II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

Tics, entre lo invisible y lo imposible.

Neri, Carlos y Fernández Zalazar, Diana Concepción.

Cita:

Neri, Carlos y Fernández Zalazar, Diana Concepción (2010). *Tics, entre lo invisible y lo imposible. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-031/46

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/VUV

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

Historia y subjetividad. Buenos Aires: Asociación Argentina de profesionales de salud mental.

ORAMAS VIERA, A., SANTANA LÓPEZ, S. & VERGARA BARRENECHEA, A. (2006). El bienestar psicológico, un indicador positivo de la salud mental. Revista Cubana de Salud y Trabajo, 7 (1-2), 34-9.

RYFF, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Exploration on the meaning of psychological well-being. Journal of Personality and Social Psychology. 57, 1069 - 1081.

RYFF, C. D. (1989). In the eye of the beholder: Views of psychological well-being in middle and old-aged adults. Psychological and Aging, 4, 195-210.

SALANOVA, M. , GRACIA, F. J. & PEIRÓ, J. M. (1996). Significado del trabajo y valores laborales. En J. M. Peiró & F. Prieto (Dirs), Tratado de psicología del trabajo. Volumen II: Aspectos psicosociales del trabajo. Madrid: Síntesis.

SELIGMAN, M. & CSIKSZENTMIHALYI, M. (2000). Positive Psychology. An Introduction. American Psychologist. January 2000, 55 (1), 5-14.

TODARO, R. & YÁNEZ, S. (2004). El trabajo se transforma: relaciones de producción y relaciones de género. (pp. 46-62). Santiago: CEM ediciones.

VEENHOVEN, R. (1994). El estudio de la satisfacción con la vida. Intervención Psicosocial, 3, 87-116.

TICS, ENTRE LO INVISIBLE Y LO IMPOSIBLE

Neri, Carlos; Fernández Zalazar, Diana Concepción
UBACyT, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN
Durante los últimos dos años en el marco del proyecto UBACyT P413, se construyó un Observatorios sobre el Usos de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación con el objetivo de corroborar y analizar cuáles son los usos y frecuencias que los estudiantes universitarios hacían de estas herramientas. Pudo observarse que si bien existe un alto nivel de uso de recursos tecnológicos, la lógica de su utilización puede definirse como instrumental-mercantil, presentando una declinación del uso cuando éstos implican procesos de enseñanza-aprendizaje formales. Esta distancia entre aprendizajes formales e informales ha generado diversas explicaciones que sin alcanzar el status teórico emergen. La relevancia del estudio de este tema se encuentra en la distancia que se observa entre los aprendizajes formales y las estrategias de aprendizaje espontáneo que surgen de las interacciones de los jóvenes con la variedad de medios de comunicación existentes en la actualidad. Si bien este aprendizaje espontáneo o no escolarizado, muestra habilidades y competencias interesantes para el campo educativo, en sí mismo se encuentra atrapado en la lógica de los bienes de consumo y no de conocimiento, sin poder transferirse dichas competencias hacia otros ámbitos.

Palabras clave
TICS Estrategias Aprendizaje E-competencias

ABSTRACT
TICS, BETWEEN THE INVISIBLE AND THE IMPOSSIBLE.
During the past two years, in the frame of the UBACyT P413's project, we developed an Observatory of the uses of the new technologies of the information and communications with the purpose of corroborate and analyses which are the different uses and frequencies that the college's students give to these tools. We could observe that, even tough exist a high use of technological resources; the logic of this utilization could be defined as instrumental-mercantile, presenting a declination in their utilization when a teaching-formal learning process is implicated. The distance between formal and informal learning had generated many diverse explanations that emerged without achieve theoretical status. The relevance of this investigation resides in the big distance observed between the formal learning strategies and the spontaneous learning strategies surged of the interaction among the youth, considering the many different communication channels existing in the actuality. Even tough this kind of spontaneous or informal learning process shows abilities and competences highly interesting for the educational field, the process it self it's trapped in the logic of consumer goods and not in the logic of knowledge. As a consequence the mentioned abilities can't be transferred to other ambits.

