**Título: Nuevos escenarios para la intervención en el espacio social.**

**Lo gráfico y lo digital como estrategia de interacción.**

**Eje 12. Convergencia y nuevas tecnologías.**

**Autoras:**

Rodoni, Cecilia Lorena

(Universidad Nacional de San Luis)

[cerodoni@gmail.com](mailto:cerodoni@gmail.com)

Maldonado, Ana Silvina

(Universidad Nacional de San Luis)

[amaldonado@unsl.edu.ar](mailto:amaldonado@unsl.edu.ar)

Ortíz, Gisella Sabrina

(Universidad Nacional de San Luis)

[gsortiz@unsl.edu.ar](mailto:gsortiz@unsl.edu.ar)

**Resumen**

El presente trabajo tiene como objetivo resignificar aquellos sentidos establecidos culturalmente bajo un sistema que naturaliza prácticas que afectan y dañan las relaciones humanas. En el escenario actual mediatizado, el proceso de construcción social conjuga a los medios masivos con nuevos medios, escenarios, enunciadores y por ende formas de aportar y contribuir al ‘sistema’. La modalidad seleccionada es la intervención en un espacio social. Teniendo en cuenta la magnitud de la misma tanto desde la temática hasta los actores involucrados, consideramos abordar el tópico de violencia, entendiendo que esta no solo comprende lo físico, sino que puede manifestarse de diversas maneras, presentarse como prácticas naturales y, al no ser deconstruídas, se corre el riesgo de no comprender lo que pasa, de no reaccionar ante algún hecho y de seguir ejerciéndola y aceptándola. En cuanto a la población (que si bien no se elige, hemos decidido segmentarla) y a fin de poder generar cambios significativos, nos proponemos trabajar con una escuela del sistema público o privado de modalidad mixta de nivel secundario de la ciudad de San Luis y mediante una intervención que aglutinará en su metodología lo gráfico y lo digital. Esto último en el marco, como expresamos al principio, de una sociedad contemporánea hipermediatizada, donde las prácticas digitales están incorporadas en nuestras vidas y principalmente en las formas de interacción entre los adolescentes. El objetivo de dicha intervención, es lograr que la población en cuestión pueda adquirir por medio de herramientas comunicacionales digitales, contención y empoderamiento, que les permitan comprender, identificar y accionar ante diferentes hechos de violencia. La segmentación se funda en la premisa de considerar que el sistema educativo es una de las bases para formar y acompañar a los adolescentes.

**Conceptos claves: Intervención - adolescentes - violencia- tecnologías**

1. **Introducción fundamentación**

El presente trabajo se constituye como un proyecto de intervención cuyo objetivo es generar contenido transmedia para concientizar sobre violencia, concepto que no solo comprende lo físico, sino que puede manifestarse de diversas maneras, que suelen presentarse como prácticas naturales y, que si no son deconstruidas se corre el riesgo de no comprender lo que pasa, de no reaccionar ante algún hecho y de seguir ejerciéndola y aceptandola. A un nivel macro, esta propuesta aportaría a la tarea de resignificar aquellos sentidos establecidos culturalmente bajo un sistema que naturaliza algunas prácticas que afectan y dañan las relaciones humanas. Todo ello en un escenario mediatizado, donde el proceso de construcción social conjuga a los medios masivos con nuevos medios y escenarios, nuevos enunciadores y por ende nuevas formas de aportan y contribuyen al ‘sistema`.

La modalidad que abordamos se enmarca dentro de una de las formas de aprender y conocer como lo es la intervención en un espacio social.

1. **Sociedad actual y los adolescentes**

El contexto actual está atravesado por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas tecnologías emergentes han permitido que los espacios públicos y las prácticas sociales se modifiquen y se (re)configuren a partir de su uso. Por lo tanto, comenzar a pensar el mismo, implica posicionarnos bajo los paradigmas de la Sociedad de la Información (SI) y la Sociedad del Conocimiento (SC), a su vez, aceptar que estamos ante una revolución y que los ámbitos de la vida cotidiana están “influidos” por esa transformación.

