

CIBERANIMACIÓN, EDUCACIÓN Y ESTRATEGIAS DE INCLUSIÓN EN LA SOCIEDAD DIGITAL¹

Doctor Mario Viché González

Profesor asociado de la Universidad de Valencia

RESUMEN:

La Animación Sociocultural se nos presenta como una práctica social de carácter educativo que tiene como características la solidaridad y la puesta en escena de proyectos colaborativos que generen redes inclusivas de estructuración del tejido social. En este sentido la ciberanimación en cuanto práctica de la animación sociocultural en la sociedad digital, aporta dinámicas y herramientas que facilitan la inclusión social mediante fórmulas de accesibilidad, visibilidad, autoría y participación en proyectos comunitarios.

Desde esta perspectiva se configuran como tecnologías comunitarias para la inclusión y la sostenibilidad tanto la participación y la gestión de redes sociales de carácter comunitario como la expresión y la alfabetización transmedia o la visibilidad y autoría multicultural.

Proyectos comunitarios de aprendizaje servicio, acciones de ocio digital interactivo, uso de herramientas ciborg que facilitan la accesibilidad, canales para la expresión y la autoría digital, proyectos de ciber voluntariado o prácticas que favorecen y posibilitan el ejercicio de una ciudadanía activa en entornos digitales son algunas de las aportaciones de la ciberanimación a las estrategias educativas que promueven una sociedad más justa e inclusiva.

PALABRAS CLAVE:

inclusión, ciberanimación, convivencialidad

¹ Comunicación presentada al Congreso Internacional: Educación, Inclusión y diversidad. Mirandela 21 al 23 de abril del 2022. Organiza Intervençao Associação

RESUMO:

A Animação Sociocultural nos é apresentada como uma prática social de cunho educativo cujas características são a solidariedade e a encenação de projetos colaborativos que geram redes inclusivas para a estruturação do tecido social. Nesse sentido, a animação cibernética como prática de animação sociocultural na sociedade digital fornece dinâmicas e ferramentas que facilitam a inclusão social por meio de fórmulas de acessibilidade, visibilidade, autoria e participação em projetos comunitários.

Nessa perspectiva, a participação comunitária e a gestão de redes sociais de natureza comunitária, assim como a expressão e alfabetização transmidiática ou a visibilidade e autoria multicultural, configuram-se como tecnologias comunitárias de inclusão e sustentabilidade.

Projetos comunitários de aprendizagem-serviço, ações interativas de lazer digital, uso de ferramentas ciborgues que facilitam a acessibilidade, canais de expressão e autoria digital, projetos ou práticas cibervoluntárias que favorecem e possibilitam o exercício da cidadania ativa em ambientes digitais são algumas das contribuições da animação cibernética a estratégias educativas que promovam uma sociedade mais justa e inclusiva.

PALAVRAS-CHAVE:

inclusão, ciberanimação, convívio

Introducción

Solo es posible hablar de inclusión desde el paradigma de una sociedad colaborativa y convivencial. El mundo posmoderno navega entre dos paradigmas contradictorios pero que conviven en las prácticas culturales, sociales y educativas. Junto a un paradigma paternalista y dirigista heredado de la modernidad y fundamentado en la necesidad de enseñar, organizar, dirigir, cuidar y dogmatizar a una sociedad desprotegida se erige un paradigma colaborativo y convivencial que toma forma a partir de un aprendizaje cooperativo, una organización social colaborativa, la participación y la

gestión colectiva, el encuentro y el acompañamiento interpersonal en un contexto social de construcción colectiva de una ciudadanía activa.

