



# CONCIENCIARTE EN LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

CERRÓN ROJAS, Waldemar José<sup>1</sup>

**RESUMEN:** Se propone la interacción de conciencia, ciencia y arte en la comproducción lectora virtual. Formas de conocer la visualización, simulación, realitización de conocimientos transdisciplinarios. Sensibilización necesaria para superar limitaciones históricas.

**PALABRAS CLAVE:** Conciencia; Ciencia; Arte; Comproducción lectora virtual.

**ABSTRACT:** The interaction of consciousness, science and art in virtual reader comproducción proposed. Ways of knowing visualization, simulation, realitización transdisciplinary knowledge. Awareness needed to overcome historical limitations

**KEYWORD:** Consciousness; Science; Art; Virtual reader comproducción.

## INTRODUCCIÓN

Se comproducen conocimientos visualizando las formas de hacer conocer la realidad. Simulando la superación de sus limitaciones histórica. El efecto estético sensibiliza la conciencia colectiva para la realitización respectiva.

Se propone la interacción de conciencia, ciencia y arte como procesos concomitantes en la comprensión y producción lectora virtual. El escenario virtual exige que el comprodutor determine con claridad el conocimiento virtualizado; los procesos investigativos necesarios para producir conocimientos; la sensibilidad estética para simular sus propuestas. Conciencia, ciencia, y arte en la comproducción lectora virtual significa virtualizar, simular y realitizar la sabiduría del paraíso humano.

En la comproducción virtual se sienten, piensan, investigan, develan, simulan, virtualizan y realitizan las formas de conocer o hacer conocer la realidad. Las herramientas virtuales disponibles permiten visualizar ideas, sentimientos, pensamientos,

conocimientos, voluntades, organizar procesos investigativos para simular formas de superarlos mediante el efecto estético transdisciplinario. Los resultados de la comproducción se evidencian en la realitización de las simulaciones en la realidad.

El comproductor al interactuar con los conocimientos virtualizados se convierte en un virtualnauta. Es conciente de lo que produce al captar el episteme, limitaciones históricas y efecto estético del conocimiento que visualiza, simula o realitiza con el empleo de herramientas virtuales (hipertexto) en el ciberespacio. La realitización de la simulación está sujeta a la sensibilidad social.

### EPISTEMOLOGÍA DE LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

La matriz epistemológica de la comproducción lectora virtual se soporta en la interacción conciente, científica, artística del virtualnauta con el escenario virtual. Su función es virtualizar el límite de los conocimientos, lo que significa simular el efecto estético transdisciplinario para superar las limitaciones históricas, desarrolla el sistema virtualnauta – comproducción – sociedad. Ocupa el primer lugar en el escenario de la comprensión y producción lectora virtual.

El comproductor deberá estar conciente del dato, la función, el significado, el sistema y lugar que ocupa en la estructura social a la que pertenece el conocimiento virtual disponible. Del modo de simular la vida misma, la cosmovisión, mentalidad, ideología, espíritus y prácticas de tiempo, paradigmas, teorías, métodos, técnicas y estrategias; manera en que interactúa con las relaciones sociales, ambientales y económicas. Todo el soporte de la matriz epistémica virtual.

La comproducción lectora virtual compromete la conciencia, ciencia y arte del virtualnauta. Conciencia para tener conocimiento real de las formas de conocer, hacer conocer la realidad; ciencia para producir y simular conocimientos; arte para movilizar sensibilidades estéticas para la realitización de la simulación en la realidad. Esta trílogía es condición y soporte necesario para el virtualnauta en la comproducción lectora virtual.

### CONCIENCIA EN LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

*Se **visualiza el conocimiento** en la comproducción virtual cuando **se interpreta** el sentido de las formas de conocer, hacer conocer y simular la realidad.*

La conciencia es la actividad cerebral que controla, dirige las formas de conocer, hacer conocer, producir y simular conocimientos con los que el hombre interviene en la dinámica socio ambiental. El control y dirección de las actividades se soportan en el conocimiento de las regularidades que hacen posible el progreso social y mejoras ambientales. Los actos conscientes se originan y desarrollan en la cultura mediante la educación.