Nuevos paradigmas y formas de interpretar el mundo han surgido, nuevas formas de entender y de generar saberes/conocimientos, de producir económicamente, de participar y expresarse ideológicamente y hasta las relaciones sociales también se han visto modificadas. Teniendo en cuenta que estamos en una era digital y que ambos conceptos (SI – SC) consideramos, están en desarrollo, hay varios autores que las definen de manera indistinta y aplican su análisis desde un campo de estudio en particular. La SI se caracteriza por utilizar la tecnología para desarrollar y distribuir información, es una sociedad en donde “la principal fuente de valor y riqueza no proviene de la actividad industrial ni agraria, sino que es producto de la creación, distribución y tratamiento de la información”. (Castells 2002, Finquelievich 2009, 2010). Ante ello la información se comienza a reconocer como derecho humano a la par de la vida, la libertad y la igualdad tanto de palabra como de acción. Se parte desde el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos el cual expresa que “Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión” y se continúa cuando este derecho es aplicado/analizado no sólo en situaciones civiles, económicas, políticas sino en contextos sociales que se van modificando a medida que se genera algún tipo de desarrollo o por qué no, una ‘revolución’ en este caso, la tecnológica. Gómez Sánchez (2004), explica que este reconocimiento contempla “nuevos derechos o bien los antiguos derechos, pero redefinidos”.

En este sentido y pensando en la intervención propuesta, identificamos a la educación como el punto central donde las diferencias pueden converger y permitir progresar desde la igualdad en el marco de la SI, en palabras de Feldman (2014), “la educación cobra un rol central a la hora de producir, almacenar, interpretar, difundir y distribuir el conocimiento de modo tal que sea accesible a todos los ciudadanos. La educación como motor de desarrollo de conocimientos y distribución equitativa de los mismos constituye un aspecto indispensable del desarrollo humano. Una mejor educación contribuye a generar sociedades más equitativas, justas, creativas y productivas”. Siguiendo esta moción, Tedesco (2000) agrega que para que la igualdad no se convierta en desigualdad, la educación y el conocimiento es fundamental ya que no sólo brindan herramientas para adaptarse a los cambios sociales sino para aprender a vivir en sociedad.

Ante esto, Carlos Marcelo (2001) en su artículo “Aprender a enseñar para la Sociedad del Conocimiento” define a la escuela como la encargada de formar ciudadanos y, enmarcados en la sociedad mediatizada digitalmente a la cual referenciamos, estos individuos cuentan con más herramientas para acceder a la información, lo que implica también nuevas capacidades y habilidades para construir conocimiento. El derecho a aprender debe orientar a la formación, aprender tanto el docente como el alumno. Actualizar las pedagogías educativas para poder innovar junto al alumno.

La diversidad social en las escuelas es concordante con la globalización actual, con la forma de producir económicamente y la manera en que nos organizamos en la sociedad: es decir, en red. Pero esta premisa, lleva a pensar entonces que las producciones de conocimiento en ese marco tienen un tiempo de vida corto, lo que implica un constante proceso de aprender a aprender de manera flexible y abierta.

Ahora la pregunta es ¿esta flexibilidad es acorde a la forma en que los adolescentes aprenden y configuran su realidad? ¿cómo son los jóvenes de la sociedad actual? ¿cómo son los demás sujetos sociales que conviven en un espacio educativo? En el campo de la educación es donde se cruzan adolescentes y adultos, cada uno con contextos y tiempos diferentes. Las tecnologías digitales, han ingresado a los hogares y las costumbres sociales se van modificando. En este proceso, enseñar y aprender es una tarea que se debe amoldar al cambio con acciones innovadoras y reconocer que cualquier práctica y en cualquier lugar se puede aprender. Regresando a los sujetos que conviven con los adolescentes, podemos diferenciarlos a partir de la situación generacional de cada uno bajo los conceptos de nativos e inmigrantes digitales. Si bien hay terminologías nuevas para segmentar la sociedad en relación a las tecnologías digitales, consideramos que dicha propuesta es la forma más simple de explicarla. Simplemente es pensar que una generación nació con la cultura del libro y otra con la cultura de Internet. Por lo tanto esto nos lleva a comprender que hay nuevas formas de leer, escribir, compartir la información, comunicar, visibilizar prácticas.