Denise Najmanovich (2016) nos habla de una ética del control, construida con la modernidad y que llega a “ser el rasgo distintivo de la organización social moderna”, una ética que “abarca tanto los procesos de disciplinamiento del cuerpo como de las ideas” (2016:98). Junto a ella, esta autora nos presenta una ética contemporánea que la autora denomina como ética del encuentro. “El punto de partida de esta ética del encuentro son los vínculos y la transformación mutua, en lugar del aislamiento atomista-individualista” (2016:116). Najmanovich constata la coexistencia de una ética del control basada en la organización piramidal, el control social, el dogmatismo y la competitividad junto a una ética del encuentro basada en la cooperación, el encuentro interpersonal, las redes de interactividad y la convivencialidad. Esta autora explica estos dos paradigmas desde la tipología de los juegos. Ella habla de una categoría de juegos finitos organizados alrededor de una regla, juegos en los que el objetivo es ganar derrotando o eliminando al contrario. Son juegos competitivos en los que solo tienen cabida los más fuertes, hábiles o los mejor dotados para la competición. Junto a ellos existe la categoría de los juegos infinitos aquellos juegos que son jugados por el placer, la interacción, la exploración del entorno, la superación personal o la ocupación del tiempo libre de una manera creativa. Son juegos sin vencedores ni vencidos, sin humillación del perdedor. Se trata de una actividad lúdica en la que cada jugador ejecuta su propio rol e interactúa con los demás jugadores. Es, desde esta ética del encuentro interactivo, que tiene sentido pleno hablar de inclusión y participación interactiva.

Esta evolución del paradigma de la modernidad al paradigma posmoderno ya la apuntábamos en Viché (2012) cuando hacíamos referencia a un paradigma del encuadramiento fruto de la modernidad del que afirmábamos:

“La Sociedad del Bienestar es el modelo social generado por la modernidad. Fruto de los ideales de la Ilustración y la revolución liberal la Sociedad del Bienestar se desarrolla en la segunda mitad del siglo XX como concreción práctica de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948. Es la política estratégica de defensa de los derechos y libertades de los ciudadanos y los pueblos que

justifica un modelo de intervención de los poderes públicos dirigista y paternalista que utiliza, como narrativa de interpretación del orden y el desarrollo social, la formulación de derechos y deberes y la democracia representativa como modelo de participación social”

Junto a un paradigma posmoderno basado en la libertad individual y el fortalecimiento de redes cooperativas.

En este sentido afirmábamos:

“Para el mundo posmoderno no existen modelos organizativos a seguir ni proyectos culturales unificadores y generalistas. Para la posmodernidad la organización social es fruto de la interactividad y la cooperación entre los diversos actores sociales en busca de alternativas de consenso en la organización socioeconómica justa, solidaria y sostenible. La animación sociocultural que para la modernidad suponía un proyecto colectivo y utópico de desarrollo y cambio social, para la posmodernidad deviene una dinámica individual de toma de conciencia y liberación personal y en la medida que confluyen las identidades individuales de una forma interactiva se generaran dinámicas comunitarias de representación de la realidad y toma de conciencia colectiva”

Por su parte Zigmunt Bauman (2009), otro de los autores que analiza el fenómeno social posmoderno, al hablar de comunidad, refiriéndose a Ferdinand Tönnies, señala que lo que ha distinguido históricamente a las comunidades ha sido su “entendimiento compartido” mientras que en el caso de la modernidad ha sido el “consenso” que no es más que “...un acuerdo que alcanzan personas con formas de pensar esencialmente distintas, un producto de duras negociaciones y compromisos...” (2009:3)

Es por ello que pese a que hablar de inclusión conlleva de forma práctica hablar de principios y normas sociales así como de derechos y deberes ciudadanos y comunitarios, la práctica inclusiva es una práctica social colaborativa fundamentada en un entendimiento compartido en el seno de una comunidad inclusiva. Se trata de prácticas y puesta en juego de recursos para la accesibilidad pero, sobre todo, de la vivencia de actitudes tolerantes, solidarias y colaborativas.

Unas actitudes vivenciales que se concretan, como afirma Jurjo Torres, en una justicia distributiva que pone al servicio de cada persona los recursos colectivos en función de sus necesidades y

potencialidades y que asigna a cada ciudadano un papel protagonista en el seno de unas dinámicas comunitarias cooperativas y no competitivas. Junto a una justicia distributiva hablar de una sociedad inclusiva supone también hablar de una educación colaborativa, un arte social, una economía del bien común o de la gestión ciudadana de la cultura como principios convivenciales que apuestan por la inclusión y la sostenibilidad.