El virtualnauta adquiere conciencia de lo que lee en tanto descubre las formas que soportan los modos culturales de conocer y hacer conocer las regularidades virtualizadas. El encuentro entre las formas de conocer del virtualnauta comproductor y las formas de conocer planteadas en la realidad virtual derivan en regularidades universales. El contraste entre ambas formas de conocer la realidad genera simulaciones virtuales y por consiguiente la interpretación de su sentido y significado.

#### CIENCIA EN LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

Se comprenden, interpretan, **describen y explican** las conexiones internas, relaciones externas y limitaciones históricas del conocimiento cuando **se simulan sus alcances y se realitiza las formas** de superarlos.

El escenario del conocimiento ha cambiado progresivamente a lo largo de la ruta histórica. Desde el contacto empírico, abstracción teórica, demostración práctica hasta la virtualización. Como se puede percibir los escenarios, en la actualidad se están desplazando progresivamente a los espacios virtuales. La simulación de procesos, la proyección de realidades paralelas, de espacios y hábitats son más que probables reproducibles.

La ciencia es la interacción transdisciplinaria con los conocimientos de las regularidades socio ambientales en escenarios materiales y virtuales. En ellos se establecen los límites del conocimiento y a la vez las formas de superarlos mediante la producción, simulación de manera auténtica, diferente u original. Requiere de habilidades investigativas, procesos metodológicos y comprensión de las leyes del desarrollo socio ambiental.

Las habilidades investigativas virtuales son actividades para simular y realitizar de manera científica o artística. Son habilidades virtuales la simulación (propuesta), autocontrol (instrumento), flexibilidad (alternativa) transferencia (operacionalización), precisión (métodos), solidez (argumentación) y economía (tiempo). En el escenario virtual se simulan y realitizan las tendencias a conseguir la

felicidad de los pueblos.

Las investigaciones requieren de la visualización, simulación y realitvización de regularidades procedimentales cuantitativas o cualitativas. Estas pueden ser cuantitativas como la observación, descripción, explicación, correlación, modelación, análisis – síntesis, histórico, genético y dialéctico. Son cualitativas la hermenéutica, etnografía, teoría fundamentada, investigación acción, psicodrama, caso, diarios, encuestas, triangulación, etc.

Son procesos investigativos virtuales los que permiten la visualización, simulación y realitvización de conocimientos. Estos procesos son: Observación de las limitaciones históricas (hechos o fenómenos), situación a investigarse, elaboración del plan de investigación (pregunta, objetivo, hipótesis, variables, métodos, diseño y técnicas) Ejecución de la investigación, comprobación de resultados y conclusiones. Procesos que deben ser simulados por el virtualnauta para producir conocimientos.

Se visualizan, simulan y realitvizan conceptos, categorías, leyes, teorías y principios en la ciencia; en el arte, signos, símbolos, imágenes y efecto estético. Ello nos permite comprender la esencia de las regularidades del desarrollo social, su cultura, ideología, política, Estado, producción, relaciones de producción, acceso de bienes y tecnología, nivel científico. Ello brindará conocimientos auténticos, originales y la seguridad necesaria para mejorar las condiciones históricas en el tiempo.

El comproductor deberá captar la virtualización de leyes (conexión interna, necesaria y regular) categorías (síntesis histórica del conocimiento) y concepto (concretización de lo universal en lo singular). El fenómeno, esencia, causa, efecto, la transformación de la casualidad en necesidad, contenido y forma (presentación en la historia), realidad y posibilidad de su transformación histórica concreta a fin de otorgarle identidad a la realidad simulada.

Las condiciones de vida virtualizadas proyectan pensamientos, sentimientos y formas de actuar en el virtual nauta con las cuales puede estar de acuerdo o no. En la realidad virtual se pueden proponer mejoras en las maneras de producir y distribuir lo producido, uso de tecnologías, relaciones sociales para contrarrestar las deformaciones sociales, lo que indicará su nivel de humanidad. Actualmente no solamente somos lo que comemos o leemos, también somos lo que virtualizamos y más aún realitvización.