“*Nativos digitales es el término que describe a los estudiantes, menores de 30 años, que han crecido con la tecnología y, por lo tanto, tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse. Inmigrantes digitales son aquellos que se han adaptado a la tecnología y hablan su idioma pero con “un cierto acento”. Estos inmigrantes son fruto de un proceso de migración digital que supone un acercamiento hacia un entorno altamente tecnificado, creado por las TIC. Se trata de personas entre 35 y 55 años que no son nativos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad cada vez más tecnificada.*” (García y otros, 2008).

Pensando en las ventajas y desventajas de cada grupo, es que se busca por medio de la intervención, la interacción entre ambos. Que sean los inmigrantes digitales los que puedan aportar significado extra al mensaje o simplemente, sean el apoyo ante situaciones de violencia detectadas. En este sentido, las prácticas mediadas por tecnologías tienen sentido real.

1. **Espacio /temporal y aplicación de la intervención**

Con la intervención buscamos generar acciones estratégicas que permitan pasar de una situación inicial, compleja y cotidiana, a una situación deseada y diferente, para disminuir aquellos hechos de violencia naturalizados, principalmente en adolescentes escolarizados.

Intervenir supone conocer sobre algún tema, tomar parte y participar, generando propuestas que produzcan una reacción por parte de los agentes intervinientes, con el objetivo de interpelar, sin que haya una obligación de aceptar lo que se propone, pero si motivar la participación que a la vez conducirá a una reacción propositiva o no.

Toda intervención tiene un lugar en un espacio y tiempo que se establece y se programa, puede tener un principio y un fin en un mismo día o puede proyectarse en el tiempo, nuestra práctica tendrá lugar en una escuela del sistema público o privado de modalidad mixta de nivel secundario de la ciudad de San Luis, optamos por la escuela como espacio público de acción y soporte de la intervención, ya que muchas de las prácticas “violentas” entre los adolescentes, se manifiestan y se naturalizan dentro de este espacio.

Las herramientas para poder concretar esta intervención será mediante estrategias gráficas y digitales, esta elección se decide teniendo en cuenta el nuevo escenario en el que los adolescentes se encuentran inmersos, en donde la tecnología y los dispositivos móviles forman parte de su cotidianidad y en la forma en que estos se relacionan. Siguiendo a Carlon (2017) “Hoy asistimos a la expansión de un nuevo sistema de medios con base en Internet (Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, etcétera) que se apoya en la digitalización, la convergencia y interactividad”, la presencia de los medios masivos y del nuevo sistema de medios son características de una sociedad contemporánea hipermediatizada, donde las prácticas digitales están incorporadas en nuestras vidas y principalmente en las formas de interacción.

Antes de seguir debemos definir que es una intervención:

*“Una intervención social es una acción programada sobre un colectivo o grupo con el fin de provocar un cambio social para mejorar su situación. La intervención consiste en una serie de actividades y tareas programadas con detalle y con una metodología de trabajo concreta destinadas a la consecución de un fin” (Sandra Lozada Menéndez, 2016: 16 )*

A partir de esta perspectiva, buscamos analizar una situación problemática, “las acciones violentas naturalizadas dentro de la complejidad social principalmente entre los adolescentes”, para poder ver en qué medida es posible generar acciones y reacciones entre los actores involucrados. La acción actuará como algo externo a la institución, pero no ajena a las situaciones que allí se viven, para que mediante nuevos estímulos sensoriales intencionales, se vayan generando potenciales respuestas, que puedan abrir nuevas miradas y sensibilidades.