1. La ASC una práctica social solidaria y colaborativa. De la sociedad del control al encuentro comunitario.

La animación sociocultural vive igualmente esta dualidad entre un modelo dirigista, paternalista y dogmático a través del cual instituciones, comunidades y profesionales ponen su empeño en organizar la vida comunitaria, dirigir tiempos de ocio y consumo cultural, orientar narrativas y modelos de representación social bajo el paradigma de la modernidad en el que el individuo es una “tabula rasa” a la que hay que dotar de contenidos e ideas y la sociedad un caos necesitado de un orden y una organización más o menos democrática.

Frente a este modelo surge el modelo comunitario y colaborativo que propone modelos de auto organización social, gestión ciudadana de la cultura y las identidades y la creación de redes ciudadanas de cooperación y gestión de proyectos colectivos.

En este sentido podemos afirmar que la animación sociocultural es, ante todo, una praxis social y educativa de ciudadanía activa que, a través de una metodología colaborativa y una gestión colectiva de proyectos comunitarios y fundamentada en la dialogicidad, la descodificación de estereotipos y la génesis de narrativas colectivas de consenso, tiene como objetivo la consolidación de redes de ciudadanía de carácter solidario y sostenible.

Es desde este paradigma colaborativo y no competitivo, solidario y no excluyente, sostenible y no consumista, convivencial y tecnológicamente equilibrado que la animación tiene sentido en la gestión de prácticas y proyectos tanto de inserción y participación social como de accesibilidad e inclusión de individualidades, culturas y colectividades.

En Viché (2016) al analizar los cambios necesarios para una adaptación de la animación sociocultural a los parámetros de la sociedad digital posmoderna afirmábamos que:

“La animación sociocultural se reinventa a si misma día a día en función de las interacciones ciudadanas y su adaptación a los diferentes contextos vitales y de representación. No obstante mantener como fines y objetivos asegurar la convivencialidad y la cohesión social a través de la comunicación interactiva, la toma de conciencia crítica, la adhesión identitaria y el posicionamiento consciente por una superación de las condiciones de vida colectivas bajo los indicadores de solidaridad, ayuda mutua, inclusión y sostenibilidad, la animación sociocultural ha de adaptar sus dinámicas y estrategias a un contexto social cambiante y replantearlas en función de los paradigmas emergentes de interpretación de la economía, la participación social y política y el cambio social. La animación sociocultural está replanteando sus estrategias de actuación y participación en función de los nuevos paradigmas de la comunicación digital, la ciudadanía, la creación cultural y la sostenibilidad económica. Surge así una representación y una práctica de la animación sustentada sobre la comunicación interactiva, el respeto a las individualidades, sus sentimientos, diferencias y derechos culturales (Touraine 2005), la participación y creación de micropoderes a través de la presencia en la red, el encuentro interpersonal y la movilización crítica problematizadora, la creación y el trueque de iniciativas culturales y la práctica de actitudes y dinámicas socioeconómicas dirigidas al consumo responsable, el intercambio solidario y la sostenibilidad energética y medioambiental”.

2. Inclusión, Comunidad y convencialidad.

Una sociedad inclusiva es aquella en la que todas y todos tenemos cabida. Pilar Carril afirma, que en un contexto social en la que son frecuentes las actitudes y prácticas excluyentes: racismo, intolerancia, machismo, competitividad, todas ellas prácticas colectivas que crean vencedores y vencidos, declaran culturas dominantes o privilegian a los triunfadores y los mejor dotados, en este contexto social la inclusión supone poner en práctica el principio de “todo para todas y por todas las personas”. Hablar de inclusión no es solamente asegurar el acceso de todas las personas a los bienes

y recursos sociales sino que supone, además, dar protagonismo, autonomía y participación real a todas las personas en las dinámicas socioculturales de la comunidad.

No obstante es mucho más fácil hablar de integración en la medida que supone ofrecer servicios y recursos especializados a grupo concretos: emigrantes, minorías étnicas, colectivos desfavorecidos, personas con diversidad funcional, ya que para hablar de inclusión es necesario generar narrativas y actitudes comunitarias que, no solo acepten, sino que sean capaces de practicar hábitos y acciones de carácter inclusivo.

