



Perfil

Una apuesta por el conocimiento, una apuesta por la juventud

Diana Lorena Pulido



Profesora Nina Cabra

Al respecto, las universidades tienen un papel decisivo en la creación de espacios de reflexión y análisis de las nuevas formas de interactuar de los seres humanos, en especial las de los jóvenes, que están mediadas por la tecnología y su constante evolución.

Por eso, para la Universidad Central ha sido clave conformar un equipo docente de calidad que se interese por las dinámicas en las que se desarrollan los jóvenes y su pensamiento.

En ese sentido, la profesora Nina Cabra, docente del Departamento de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad

Los trabajos de investigación encaminados a la reflexión sobre los comportamientos del mundo contemporáneo han sido de escaso interés, sobre todo los que establecen relaciones entre los dispositivos tecnológicos —todo lo que los rodea en términos de interactividad— y los sujetos, en cuanto miembros de una colectividad.

Central y directora del Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos (Iesco), ha hecho una gran apuesta investigativa con su trabajo “Videojuegos interactivos: nuevas experiencias y modos de conocimiento de jóvenes urbanos”. En este presenta una amplia visión de las nuevas formas de interacción de los jóvenes desde la perspectiva del *videojugador*, que, además de estar inmerso/a en el mundo del juego virtual, explora y conoce todas las formas de interactividad a través de internet y de dispositivos portables.

La profesora Cabra es comunicadora social de la Pontificia Universidad Javeriana y especialista en Comunicación y Educación de la Universidad Central. Además, tiene una maestría en Filosofía y un doctorado en Antropología de la



Fotografía: pixabay.com

Universidad de los Andes, del cual hizo parte su investigación sobre videojuegos y jóvenes.

Se vinculó a la Universidad Central como coordinadora de la línea de investigación en Jóvenes y Culturas Juveniles. En dicha línea ha desarrollado proyectos como Inventudes, una propuesta que surgió en alianza con la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá y que acerca la investigación a los jóvenes, especialmente a los estudiantes de colegios del distrito, quienes descubren temas que les interesan en la medida en que los convierten en sus objetos de investigación.

Asimismo, el interés de la profesora Cabra en los videojuegos nació de la pregunta por la relación entre el juego y el conocimiento, que, a su vez, surgió de su propia experiencia con las consolas

de videojuegos y de las conexiones que logran establecerse no solo con los juegos, sino dentro de una comunidad de jugadores que exploran, investigan y conocen todas las herramientas e innovaciones al respecto y que, además plantean nuevas prácticas de conocimiento y aprendizaje a través de los videojuegos.

En el marco de este proyecto, que hace parte de su tesis doctoral, la profesora Cabra pretende establecer una relación fundamental entre conocimiento, cuerpo y tecnología, entendiendo que la interacción con la tecnología supone una serie de estímulos y otras formas de percepción que, a su vez, se experimentan y evidencian en el cuerpo y generan nuevas sensibilidades y formas de actuar y de interpretar el mundo.

Y son justamente estos intereses en los comportamientos de los sujetos, de los jóvenes en especial, lo que permite que se profundice en las experiencias y en las vivencias contemporáneas. Fenómenos estos a los cuales la profesora Cabra ha apuntado mediante una exploración muy juiciosa de los procesos de aprendizaje y conocimiento de los jóvenes bogotanos, para quienes lo físico y lo virtual hacen parte de la realidad y de su entorno cotidiano. 🧠