Buscamos poder interpelar directamente al espectador/estudiante, mediante el uso de narrativas gráficas, digitales y auditivas, a través del empleo de sistemas de códigos compartidos, que mediante la reproducción y difusión de acciones violentas, al igual que la transferencia de un saber social “aceptado, se pueda visibilizar y reflexionar sobre aquellos discursos estereotipados violentos, que se reproducen y afectan las prácticas sociales entre los adolescentes.

1. **Tópico que moviliza la práctica intervencionista**

En esta intervención el tema central son las violencias naturalizadas por los jóvenes, que son aquellos actos realizados por estos y que afectan a sus pares en contra de su voluntad, estos comportamientos pueden ser agresiones de diferente tipos físicos o psicológicos (un golpe, un insulto, una risa burlona, discriminación, etc. son ejemplos de actitudes violentas).

Partimos de la idea de que estamos dentro de un sistema social en donde el individualismo, la diversidad y el escepticismo forman parte de nuestra cultura, y para poder generar nuevos sentidos de cohesión social se debe partir de este reconocimiento (Beck, 2001).

Cada uno de nosotros nos conformamos como sujetos en función de nuestras experiencia, y sobre todo por lo que aprendemos a lo largo de nuestras vidas dentro de la escuela, en la familia y en relación a los otros, es por eso que podemos definirnos como la construcción que los otros han hecho de nosotros, de tal manera muchas veces reproducimos acciones que atentan contra el otro sin mediar el daño que esto genera.

Por lo tanto debemos actuar pensando en las individualidades de los adolescentes, en las motivaciones que tienen para realizar estas acciones violentas y también en aquellos que las recepcionan y en su incapacidad de reacción.

Según Andrés Pueyó, el violento no suele reconocerse como tal, y esto genera que muchas veces no suelen tener consciencia de las consecuencias que pueden generar, y agrega que la violencia es una estrategia que se emplea para resolver conflictos y que a la vez tienen consecuencias nocivas en quienes recae, incluso para quien las propicia. La violencia se caracteriza por ser conductas complejas, voluntarias, que pueden tener como finalidad controlar, obtener beneficios, autoridad, etc… o sea no es fácil determinar si el que ejerce violencia buscaba hacer daño o simplemente adquirir notoriedad y autoridad (Peuyó, 2004).

1. **La intervención gráfica y digital**

Toda intervención siempre es mediatizada, por lo tanto para llevarla a cabo debemos definir las herramientas con las que vamos a realizar la misma, partimos de la noción de que las nuevas tecnologías se han incorporado y forman parte de nuestras vidas, y que por lo tanto organizan y restructuran los patrones sociales, educativos y culturales de nuestras prácticas cotidianas, es necesario replantearnos la forma de llegar y alcanzar a este actor social joven escolarizado, que maneja una lógica de interacción diferente, con códigos compartidos acordes a su generación, pero igualmente no podemos descartar los medios tradicionales, que son necesarios para la producción del mensaje comunicacional, por lo tanto es imprescindible que ambos lenguajes puedan converger en el diseño del producto final .

Según Jenkins (2008) desde el paradigma de la convergencia, se sostiene que los viejos medios y los actuales interaccionan de manera compleja, descartando la idea de que los medios tradicionales serían absorbidos por la tecnología digital.

Uno de los medios tradicionales elegidos es el afiche, “comporta un tema único y se acompaña de un texto líder que raramente excede de 10 a 20 palabras, a su vez portadores de un único argumento (una frase o un slogan y la marca)” (Joan Costa, 2005: 90).

