III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2024.

Procesos de digitalización: la construcción del saber dentro y fuera de la escuela.

Julieta Fernanda Alzaga.

Cita:

Julieta Fernanda Alzaga (2024). *Procesos de digitalización: la construcción del saber dentro y fuera de la escuela. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/441

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/esz9/hw2

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

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*.

III Congreso Internacional de Ciencias Humanas 2024
“Dar forma a un futuro democrático: sujetos, saberes, instituciones”

Mesa: 2. Nuevos lenguajes de investigación y métodos creativos en la sociedad postmedia
Ponente: Prof. Mg. Julieta Fernanda Alzaga (CONICET-IIDEPyS-CIRISE)

Procesos de digitalización: la construcción del saber dentro y fuera de la escuela

Resumen:

El presente trabajo se cuestiona acerca de cómo los y las jóvenes se relacionan con el saber atravesado por las tecnologías digitales en el contexto de la sociedad postmedia. Consideramos las investigaciones sobre los procesos de digitalización de la vida, que sostienen que atravesamos una etapa de transformación que afecta la percepción del tiempo, el espacio, los patrones de comunicación y la interacción con el entorno, influyendo en los procesos cognitivos y las vivencias sociales y culturales. Desde este marco, nos interesa comprender de qué manera los y las jóvenes procesan la información ofrecida, cuáles son sus criterios para determinar la validez o veracidad de lo que leen y escuchan, cuáles son los modos de socializar a través de las redes, y cuáles son los procesos por los cuales adquieren ciertas habilidades y competencias para la interacción social, afectiva y física en la cultura digital.

Para dar cuenta de estos procesos, se presentan algunos adelantos de investigación que surgen de diferentes instancias de conversación realizadas con jóvenes de entre 12 y 14 años de edad, estudiantes del nivel básico del secundario de la ciudad de Caleta Olivia, Provincia de Santa Cruz, que indagan sobre cómo construyen el significado de sus experiencias tanto dentro como fuera del entorno escolar. En un primer momento, las entrevistas preliminares y exploratorias sondean los enunciados en torno al aprendizaje, el saber y el acceso al conocimiento, así como el lugar que ocupa la escuela y los dispositivos tecnológicos en los distintos procesos. En un segundo momento, las instancias grupales, se construyen en torno a ejemplos visuales de la cultura digital como disparadores de reflexiones más profundas sobre la legitimidad de saberes escolares y habilidades digitales.

Palabras claves: saber; digitalización; sociedad postmedia; escuela.

Desarrollo del problema:

La digitalización de la vida responde a una manifestación cultural impulsada por el cambio veloz y la adaptabilidad que impacta en todos los planos de la vida y reconfiguran la sensibilidad por una mayor estimulación constante y vertiginosa, de una hiper-saturación del entorno mediático. Este fenómeno provoca un colapso nervioso y atencional, un desfase

entre lo percibido y lo recibido, que en la búsqueda por la adaptación desencadena la desconexión o las patologías (Berardi, 2017).

Las transformaciones que atravesamos en la actualidad se desarrollan en un paisaje plagado de términos que configuran nuestra comprensión del mundo. Parte de este entramado incluye conceptos como: post-verdad, sobreinformación, desinformación; *multitasking,* síndrome de *burnout;* FOMO (*Fear of Missing Out*), la vulnerabilidad *online*; la exposición de la vida íntima, el *storytelling*, la monetización y la vigilancia; influencers, youtubers, *gamers*, coaches y emprendedores; *grooming* y ciberacoso; datos, datificación y *phishing*; gamificación, *marketing* experiencial y apuestas *online*, entre tantos otros.

La cantidad de términos reflejan un proceso tecno-social que se densifica en la cultura estructurando atributos, habilidades y cualidades específicas para ser y estar en el mundo digitalizado, mientras genera una cacofonía y ansiedad entre las demandas y las capacidades de respuesta. La literatura sobre la digitalización de la vida señala una transformación de las percepciones del tiempo y el espacio, los modos de comunicación y relación con el entorno, a su vez que alteran los procesos de cognición y las experiencias sociales y culturales (Berardi, 2017; Boczkowski & Mitcheltein, 2022; Borisonik, 2023; Costa, 2021; Crary, 2015; Doueihi, 2010; Novomisky, 2018; Sadin, 2018; Sibilia, 2019; van Dijck, 2016; van Dijck et al., 2018). Desde esta perspectiva surgen los estudios postmedia (Berardi, 2013; Bradley, 2023; Brea, 2002; Deleuze y Guattari, 1985, 2002; Grinberg y Armella, 2021; Kankler, 2013; Toret Medina y Pérez de Lama, 2012) que permiten analizar los procesos de singularización subjetiva producidos a través de nuevas prácticas de interactividad propias de la digitalización que redefinen las formas de producción, apropiación y acceso a la cultura. Este enfoque nos lleva a preguntarnos cómo y con qué herramientas las juventudes comprenden y absorben su entorno.