Y esto es así porque cuando hablamos de integración generalmente estamos hablando de accesibilidad. La accesibilidad supone poner los medios y recursos adecuados para que todas las personas puedan acceder a los bienes y recursos de la comunidad. La accesibilidad puede ser motora, sensorial y funcional. La accesibilidad y la integración aseguran el acceso de personas con dificultad o colectivos marginalizados a los equipamientos y actividades que ofrece la comunidad. No obstante la accesibilidad no supone la participación plena en las dinámicas convivenciales de la colectividad. Para trabajar este protagonismo ciudadano es necesario una acción estratégica que ponga en juego actitudes de tipo inclusivo. Y esto es así porque, si bien la integración es una cuestión de acciones y recursos operativos, la inclusión necesita de generar narrativas comunitarias y actitudes vitales poniendo en valor estrategias dialógicas de aceptación de la diversidad, empatía, distributivas, colaborativas y de gestión colectiva. (Viché 2010)

Actitudes que suponen una aceptación de la otra persona y de la diversidad sin ningún tipo de dudas o reproches. Como afirma Thimbo Samb (2020) cuando tú dices “Yo no soy racista, pero... En ese momento, con tu pero, ya estás demostrando que en el fondo eres racista” Esta reflexión podemos hacerla extensiva a cualquier tipo de actitud de carácter excluyente.

Como hemos ido viendo hasta este momento hablar de actitudes y prácticas inclusivas en una comunidad necesita de una serie de premisas, entre ellas hemos ido apuntando la del paradigma de una sociedad colaborativa y convivencial, la existencia de un entendimiento compartido así como unas actitudes radicales que permitan la puesta en práctica de dinámicas inclusivas colectivas, no sin

superar miedos y contradicciones individuales, estereotipos sociales y barreras funcionales que dificultan la accesibilidad y la participación plena,

En una sociedad globalizada que ha abandonado el sentido de pertenencia identitaria en beneficio de una globalidad líquida (Bauman 2009) es necesario recuperar el sentido comunitario que dote de sentido a nuestras vidas. Un entorno comunitario basado en la pertenencia, la identidad, la acogida, la seguridad, el acompañamiento, el cuidado y el protagonismo activo como fórmula de superación de las limitaciones y brechas socioculturales que imposibilitan la inclusión.

Unas comunidades convivenciales (Illich 1978) en las que las tecnologías se pongan al servicio de la comunicación, la accesibilidad y la superación de las brechas y barreras sociales y culturales. En este sentido la tecnología, desde una perspectiva convivencial, se pone al servicio del ser humano para asegurar la ciudadanía activa, la inclusión y la sostenibilidad.

Como afirmábamos en Viché 2017:

Ivan Illich plantea la relación del ser humano con su entorno tecnológico como un dilema humanista. Ante una sociedad tecnologizada, que genera constantemente brechas digitales y económicas, nos recuerda que el objetivo de toda tecnología es facilitar la accesibilidad y la vida de relación y humanizar las relaciones de convivencia y participación ciudadana activa y colaborativa.

Al analizar los resultados y consecuencias de la sociedad industrializada Illich plantea:

“La solución de la crisis exige una conversión radical: solamente echando abajo la sólida estructura que regula la relación del hombre con la herramienta, podremos darnos unas herramientas justas. La herramienta justa responde a tres exigencias: es generadora de eficiencia sin degradar la autonomía personal; no suscita ni esclavos ni amos; expande el radio de acción personal. El hombre necesita de una herramienta con la cual trabajar, y no de instrumentos que trabajen en su lugar. Necesita de una tecnología que saque el mejor partido de la energía y de la imaginación personales, no de una tecnología que le avasalle y le programe.”

En consecuencia con su análisis Illich formula su teoría de la sociedad convivencial al afirmar que: “Una sociedad convivencial es la que ofrece al hombre la posibilidad de ejercer la acción más autónoma y más creativa, con ayuda de las herramientas menos controlables por los otros.”

3. Ciberespacio e inclusión social. La ciberanimación como estrategia de inclusión en la sociedad digital.

Las tecnologías digitales han hecho del ciberespacio un entorno privilegiado para la comunicación, la interacción y la interactividad. En este entorno digital se generan grupos y redes de integración y ciudadanía activa, se establecen visibilidades y se producen interacciones no limitadas por la variable espacio temporal.