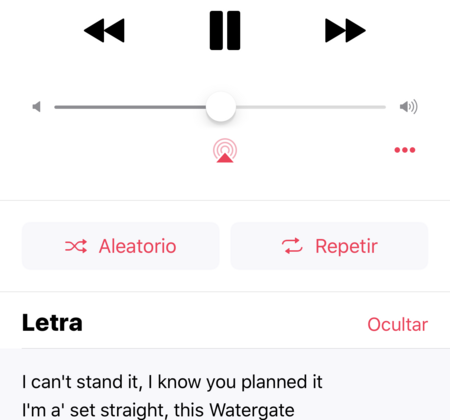
Por otra parte, se han elegidos diversas herramientas digitales, el primero es el código QR (códigos de respuesta rápida) “método de representación y almacenamiento de información en una matriz de puntos bidimensional”, es decir, permiten al usuario acceder a determinada información de manera rápida y sencilla; el segundo medio digital es el podcast de audio “un tipo particular de audio de corta duración; que puede incluir subtítulos o notas y que opera bajo un sistema de redifusión RSS que permite su descarga y actualización a partir de un programa y desde cualquier dispositivo” (Ponce, 2019). Para completar la intervención se realizará sitio web específico donde se encuentra el podcast de audio e información de la temática.

Medios diferentes pero compatibles, mediante el empleo del afiche buscamos generar un impacto o un quiebre en el espacio social, a fin de que las miradas se centren en aquello que interrumpe la cotidianidad visual de los actores sociales involucrados, la idea es instar una reacción de acercamiento a esta propuesta con una forma de interacción y diálogo con lo expuesto, en este soporte gráfico se plasmará un mensaje gancho, que llame la atención y que no manifieste de manera directa el tema a tratar. La estrategia no se agota en lo gráfico, sino que converge con la propuesta digital, la cual llama a participar mediante el uso de dispositivos móviles para realizar la lectura de códigos QR y así acceder al contenido digital, específicamente un podcast, alojado en un sitio web determinado.

Este contenido digital, permite recrear un acto verbal que manifieste una actitud violenta, ya que la palabra es acción y genera reacción. Cabe mencionar que con ello se busca generar un sentido específico, con una fuerza particular, principalmente en el contexto en el que se va a reproducir, bajo circunstancias específicas y propias.

Teniendo como objetivo impactar, generar nuevas sensibilidades e interpelar principalmente a los adolescentes y comunidad escolar.





Finalmente se podrá acceder a una red social preferentemente Instagram donde se amplía la información del tema central de la intervención, este link estará en el sitio web al que se ingresó a través del código QR.

De esta manera podemos observar tal como plantea Jenkins, que la convergencia implica un cambio en la forma de producción, mediante una nueva estética que en nuestro caso aglutina diferentes estrategias para el diseño de la intervención; pero también una nueva forma de consumo con una participación activa, con nuevas exigencias de interacción y participación para poder completar el mensaje que se propone.

Como podemos ver lo que buscamos es emplear las nuevas estrategias comunicacionales digitales y verbales, compartidas por los adolescentes, con esto queremos decir que el sentido de la intervención sólo puede ser factible siempre que se realice mediante el uso de los códigos compartidos por este grupo social, para que esta simulación/real, que forma parte de la realidad habitada, logre su cometido que no es sólo interferir en el espacio/temporal de la escuela, sino el desafío de alcanzar a este actor que indirectamente es parte de la práctica interventiva.

1. **Reflexiones finales**

La intervención es el “medio” que transmite información y facilita la circulación de contenidos, y con el que pretendemos que aquellas prácticas normalizadas y a las vez dañinas en las relaciones sociales (mensaje), sean resignificadas mediante la implementación de esta nueva experiencia grupal, a fin de que cada estudiante reconozca y reflexione las sensaciones que se manifiestan en cada adolescente al experimentar una acción violenta y también al producirlas, pretendemos que en esta producción convivan al mismo tiempo la actitud violenta (generado en el mensaje de la intervención), como la recepción de la acción violenta por parte de los actores a los que va dirigida la propuesta.

Partimos de la premisa que estas prácticas intervencionistas que se manifiestan mediante un tiempo espacial propio, puedan ser disparadoras de acciones/reacciones, aun cuando la respuesta no sea la esperada, pero siempre se busca que el espectador intervenga para que pueda ser partícipe de lo que ahí se reproduce, y de esta manera generar nuevas significaciones de las conductas, con el objetivo de visualizarlas, dimensionarlas y por lo tanto otorgarle el sentido de una problemática actual, instaurada y nociva, que no sólo impacta a los adolescentes de manera individual, sino también en las relaciones y en el contexto social y educativo en el que están involucrados.