La comproducción lectora virtual requiere que los procesos investigativos produzcan conocimientos que traspasen las limitaciones históricas de la época. Se investiguen la simulación de las regularidades materiales y espirituales de la sociedad para su concretización real. Los procesos investigativos virtualizados garantizan y dinamizan la transformación de los conocimientos que soportan las formas de alcanzar

la felicidad de los pueblos.

## ARTE EN LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

Se superan las limitaciones históricas del conocimiento cuando el efecto estético sensible que se propone en la comproducción moviliza las masas para su presencia y desarrollo real.

El arte en la humanidad es trascendental porque confiere la sensibilidad necesaria para superar las limitaciones históricas. Las categorías estéticas dinamizan la creación, transferencia, interpretación y valoración de la producción para comprender e interpretar sensibilidades sociales manifiestas en emociones, sentimientos, pensamientos y conocimientos. Su efecto estético dinamiza la proyección, configuración e intervención para la felicidad de los destinos sociales.

El producto artístico expresa, representa formas de la conciencia social. El efecto estético lleva consigo conocimiento e investigación que sintetizan cualidades humanas; educa la formación sensible, transfiere determinada inclinación política, estimula funciones ideológicas, transporta una concepción filosófica, contrarresta moralmente y mantiene viva fe para contrarrestar las deformidades sociales. Las imágenes artísticas representan el nivel de conocimiento, sensibilidad humana de una sociedad.

Las imágenes artísticas y categorías estéticas representan, expresan, develan la trascendencia del efecto estético en las regularidades sociales. El signo artístico, lo típico e individual, objetivo, subjetivo, emocional, racional almacenan códigos que los pueblos fueron capaces de significar. Las categorías estéticas representan en lo bello, lo trágico, cómico, heroico, sublime y sutil la identidad, superación de limitaciones históricas, sentimientos nobles y acciones risibles el desarrollo social.

Una vez comproducido en la realidad virtual se han generado las condiciones para proponer el efecto estético para la superación de las limitaciones históricas. El virtualnauta interactuará artísticamente con las formas de conciencia social, imagen artística y categorías estéticas para sensibilizar el desplazamiento de la masa electrónica a escenarios reales, convirtiendo la simulación virtualidad en realidad. El efecto estético propuesto trae consigo el distintivo de la inmortalidad.

## TRANSFACES EN LA COMPRODUCCIÓN LECTORA VIRTUAL

La comproducción virtual es la transface conciente, científica y artística del virtualnauta con la simulación contenida, pudiendo ser esta transface compresora o productora. Se capta el sentido, significado propuesto en la transface proyectando la posibilidad de organizar las conexiones internas y relaciones externas de la realidad virtualizada. Esta interacción es de carácter transdisciplinario porque convoca la presencia de hipertextos, comunidades de aprendizaje e hipermundos.

El descubrimiento de los escenarios virtuales ha ocasionado que el virtualnauta transface con la conciencia, ciencia y arte para comproducir. Las formas de conocer, hacer conocer y producir conocimientos en las transfases virtuales se soportan en categorías como conectividad, simulación, virtualización, incertidumbre, complementariedad. De esta manera se configura la transface virtual desde el cual el comproductor hará su presencia histórica.

La actividad que realice el virtualnauta determina la transface compresora o comproductora. En la transface compresora se comprende lo que se lee, como si se tratara de algún soporte físico, en algunos casos se utilizan herramientas virtuales; mientras que en la transface comproductora se interactúan de manera transdisciplinaria, a la vez que se comprende lo que se le, se producen simulaciones. La comproducción se realiza en tiempo real; pero la propuesta simulada proyecta su transface en el tiempo.

## TRANSFACE COMPRESORA

En esta transface se interactúa con el sentido y significado de los conocimientos virtualizados. Se requiere de actos conscientes para captar la totalidad de sus contradicciones internas, relaciones externas, el elemento dinamizador que moviliza y hace posible la existencia del fenómeno. Mediante la interpretación del contenido virtual se concibe el sentido histórico asignado al conocimiento, el cual necesariamente variará por el hecho mismo de que la realidad está en constante cambio.