No obstante, como en el uso de toda tecnología, el ciberespacio estructura relaciones de dominio y poder, genera brechas económicas, culturales y sociales de acceso y optimización de los recursos y, a través de ellas, da forma a viejas y nuevas formas de exclusión.

Si bien hay que tener en cuenta que tras cada una de las pantallas hay una persona que la utiliza, optimiza sus posibilidades y proyecta en ella sus inseguridades e inquietudes, si también podemos hablar de mal uso de las redes digitales, la realidad es que las tecnologías han nacido para servir a la humanidad, facilitar la vida y favorecer la interactividad y la inclusión y no, como nos previene Illich, para esclavizar aún más al ser humano.

Es esta potencialidad convivencial de las tecnologías digitales en la que vamos a poner el acento para presentar la ciberanimación como una estrategia inclusiva en la sociedad digital.

Como afirma Castells (2007) el ciberespacio es una proyección del mundo real y reproduce las dinámicas socioculturales de las comunidades locales y transnacionales. Si bien es cierto que la Red optimiza y visibiliza estas prácticas, el ciberespacio no crea por sí nuevas realidades sociales sino que se limita a convertirse en un cauce de amplificación y optimización de las dinámicas de exclusión/inclusión presentes en las comunidades humanas.

De esta manera, a través de interfaces accesibles e intuitivas, la Red facilita a las personas la posibilidad de interactuar más allá de sus limitaciones físicas, sensoriales o espacio temporales. La Red permite la posibilidad de participar colaborativamente en proyectos comunitarios en red, permite el acceso a ciertos bienes y servicios, permite la expresión y la visibilidad de colectivos marginalizados y víctimas de representaciones sociales estereotipadas. Las tecnologías digitales en red permiten también la superación de limitaciones sensoriales, motoras o comunicacionales.

Desde otro punto de vista, las tecnologías digitales permiten superar limitaciones motrices a través de prótesis digitalizadas e, incluso, déficits neuronales a través de sensores inteligentes.

Todas estas posibilidades tecnológicas posibilitan una interacción persona ciborg que, desde una perspectiva funcionalista, posibilita la accesibilidad y, de alguna manera, la inclusión social.

No obstante la inclusión es una cuestión más compleja y va más allá de consensos, declaración de intenciones, normas y acciones concretas. Poder hablar de que caminamos en pos de una comunidad inclusiva supone la aceptación de un cambio actitudinal en el sistema de relaciones, cooperación y representación del éxito y el bienestar. En primer lugar para poder hablar de modelos inclusivos tenemos que aceptar una narrativa de la ciudadanía universal tal y como la plantea Bauman (2009:137) cuando afirma: “La universalidad de la ciudadanía es la condición preliminar de toda política del reconocimiento que tenga sentido”. En segundo lugar es necesario situarse en una ética del encuentro y un paradigma colaborativo superador de la ética del control y el éxito individual y del paradigma competitivo. Desde una perspectiva individual es necesario un posicionamiento tolerante que asuma la aceptación de la otredad, la diferencia y la disfuncionalidad y para ello es necesario un clima afectivo emocional superador del miedo, tan humano, a la diferencia y a lo desconocido. Un equilibrio emocional fundamentado en una educación emocional y unas relaciones de convivencia están en la base de la construcción de modelos inclusivos de cooperación, convivencia ciudadana y construcción de estructuras y dinámicas comunitarias.

En este sentido una educación sociocultural que se construya desde la educación emocional y la sensibilidad, desde el encuentro, el acompañamiento y el cuidado mutuo, desde la cooperación, el protagonismo y la ciudadanía activa, desde la optimización de las tecnologías ciborg y la convivencia, desde la construcción de proyectos cooperativos y no competitivos está en la base de la génesis de actitudes, dinámicas y modelos comunitarios a los que podamos poner el adjetivo de inclusivos.