Key words
TICS Strategies Learning E-competences

INTRODUCCIÓN:

Las muestras sobre las que hemos trabajado están constituidas por estudiantes universitarios del conurbano bonaerense sur. Algunos de los resultados cuantitativos sobre 500 casos son: el 78 % de la muestra tiene entre 18 y 24 años. El 60 % son mujeres y 40 % hombres. El 39.5 % cuenta con una PC propia, el 50.5 % la comparte con otro miembro de la familia y el 10 % usa PC en cibercafés, mientras que un 4 % manifiesta no usar PC. Celulares: el 58 % cuenta con un celular que almacena y reproduce mp3, saca fotos y envía sms. Sólo un 4% cuenta con celulares de última generación y un 36.5 cuenta con celulares que solo envían sms y en algunos casos sacan fotos. Un 4% no usa celulares. Cuando se los consultó sobre los usos que le daban al sms el 57 % dijo utilizarlo para avisar a la familia o amigos donde se encuentra. Esto debe ser leído dentro de prácticas sociales de seguridad. Un 37% usa los sms como Chat entre amigos. Un 5% no envía sms. El 76 % se conecta a Internet por banda ancha y 16.5 lo hace desde un cibercafé. El 65 % está hasta 2 horas diarias conectados, mientras que el 34% entre 3 a 5 o más horas. Recursos que usan: el 35% tiene un Fotolog y el 60% cuenta con Facebook. Al consultarlos sobre una serie de recursos de la denominada Web 2, en la mayoría de los casos no los conocían o no los usaban. Mientras que Youtube es usado por más del 75 % y la Wikipedia por el 71% combinado en ambos casos las respuestas de la escala, "siempre" y "a veces". El 84 % usa programas de descarga de películas o música del tipo p2p, como ares o emule. Es interesante observar cómo a pesar de usar recursos de la Web 2 éstos no son reconocidos como tales. Un dato que llama la atención es que solo el 33% usa traductores automáticos. Es contundente el uso del Chat vía MSN en un 94% por ciento de los encuestados, el 77 % tiene entre 100 y 300 contactos, mientras que el 85% pueden estar "chateando" hasta con 20 contactos a la vez. En la pregunta final se les proponía que pongan en orden de prioridad los usos que le dan a Internet dentro de una serie de actividades en las que se incluía el estudio. Sólo el 26 % incluyó el estudio como primera opción. Mientras que el Chat y la descarga de música, películas o los videojuegos fueron las actividades prioritarias.

La relevancia del estudio de este tema se encuentra en la posibilidad de corroborar la distancia que se observa entre los aprendizajes formales y las estrategias de aprendizaje espontáneo que surgen de las interacciones de los jóvenes con la variedad de medios de comunicación existentes en la actualidad. Si bien este aprendizaje espontáneo o no escolarizado muestra habilidades y competencias interesantes para el campo educativo, en sí mismo se encuentra atrapado en la lógica de los bienes de consumo y no del conocimiento. Para Benbenaste (2004) la valorización de los bienes de conocimiento no puede eludir la impronta del mercado y sus excitaciones sobre los sujetos. De allí que postulemos que no se trata como muchos han intentado señalar de una cuestión de analfabetismo Informático, con sus requeridas capacitaciones sino de un conocimiento instrumental acorde a una lógica de mercado. Es un observable que docentes y alumnos realizan prácticas tecnológicas en el ámbito privado pero no pueden ser desplegadas del mismo modo en el marco de las prácticas educativas. Como señalamos en "Centro de recursos organizados (CRO)": "¿Es posible pensar estrategias didácticas que incluyan las prácticas de la gente o continuaremos en la escisión entre aprendizajes oficiales y una zona de desarrollo y conexión de los colectivos humanos conectados generándose espontáneamente?"(Neri-Fernández Zalazar: 2008).

UNA PREOCUPACIÓN TEÓRICA EMERGENTE.