El comprensor transfaza con las formas de conocer y hacer conocer la realidad adquiriendo dominio sobre las propiedades de los objetos y fenómenos. Este conocimiento permanece oculto, porque otorga poder, como diría Debort en (Ackbar Abbas, 2014) *“que el secreto domina a este mundo, y primero y ante todo como el secreto de la dominación”* p.60. El comprensor se desplaza de los linderos de la

conciencia ingenua a la conciencia adaptativa conformándose con el sentido propuesto en la virtualidad.

Además del secreto prosiguiendo la línea de Debort, (Ackbar Abbas, 2014, pág. 258) refirió “En pos de tal lenguaje Baudelaire se aleja de la rentabilidad del misterio que caracterizan la conspiración y se aproxima “al enigmático material de la alegoría” (p.17), se desplaza del secreto al enigma.

En esta transface el uso de las herramientas virtuales hace que la comprensión lectora virtual sea más ágil. Se es más conciente del contenido y esencia que trae lo virtualizado porque se recurre a los diccionarios, blogs, aulas, videos y herramientas (resaltado, subrayado) deja evidencia de lo comprendido con transcripciones del texto original porque se allana al conocimiento de los que le antecedieron. Deja evidencia del acuerdo con los conocimientos propuestos.

Como refiere (Cassany, 2013) en la lectura crítica, se interroga ¿quién, cuándo y para qué escribió?...Leer en la red es manejar la búsqueda de la información a diferencia de la lectura en el papel, en la pantalla del ordenador encuentras una gama de ventanas para encontrar la información, leer y escribir en la nube.

Entonces en la transface comprensora se requiere que el virtualnauta interactúe con tres preguntas claves:Cuál es la forma de conocer (de la persona o cultura), cuál es el límite del conocimiento (etapa histórica) y cuál es el efecto estético de lo que se propone (para qué escribió).

#### TRANSFACE COMPRODUCTORA

Transface que compromete además de la comprensión, la interpretación consciente para el descubrimiento de los límites del conocimiento virtualizado. De esta manera el virtual nauta aplica las regularidades investigativas, leyes y categorías que le permiten profundizar en el conocimiento y su dinámica en el desarrollo social. El comproductor aplica las herramientas accesibles que le permiten producir conocimientos, los cuales podrá proyectarlos al contexto local y global.

La transface comproductora hace que el virtualnauta interactúe transdisciplinariamente. Conciente de la forma de hacer conocer lo virtualizado mediante la matriz epistémica, aplica los procedimientos de la investigación científica utilizando hipertexto, videos, música y otros con los cuales descifra las relaciones internas necesarias que dinamizan el movimiento del objeto de conocimiento. Expresa o representa el efecto artístico para sensibilizar posibilidades de cambio.

Este proceso constituye el soporte de la transface del comproductor. Además

de comprender inmediatamente produce porque cuenta con herramientas virtuales para reproducir, producir y sobre todo simular conocimientos y actividades que no alteran el contexto; pero si le otorgan ideales para proyectar sentimientos, pensamientos y conocimientos nuevos. De esa manera planifica artísticamente la marcha de tales simulaciones para la realitización.

Como refiere el Diario (Comercio, 2015) Una vez dentro, el software les permite mover su avatar por el campus para recibir lecciones en el aula (consistentes en videos de 20 minutos y un examen escrito), consultar material audiovisual o libros electrónicos, e interactuar mediante un interfaz de chat con los dobles virtuales de compañeros y maestros.

El virtualnauta se ha transfigurado de un lector concentrado, unidisciplinario a un lector transdisciplinario. Las propuestas que plantea de manera racional se ven fortalecidas en la virtualización debido a que pueden ser simuladas y vistas por los demás. Además de ello asume otras responsabilidades como la interacción con la producción industrial de los lenguajes a fin de no caer en determinadas redes corporativas vigiladas y direccionadas a la que está expuesta la masa electrónica

Los comproductores son una generación capaz de simular para construir y reconstruir mundos posibles. Estos espacios son necesarios para la conciencia, como proceso reflexivo, la ciencia como proceso investigativo de los límites del conocimiento y el efecto estético indispensable en el arte para sensibilizar a los hombres y hacerlos realidad en contextos particulares, generales y universales. Se trata de un camino más factible que abrevia procesos y aliviana del peso histórico de las deformidades sociales.