De esta manera la ciberanimación, en tanto práctica comunitaria y colaborativa en la sociedad digital, puede aportar su granito de arena a la construcción de modelos inclusivos en la medida que facilita:

- “- La comunicación y la participación horizontal como alternativa a la intervención jerarquizada.
- Los proyectos colaborativos como alternativa a los proyectos de intervención planificados de arriba a abajo.
 - La participación como consecuencia de la conectividad, la confluencia de identidades y las inquietudes comunes.
 - La mediación como alternativa a la intervención del profesional por y para los ciudadanos.
 - La prioridad de las ideas y propuestas (contenidos) sobre las actividades, recursos, soportes e incluso el software (continente).
 - La convergencia mediática como fórmula de acceso a la información, a la comunicación y al análisis de la realidad social.
 - La conexión de redes como fórmula de organización social y de participación en el debate y la toma de decisión.
 - La ausencia de principios universales y, en consecuencia, una comunicación basada en las ideas, inquietudes, intereses e identidades individuales y colectivas.
 - Una cultura de la individualidad y de la colectividad como confluencia de intereses y deseos de los individuos, de forma solidaria y colaborativa.”

4. Tecnologías comunitarias para la inclusión y la sostenibilidad: redes sociales en el ciberespacio, transmedia e inclusión sociocultural, la visibilidad multicultural.

El mundo de las tecnologías digitales está evolucionando a marchas forzadas. A las tecnologías más tradicionales basadas en interface sensoriales: interfaces sonoros, subtítulo de imágenes, software para la lectura y escritura en lenguaje Braille se han unido recientemente tecnologías que facilitan la superación de dificultades físicas y motoras a través de sistemas de aprehensión, prótesis inteligentes y otros sistemas digitales que facilitan la movilidad y la gestión del espacio tiempo. Desde el punto de vista neurológico también aparecen día a día tecnologías que favorecen la comprensión, la expresión y el razonamiento a través de apoyos y herramientas digitales. Estas aportaciones están contribuyendo, de forma muy potente, a la superación de trabas y dificultades para la integración y

participación en espacios y prácticas digitalizadas que se producen más allá de las tradicionales limitaciones espacio temporales.

Este tipo de tecnologías permiten, cada vez más, la participación en las dinámicas sociocomunitarias independientemente de limitaciones físicas y sensoriales. Igualmente facilitan, no solo el acceso, sino también la participación y el protagonismo activo en dinámicas digitales deslocalizadas que tienen objeto en los espacios digitalizados. Ello permite no solo el acceso sino también la presencia, la participación y la identificación con dinámicas y proyectos comunitarios independientemente de ciertas limitaciones y discapacidades que se ven superadas o invisibilizadas por el tratamiento tecnológico de las dinámicas propias de este tipo de acciones.

Del mismo modo, en el campo de la medicina, se están haciendo avances que permiten la superación de limitaciones y dificultades de tipo neurológico o metabólico.

Prótesis articulares y de las extremidades permiten también la accesibilidad y la superación de discapacidades funcionales favoreciendo la participación en actividades físicas y deportivas.

Desde el punto de vista de la estructuración de narrativas colectivas de inclusión/exclusión o desde la superación de actitudes racistas o excluyentes se han desarrollado softwares que a través de su incidencia en los medios de comunicación y las redes sociales consiguen mejorar las relaciones dentro de un entorno comunitario concreto así como modificar actitudes y narrativas sociales ante fenómenos como la violencia racista o la convivencia multicultural tal y como señala y explica detalladamente Noah Harari (2018)

Si bien todos estos avances, desde la perspectiva de la herramienta y su puesta en práctica, están dando buenos resultados desde el punto de vista de la accesibilidad, la participación y el cambio de actitudes, como hemos visto en apartados anteriores, la inclusión plena va mucho más allá y es una cuestión de narrativas, actitudes radicales y sensibilidades individuales y colectivas.