Esta problemática de la distancia entre los aprendizajes formales y no formales ha sido tratada como un tema de interés dominante en los estudios sobre educación y tecnología. Autores como Mizuko Ito, Becky Herr-Stephenson, Matteo Bittanti, danah boyd, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, C. J. Pascoe, Laura Robinson en "Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project" (2008), señalan el desplazamiento de los lugares de aprendizaje: "...tendrá lugar en escuelas, hogares, vehículos y otros espa-cios que vive la gente joven en la estructura de todos los días, los adolescentes que participaron en nuestro estudio se había convertido en expertos en el man-tenimiento de una presencia continua, o la presencia conjunta, en múltiples contextos." Otra línea interesante de discusión la plantea James Paul Gee en "New Digital Media and Learning as an Emerging Area and "Worked Examples" as One Way Forward" (2010). Allí nos habla de la tensión entre dos polos que se proponen entender las nuevas formas emergentes desde los análisis culturales, perdiendo el vínculo con el aprendizaje: "Los medios digitales y el aprendizaje no puede y no debería, en mi opinión, dejar caer el fuerte vínculo con el aprendizaje convirtiéndose sólo en los estudios de los medios digitales como una rama de los estudios culturales. " Y agrega: "Los medios digitales son los propios instrumentos para la creación de sentido, así como la escritura-no se presta a un punto de vista puramente mental en la forma en que la lectura y la escritura se ejecuta." (Gee 2004). Hay algo más social e institucional sobre los medios digitales, signado por la vía de la comunicación por lo que no alcanzan los análisis tradicionales sobre lectoescritura para abordar un fenómeno complejo que no replica de igual forma lo que ha sido la adquisición de la lectoescritura previa al mundo digital e interactivo. Debemos entender este fenómeno como un fenómeno complejo: "Es común ahora, en la vanguardia de la investigación, ver a los investigadores a trabajar sobre un tema común con métodos adaptados de una variedad de diferentes disciplinas y la integración de diferentes perspectivas disciplinarias e idiomas para trabajar juntos. El trabajo sobre los sistemas adaptativos complejos sería una buena ejemplo aquí" (Lewin, 1992; Waldrop, 1992). En todos estos textos se observa además una fuerte preocupación por el destino de las instituciones educativas y el caudal de prácticas y aprendizajes que superan el marco de la educación formal. Los aprendizajes invisibles Cobo (2009) que se despliegan en el medio digital donde las habilidades, estrategias y competencias pocas veces tienen una transferencia al mundo escolar o académico; son explicadas por diversos autores a partir del marco teórico de la cognición situada. "Mientras que los analistas y teóricos sugieren que el juego de roles puede estar aumentando el pensamiento crítico de niños o las habilidades para resolver problemas-(ver Katz, 2000; Prensky, 2000), la investigación sobre la transferencia dan pocas razones para creer que los jugadores están desarrollando habilidades que son útiles en cualquier contexto. En Half-Life un jugador experimentado puede desarrollar habilidades que son útiles en el juego Unreal Tournament (un juego muy similar), pero esto no significa necesariamente que los jugadores desarrollen de manera generalizada el "pensamiento estratégico" o "planificación". El hecho de que un jugador puede planear un atentado o el despliegue de una línea de acciones rápidas en el Half-Life, no significa que puede planificar su vida con eficacia, pensar con rapidez o en otros contextos, como en un debate o en una corte - una de las principales razones es que se trata de dos contextos diferentes por completo y de demanda de prácticas sociales muy diferentes." Kurt Squire (2002). Autores como Jenkins (2002) o Cobo (2009) introducen el tema de las e-competence como aquellas que deben ser desarrolladas por los sujetos en la actualidad, para poder garantizar su inserción en el mundo tanto educativo como laboral. En su definición: "Las e-competencias son un conjunto de capacidades, destrezas y habilidades para explotar el conocimiento tácito y explícito, reforzado por la utilización de las tecnologías digitales y la utilización estratégica de la información. Las E-competencias van más allá de la utilización específica de las TIC, incluyen el uso eficiente de la información y la aplicación de los conocimientos para trabajar individualmente y en colaboración en contextos cambiantes." (Cristóbal Cobo: 2009). Es interesante resaltar que en esta definición se alude a que dichas competencias van más allá del uso específico de las TIC, ya que lo que importa en este mundo con contextos cambiantes y datos producidos a gran velocidad, es la capacidad para poder asimilar, elaborar, procesar y dar un salto cualitativo que vaya desde los datos hacia la producción del conocimiento. Si bien el conocimiento se presenta cada vez como más provisorio y problemático, de lo que se tratará entonces es de poder desarrollar capacidades acordes al manejo adecuado de grandes flujos de información, en una sociedad hiperconectada y con mayores niveles de trabajo interdisciplinario y colaborativo. Por ello entre las dimensiones que abarcan las e-competence podemos mencionar: la e-conciencia, la alfabetización tecnológica, la alfabetización informacional, la alfabetización digital y alfabetización me-

diática (Cobo: 2009). Tenemos entonces por un lado las prácticas propias del mundo digital y por otro las estrategias o aprendizajes en contextos formales disociados de las e-competencias.

LAS E- COMPETENCIAS COMO UN CONSTRUCTO EMERGENTE PERO INSUFICIENTE

Hasta el momento en la bibliografía vigente no figura ninguna investigación con base empírica que demuestre cómo el uso de tecnología mejora las posibilidades para el sujeto del conocimiento y específicamente las estrategias de aprendizaje en ámbitos de educación formal. Este hecho nos ha llevado a problematizar el término de e-competencias, poniendo en cuestión si en verdad son capacidades generales o si tienen especificidad de dominio. Desde algunos marcos teóricos se postula que dichas competencias deben ser transversales a todos los contenidos, sin embargo el hecho de que se puedan desplegar sólo en algunos entornos y sin una clara o posible transferencia hacia otros pone en cuestión su supuesto grado de generalidad. Para poder avanzar sobre la influencia posible entre estas dos áreas hemos planteado como continuación de este proyecto, una investigación que articulará las estrategias de estudio de los estudiantes universitarios, los aprendizajes invisibles ligados al uso de TICS y el desarrollo de las e-competencias

BIBLIOGRAFIA

ARINA, T. (2007). Serendipity 2.0: Missing Third Places of Learning.