El efecto estético apunta directamente a las sensibilidades humanas porque permite interactuar con los sentidos, pensamientos, conocimientos, emociones y pensamientos. En un primer momento con los sentidos luego mediante la reflexión e investigación se proyecta una ideología que se incorporará a un espíritu de tiempo. Por lo que existe la necesidad constante de redefinir los vínculos de la estética con las formas de conciencia social en los escenarios virtuales.

Los comproductores deben ser conscientes de sus conocimientos. Existen virtualnautas que han encontrado en las redes una forma peculiar de sobrevivencia, la cual está sujeta a la piratería y explotación, pues los beneficios son más para los que son dueños de la plataforma virtual. Así mismo contrarrestar el sedentarismo, utilizar las plataformas virtuales (facebook, entre otros) para organizar actividades productivas, mejoras reales en las formas de vida y desarrollo social.

## CONCLUSIONES

La comproducción lectora virtual requiere de la concurrencia de la conciencia, ciencia y arte para superar limitaciones históricas. La conciencia permite visualizar, controlar, dirigir las formas de conocer; las regularidades investigativas facultan la producción y simulación de conocimientos y el efecto estético moviliza la conciencia individual y colectiva para realitivarlos. Aspectos necesarios para humanizar más a la humanidad.

La comproducción lectora virtual se moviliza en la transface comprensora y comproductora. En la primera se dirige, controla la matriz epistémica del conocimiento; en la segunda se interactúa con las habilidades, regularidades investigativas, leyes y categorías socio ambientales para la producción, simulación de conocimientos, así como el efecto artístico de la propuesta para alcanzar ideales humanamente bellos.

El virtualnauta deberá describir, explicar, comprender e interpretar las formas de conocer y hacer conocer lo virtualizado. Descubrir las limitaciones del conocimiento y las posibilidades de superar esas barreras utilizando las herramientas virtuales accesibles en el espacio virtual. Plantear y proyectar el efecto estético que permitirá movilizar conciencias, voluntades y acciones para mejorar los escenarios de la humanidad.

## NOTAS

<sup>1</sup> Profesor de Investigación de la Universidad Nacional del Centro del Perú. Doctor en Ciencias de la Educación. e-mail. [josecin4@hotmail.com](mailto:josecin4@hotmail.com)

## GLOSARIO

1. Visualizar. Captar transdisciplinariamente la interfaz en el espacio virtual.
2. Simular. Actividades que puedan realizarse dentro del ordenador
3. Realitivización. Acción de transferir lo virtual a lo real
4. Transface. Obligada correspondencia del sujeto con la realidad virtual (visualización, simulación y realitivización)
5. Comproducción. Acción de comprender y producir de manera inmediata
6. Limitación histórica. Punto de llegada de los acciones del hombre dado el conocimiento de la época.
7. Efecto estético. Es la atracción emocional y racional de los sentimientos hacia el producto artístico capaz de desarrollar sentimientos y pensamientos elevados.
8. Virtualnauta. Ente que transfaza la comproducción (en este caso la lectora virtual)

## REFERENCIAS

ACKBAR ABBAS. (2014). *Espectáculo, arte y la política de la decepción*. En M. B. MEDINA, *Estética y emancipación* (p. 256). México : Siglo XXI.

CASSANY, D. (21 de 11 de 2013). *BerritzeguneNagusia*. Obtenido de BerritzeguneNagusia: <https://www.youtube.com/watch?v=fls2DMumRhs>

COMERCIO, D. E. (08 de 05 de 2015). <http://elcomercio.pe>. Obtenido de [http://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/japon-inaugura-primer-colegio-virtual-noticia-1809467?ref=portada\\_home](http://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/japon-inaugura-primer-colegio-virtual-noticia-1809467?ref=portada_home): [http://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/japon-inaugura-primer-colegio-virtual-noticia-1809467?ref=portada\\_home](http://elcomercio.pe/tecnologia/actualidad/japon-inaugura-primer-colegio-virtual-noticia-1809467?ref=portada_home)

MIGUELEZ MARTINEZ, M. (2009). *Epistemología y metodología cualitativa en las ciencias sociales*. México : Trillas.