Es por ello que junto a este tipo de herramientas digitales funcionalistas que facilitan la accesibilidad es necesario poner en práctica herramientas de ciudadanía activa que favorezcan la integración y generen a medio plazo dinámicas de inclusión. Entre ellas las que faciliten la expresión de sensibilidades e inquietudes, la participación del debate ciudadano, la visibilidad individual, étnica y

cultural, la gestión colaborativa de proyectos comunitarios de carácter colectivo. Y esto es así porque, como estamos viendo, la inclusión supone, en un primer momento, la posibilidad de acceder a los recursos y servicios de la comunidad ya sean económicos, sociales, relacionales, como culturales o de ocio y tiempo libre pero, sobre todo, la posibilidad de una participación plena, de forma colaborativa y autónoma en la cogestión de proyectos colectivos de la comunidad tanto en su vertiente social como política, identitaria o motriz espacio temporal.

Podemos completar esta argumentación concordando con Bauman (2009: 146-147) cuando afirma: “Aquí, en la ejecución de esos cometidos, es donde más se echa en falta la comunidad; y es también aquí, para variar, donde está la oportunidad de que la comunidad deje de echarse en falta. Si ha de existir una comunidad en un mundo de individuos, sólo puede ser (y tiene que ser) una comunidad entretejida a partir del compartir y del cuidado mutuo; una comunidad que atienda a, y se responsabilice de, la igualdad del derecho a ser humanos y de la igualdad de posibilidades para ejercer ese derecho”

5. Acciones específicas en el ciberespacio: los proyectos comunitarios de aprendizaje servicio, el ocio digital, herramientas ciborg, cibervoluntariado, ciudadanía digital.

Si bien cada vez más las herramientas y las aplicaciones parecen acercarnos a una sociedad más solidaria e inclusiva favoreciendo la accesibilidad y la participación, como hemos visto la inclusión, desde la perspectiva comunitaria, supone un plus identitario que afecta a emociones y sentimientos, a las representaciones narrativas de la realidad y en el fondo a las actitudes radicales capaces de configurar acciones de exclusión o inclusión que den forma a una comunidad participativa que posibilita y acepta la praxis de una ciudadanía activa por parte de todos y cada uno de sus miembros aceptando y asumiendo las diferencias individuales.

Y esto es así porque la inclusión, posibilitada por las tecnologías es, ante todo, una cuestión cultural y educativa relacionada con las narrativas identitarias y con las actitudes individuales y colectivas de una comunidad.

En este sentido, la ciberanimación, en cuanto práctica de la animación sociocultural en la sociedad digital, aporta la posibilidad de integrar en un mismo proyecto la accesibilidad que permiten las tecnologías digitales y la capacidad de negociación interactiva de narrativas no excluyentes y de gestión ciudadana de las actitudes que facilitan las prácticas comunitarias inclusivas.

Y esto es así porque la ciberanimación, a través de dinámicas comunitarias de ciudadanía activa que son optimizadas por las tecnologías de la comunicación y la accesibilidad espacio sensorial, permite la posibilidad de generar dinámicas de:

- Encuentro entre personas que comparten inquietudes y sensibilidades mucho más allá de sus limitaciones físicas, genéticas o neurológicas.
- Debate social entre los miembros activos de una comunidad independientemente de sus diferencias culturales y generacionales.
- Protagonismo activo en la gestión de proyectos que afectan a la vida comunitaria superando limitaciones espacio temporales y estereotipos de poder social.
- Autonomía y capacidad de autogestión de proyectos individuales y colectivos a partir de la superación de las dificultades de acceso a los proyectos así como permitiendo la movilidad y la recepción sensorial.
- Visibilidad a través de la expresión y la autoría en la red, aportando representaciones individuales y colectivas superadoras de estereotipos excluyentes facilitando, de esta forma, la multiculturalidad y la interactividad identitaria.
- La autoría individual y colectiva facilitadora de la participación en las prácticas de la ciudadanía activa así como favoreciendo la expresión y la creatividad una vez superadas las dificultades para manifestarse libre y personalmente.
- La identificación con los proyectos colectivos de la comunidad mediante la participación activa y la superación de las dificultades de acceso y los sentimientos de exclusión.