Consideramos que la acción debe confluir en dos espacios importantes en la vida de los adolescentes, la escuela que la podemos conceptualizar como el espacio “real” donde pasan gran parte de su tiempo, y en el cual es posible incluir otro espacio el “virtual” que es donde las relaciones e interacciones entre ellos es mucho más activa; el empleo de estos dos espacios permite que puedan converger en un mismo objeto diferentes estrategias comunicacionales gráficas, digitales y sobe todo lingüísticas, que favorecen el uso y reproducción de aquellos códigos compartidos por este sector social, a fin de poder generar un mayor impacto y lograr el objetivo propuesto: identificación, apropiación, análisis y reflexión, para poder resignificar y modificar las conductas.

1. **Bibliografía**

* Beck, Ulrich (2001). Vivir nuestra propia vida en un mundo desbocado: individuación globalización y política”. Disponible en: <https://vdocuments.site/19-beck-vivir-nuestra-propia-vida-en-un-mundo-desbocado.html>
* Castells, M. (2002). La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red. Editorial Siglo XXI. Distrito Federal, México.
* Carlón, M. (2017). Nuevas condiciones de circulación discursiva. Disponible en <http://semioticaderedes-carlon.com/2016/03/13/tp-doc/>
* Costa, J. (2005). Publicidad y diseño: el nuevo reto de la comunicación. Editorial Infinito. Buenos Aires, Argentina.
* Finquelievich, S., A. Rozengardt, A. Davidziuk y D. Finquelievich (2009). Public Policies for Information Society. A Template. UNESCO, Paris.
* [Feldman, P. (2014). Políticas Públicas de Educación para la Sociedad de la Información en el Mercosur](https://ausa.unpabimodal.unpa.edu.ar/mod/resource/view.php?id=1024).
* Finquelievich, S. (2010). Sistemas regionales de innovación: las políticas públicas para la sociedad de la información en América Latina en Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Vol.5 no.15. Ciudad de Buenos Aires. Disponible en:[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132010000200009&script=sciarttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-%2000132010000200009&script=sci_arttext)
* García, F., Portillo, J., Romo J. y Benito M. (2008) *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. IV Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Desarrollo de Contenidos Educativos Reutilizables. Disponible en<http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf> [Consultado: 24/06/19]
* Jenkins, Henry (2008). La Cultura de la convergencia, de los medios de comunicación. Editorial Paidós
* Losada Menéndez Sandra (2016) Metodología de la intervención social. Editorial Síntesis. Madrid España Disponible en: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773550.pdf>
* Marcelo, C. (2001) Aprender a enseñar para la sociedad del conocimiento. Revista complutense de educación, Volumen 12, N° 2. ISSN: 1130-2496 Disponible en<http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/RCED0101220531A/16749Revista>
* Ponce, V. (2019). Clase IV “Audio digital: características y edición básica en softwares privativos y libres”. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis. Disponible en <http://tec-comunicacion.unsl.edu.ar/Tecno%20II/2019/Teorias/Clase%206-%20Audio%20digital.pdf>
* Pueyo, Antonio Andrés. (2004) Violencia juvenil: realidad actual y factores psicológicos implicados. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/242425643_Violencia_juvenil_realidad_actual_y_factores_psicologicos_implicados>
* Sánchez Gómez, Y. Estado constitucional y protección internacional. En: Gómez Sánchez, Y. (coord.), Pasado, presente y futuro de los derechos humanos. México: Comisión Nacional de Derechos Humanos/UNED, 2004, pp. 231-280.

Videos consultados

* Tedesco (parte 1 y 2) [video 2: Argentina 200 años, Juan Carlos Tedesco (parte 1). Desafíos en la sociedad del conocimiento](https://ausa.unpabimodal.unpa.edu.ar/mod/url/view.php?id=870).