniería lingüística. 12. Descarga cognitiva. Énfasis en lo estratégico. 13. Énfasis en los recursos autodirigidos.

fuelle: Cassany, D. De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición

Donde:

- **Lo pragmático**¹: es el soporte digital que favorece la creación de comunidades o **tribus virtuales**. En el mundo presencial analógico, las comunidades suelen coincidir con **límites** político - administrativos (ciudad, provincia, nación o estado) y lingüísticos (idioma, dialecto). La **dinámica comunicativa** de estos grupos es relativamente lenta, porque la posibilidad de crear y propagar discursos se limita al ámbito personal, así como las distancias geográficas y situaciones económicas de cada uno de los actores.

En cambio, lo **digital** permite la creación de comunidades basadas en cualquier tipo de propósito o actividad, **más allá de las "fronteras" tradicionales**.

- **Lo discursivo**: es el soporte digital que rompe definitivamente la linealidad del discurso y organiza el contenido textual de manera hiper e intertextual. Cuando hablamos de '**hipertextual**', estamos haciendo referencia a una estructura no secuencial que permite agregar, enlazar y compartir información por medio de enlaces asociativos. El '**hipertexto**', es el texto que contiene enlaces a otros textos. Normalmente, lo conocemos como hipervínculos. Con respecto a la '**intertextualidad**', nos vamos a estar refiriendo a la

¹ Pragmática o pragmatolingüística: es una rama de lingüística que se interesa por el modo en que el contexto (situación) influye en la interpretación del significado. Fuente: Wikipedia.

relación que pueden mantener dos textos que no necesariamente tienen que pertenecer a una misma disciplina o ser contemporáneos o anteriores.

Desde la óptica de la recepción, el **lector** se va a encontrar con múltiples caminos donde va a tener que **tomar decisiones** con respecto a donde va a dirigirse y por qué, haciéndose preguntas como:

- ¿Qué datos busco? ¿Qué enlace elijo?
- Evaluará su propio nivel de comprensión al preguntarse ¿qué entendí y qué no?
- Y si todavía falta información, se preguntará ¿dónde puedo encontrar lo que me falta?

¿Qué provocará esta continua búsqueda? Pérdida de tiempo e información, un grado de fracaso en la lectura ya que el lector se pierde en un mar de datos y enlaces que tal vez no eran de interés o se relacionaban a su búsqueda.

Se podría decir que con la estructura hiper e intertextual el escrito se convierte en un objeto comunicativo más abierto por el hecho de aceptar continuas actualizaciones, versátil, interconectado y significativo porque multiplica sus posibilidades interpretativas.

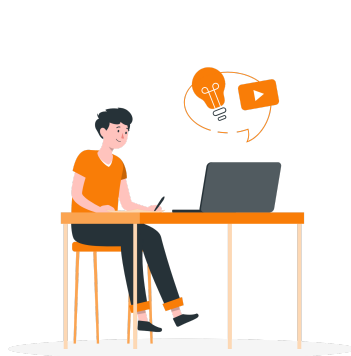
Por último, hacemos mención a la creación de **nuevos géneros** como lo pueden ser el e-mail, el chat y los sitios web, que poco a poco van estandarizando sus usos lingüísticos. En el plano léxico, vamos a encontrarnos con un vocabulario propio de estos géneros, ya sea en inglés como chat, attachment, interface, etc; o en español: menú, ícono, enlace, salir, entre otros. Y las abreviaturas como: pixs o pics (pictures o imágenes), FAQ (preguntas frecuentes), etc.

- **Proceso de composición:** en el **campo digital** un autor va a contar con distintas aplicaciones informáticas como el procesador de texto, verificadores ortográficos y gramaticales, diccionarios, asistentes para la redacción y traducción, recursos con los cuales seguramente obtendrá escritos mejores, con menos esfuerzo y tiempo a diferencia de una escritura analógica que tiene un procesamiento más lento y con menos recursos. El **autor analógico**, cuenta con recursos "naturales" como pueden ser la memoria de trabajo, procesos de análisis y revisión, generación de ideas, etc.

En resumen, el advenimiento del entorno digital en el uso de la escritura está cambiando de manera profunda las prácticas comunicativas en los planos pragmático, discursivo y procesual. Internet facilita el surgimiento

de comunidades sociales particulares, al margen de los grupos administrativos y lingüísticos habituales, que rompen el tradicional aislamiento monocultural. Surgen géneros discursivos nuevos, con estructura, registro y fraseología particulares, y la computadora está cambiando el perfil cognitivo de los escritores, que descargan las tareas más mecánicas en la máquina para concentrarse en la estrategia comunicativa. Un nuevo orden escrito emerge al ritmo que se impone lo digital (Cassany, 2000).

Actividades de la semana



Aún tienen habilitado el cuestionario evaluativo obligatorio de la Unidad 1 hasta el día martes 26 de abril. Es por eso que en esta clase hay un foro no obligatorio pero que es una oportunidad para reflexionar y compartir sus propias experiencias sobre lo que significó o significa para ustedes la evolución de la web.

Referencias Bibliográficas

- Amaro La Rosa, P (2005). *Interacción social en el ciberespacio INTERNET y la sociedad de la información*.
- Andrada, A.M. (2017). *Nuevas tecnologías de la información y conectividad / NTICx: dispositivos, saberes y prácticas*. Ed. Maipue.
- Beekman, G. (2005). *Ciberespacio: la frontera electrónica. Introducción a la Informática*. Ed. Prentice Hall.
- Cassany, D. (2000). *De lo analógico a lo digital*.