Es por ello que las acciones y proyectos colectivos que aseguren la accesibilidad mediante la puesta a disposición de los usuarios softwares y aplicaciones inteligentes que superen las barreras sensitivas y motoras junto a dinámicas y estrategias colectivas que, sin excluir a ninguna de las personas de la

comunidad, permita a cada una de ellas aportar sus potencialidades y limitaciones a la gestión de proyectos colectivos. En este sentido van a ser de especial interés la implementación alguna de las actuaciones siguientes en el seno de las dinámicas de una comunidad que se pretende inclusiva:

- Los proyectos comunitarios de aprendizaje servicio en los que cada uno de los miembros de la comunidad asume un rol específico, en la medida de sus posibilidades y potencialidades, en la gestión de proyectos colaborativos de desarrollo y servicio a la comunidad,
- Las dinámicas de ocio digital que posibilitan la participación activa en juegos de rol, redes colaborativas u ocios no competitivos en las que cada una de las personas participantes aporta todas sus potencialidades al margen de limitaciones físicas o neurológicas de accesibilidad.
- El uso de herramientas ciborg, prótesis, motores de búsqueda o softwares inteligentes que posibilitan una participación activa en dinámicas colectivas y colaborativas.
- Acciones de cibervoluntariado que permiten, no solo la superación de déficits individuales, sino la posibilidad de aportar tiempo, servicio o habilidades en la implementación de un voluntariado comunitario de carácter emocional y solidario.
- Igualmente proyectos de ciudadanía digital posibilitan la práctica de una ciudadanía digital activa más allá de las limitaciones individuales favoreciendo así el sentido de pertenencia y la capacidad de actuar como miembro activo en las dinámicas ciudadanas. (Viché 2018)

Conclusiones

En conclusión las tecnologías digitales, en una sociedad inclusiva capaz de superar la brecha digital de origen económico, aportan, cada vez más, el soporte físico, sensorial y neurológico capaz de favorecer la accesibilidad a las redes comunitarias y de ciberciudadanía. No obstante, al ser la inclusión una actitud vivencial fruto de narrativas y estrategias radicales, las prácticas inclusivas necesitan de acciones estratégicas que favorezcan una participación no excluyente a través de dinámicas digitales colaborativas, diversificadas e individualizadas que permitan no solo la presencia sino también la aceptación, el sentido de pertenencia y la aportación individual a la gestión de los proyectos solidarios de la comunidad.

REFERENCIAS

- Bauman, Zigmunt** (2009); Comunidad. En busca de la seguridad en un mundo hostil, Siglo XXI Editores; Madrid.
- Castells, Manuel y Tubella, Imma, directores** (2007): La transición a la Sociedad Red. Ariel, UOC, Barcelona.
- Illich, Ivan** (1978); La Convivencialidad; Editorial Barral; Barcelona.
- Najmanovich, Denise** (2016); El cambio educativo: del control disciplinario al encuentro comunitario. En VVAA; Diversos Mundos en el Mundo de la escuela; Gedisa; Bracelona.
- Noah Harari, Yuval** (2018); 21 lecciones para el siglo XXI; Ed. 62; Barcelona.
- Samb, Thimbo** (2020); En: <https://www.youtube.com/watch?v=I82Xb8P4Oio>
- Viché González, Mario** (2010); La planificación estratégica: instrumento de participación y inclusión social; en <http://quadernsanimacio.net>; n° 12 julio de 2010; ISSN: 1698-4044
- Viché González, Mario** (2012); La animación sociocultural. De la militancia transformadora a la acción solidaria y liberadora; en <http://quadernsanimacio.net>; n° 16, julio de 2012; ISSN: 1698-4404
- Viché González, Mario** ; (2013); Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 18, julio de 2013; ISSN: 1698-4404
- Viché, González, Mario** (2016); La animación sociocultural y la sostenibilidad comunitaria.; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 23, enero de 2016; ISSN: 1698- 4404
- Viché González, Mario** (2017) Recuperando espacios para la convivencialidad; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 26 julio de 2017; ISSN: 1698-4404
- Viché González, Mario** (2018) Envelhecimento activo, identidade e empoderamento no ciberespaço; En Mesquita, A; Dantas Lima, José; De Sousa Lopes, M.; A Animação sociocultural e educação intergeracional; Ed. Intervenção ; Chaves.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Viché-González, Mario (2022); Ciberanimación, educación y estrategias de inclusión en la Sociedad Digital;

En:<http://quadernsanimacio.net> n° 36; Julio de 2022; ISSN: 1698-4404