BENBENASTE, N. (1999) Educación: del mercado a la democracia, Eudeba.

CARRIE J., (2009). Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning) The MIT Press.

CONNER, M.(2008) Informal learning www.marciaconner.com/intro-s/informal.html

COPE, B. y KALANTZIS, M. (eds.) (2009). Ubiquitous Learning. U. of Illinois Press.

JAMES PAUL GEE, (2010) ,New Digital Media and Learning as an Emerging Area and "Worked Examples" as One Way Forward, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. The MIT Press.

LEWIN, R.. (1992). "Complexity". Tusquets Editores. Lewontin, R.

MIZUKO ITO, HEATHER A. , MATTEO y otros. (2008) Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.

NERI, C.; FERNÁNDEZ Zalazar, D. (2008) Telarañas de conocimiento. Educando en tiempos de la Web 2.0.. Ed, Libros y Bytes.

SQUIRE, K. Cultural Framing of Computer/Video Games en Studies. The international journal of computer game research, volume 2, issue 1. July 2002

WALDROP. M.(1992). "Complexity". Touchstone Books

DE COMO UNA HERRAMIENTA CONLLEVA UNA PRÁCTICA Y TIENE IMPLÍCITA UNA TEORÍA.

Ojeda, Ramón Antonio
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

El instrumento es una prolongación del espíritu, materialización del pensamiento, en tanto que se produce una ruptura con la herramienta ya que no es una prolongación de los sentidos del hombre. Este trabajo realiza un recorrido desde la historia de la técnica a partir de la afirmación que sostiene que ésta esclaviza a quien cree que la domina para arribar a la consideración de la técnica freudiana hecha por Lacan. Palabras clave: herramienta, instrumento, técnica, Psicoanálisis.

Palabras clave
Herramienta Instrumento Técnica Psicoanálisis

ABSTRACT

HOW A TOOL IMPLIES A PRACTICE WITHIN A THEORY

The instrument is a prolongation of the spirit, the materialization of the thought. A breakage of the tool is produced since this is not the prolongation of the senses of the man. This work deals with the history of the technique from the affirmation that states that this one turns someone into a slave while he/ she believes that is the dominating this technique. This research studies the Freudian technique as it was considered by Lacan.

Key words
Tool Instrument Technique Psychoanalysis.

Heidegger. M. (1994) planteó la pregunta por la técnica y, así, hizo posible la construcción de un camino. Ya que preguntar es construir un camino, este autor tomó un camino como un camino del pensar. Todos los caminos llevan a través del lenguaje.

Cuando cada uno se pregunta por la técnica, prepara una relación libre con ella. Será libre en tanto abra su estar a la esencia de la técnica y hará experiencia de lo técnico en su limitación. Para diferenciar la técnica de la esencia de la técnica es preciso decir que esta esencia no es nada técnico. Por esta razón, no se va a hacer experiencia en relación con la esencia mientras el que se pregunte se limite a representar únicamente lo técnico, o bien resignándose a ello o bien esquivándolo. (Heidegger. M. 1994 P. 9)

"En todas partes estamos encadenados a la técnica sin que nos podamos librar de ella, tanto si la afirmamos apasionadamente como si la negamos. Sin embargo, cuando del peor modo estamos abandonados a la esencia de la técnica es cuando la consideramos como algo neutral, porque esta representación, a la que hoy se rinde pleitesía de un modo especial, nos hace completamente ciegos para la esencia de la técnica". (Heidegger 1994 P. 9.)

Para Heidegger la esencia es aquello que algo es. Al preguntarse por la técnica se pregunta por lo que ella es. Las respuestas corrientes que se dan son dos. La primera dice que "la técnica es un medio para unos fines". La segunda dice que "…la técnica es un hacer del hombre. Las dos definiciones de la técnica se copertenecen. Porque poner fines, crear y usar medios para ellos es un hacer del hombre. A lo que es la técnica pertenece el fabricar y usar útiles, aparatos y maquinas; pertenece esto mismo que se ha elaborado y se ha usado; pertenecen las necesidades y los fines a los que sirven. El todo de estos dispositivos es la técnica, ella misma es una instalación, dicho en latín: un instrumentum.

La representación corriente de la técnica, según la cual ella es un medio y un hacer del hombre, puede llamarse, por tanto, la definición instrumental y antropológica de la técnica". (Heidegger. M