Las tecnologías digitales e interactivas generan efectos en la percepción, el lenguaje, las sensibilidades, la escritura y la lectura, que interpelan y descentran a los saberes escolares y especializados (Martín-Barbero, 2002), y ponen en cuestión a los nuevos sujetos escolarizados. Estos jóvenes, adolescentes, hijos e hijas de la gran reconfiguración digital, son nombrados por la literatura especializada según sus usos y apropiaciones de las tecnologías: nativos digitales, generación Z, centennials; niños y niñas pandemia; niños y niñas con dificultades en el habla por el acceso a pantallas desde edades tempranas; adolescentes con trastornos de ansiedad e insomnio por el exceso de pantallas y depresión multicausal; jóvenes con habilidades digitales; niños, niñas y adolescentes consumidores, usuarios y entretenidos; el síndrome Hikikomori y el suicidio como principal causa de muerte entre adolescentes en Japón.

En este contexto, nos preguntamos sobre los procesos de producción, circulación y acceso al saber atravesado por las tecnologías digitales que, a través de sus cualidades de

conectividad, interactividad colectiva, miniaturización y personalización, posibilitan otro acceso a la memoria, percepción, imaginación, inteligencia, sensibilidad y representación. Además, buscamos indagar cómo se construyen los vaivenes, los vasos comunicantes e intercambios del saber en la escuela y fuera de ella.

Metodología empleada:

Estta investigación plantea un diseño metodológico de carácter múltiple, que ensambla estrategias cuantitativas con interpretaciones cualitativas desde una perspectiva etnográfica, que posibilite la construcción de datos y la interpretación a partir de la observación y participación. Se plantean estrategias y herramientas flexibles y creativas que nos permiten conocer las experiencias de los sujetos atravesados por las dinámicas de las tecnologías digitales en el contexto de la sociedad postmedia.

En primer lugar, se realizó un trabajo de tipo exploratorio descriptivo, para comprender los modos en que los y las estudiantes configuran el saber. Para ello, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas y observaciones participantes en instituciones educativas.

En segundo lugar, el enfoque cuantitativo busca recopilar información sobre acceso, consumos y usos culturales-tecnológicos a través de encuestas. Esta instancia se realiza junto a los y las estudiantes, para que sean ellos y ellas quienes planteen ejes de interés y las preguntas específicas a realizar a sus pares.

En tercer lugar, el abordaje cualitativo incluye estrategias de observación participante, entrevistas en profundidad, *flash,* grupales, además de talleres, para crear nuevas maneras de comprender el mundo desde una indagación situada.

Planteamos una metodología anfibia (Grinberg, 2020) capaz de generar datos con la información estadística, las narraciones y los intercambios que conforman un conjunto de discursos sobre una nueva gestión del saber y de las subjetividades.

Resultados preliminares:

Las entrevistas exploratorias nos permitieron indagar en los usos tecnológicos escolares y extraescolares. Ellas relevaron usos tecnológicos escolares limitados en el aula donde las computadoras no circulan y los celulares están restringidos o prohibidos. En tanto recurso de estudio solo se permite el teléfono celular para buscar información o leer el material que no se imprimió. En este sentido, la práctica de *googlear* está asumida como una habilidad básica para el ejercicio escolar, en tanto que da respuestas a dudas y demandas propias del saber escolar (Alzaga, 2024). No se pone en duda y no forma parte de un contenido pedagógico.

En este sentido, las aplicaciones de inteligencia artificial (IA) ocupan un lugar predominante, según una de las entrevistadas “todos las usan”. Las estudiantes mencionaron que recurren a *LuzIA* para buscar información. Lo contaron como una falta y como algo a lo que recurren

cuando no encuentran información en los textos proporcionados por el docente. Otras estudiantes admiten haber copiado la información solicitada de una IA sin dar mayores explicaciones. Hasta el momento entendemos que el uso de la IA es frecuente, pero se asume como una infracción más que como una herramienta de aprendizaje, más asociado al *machete* que a la enciclopedia.

Respecto al saber, los y las estudiantes cuestionan la utilidad de los aprendizajes escolares para su vida futura, de trabajo o estudios. Postulan que algunas asignaturas no les brindan contenidos de interés para su desarrollo a futuro. Desde el campo comunicación-educación buscamos analizar cómo las tecnologías se integran al ámbito educativo (Aparici 2010; Armella 2016; Bang 2020; Carli 2001; Dussel 2017; Dussel y Quevedo 2010; Huergo 2007; Martín-Barbero 2003), para generar conocimiento en torno a cómo los modos de ser y estar en el entorno digital atraviesan los sentidos del saber.

En las conversaciones, a los y las estudiantes les cuesta reconocer y especificar los saberes que producen por fuera del ámbito escolar. Asoma allí una minimización de sus prácticas y habilidades que no tienen una legitimación escolar, como los *hobbies* o lo que aprenden de manera autónoma. Luego de varias preguntas, comienzan a reconocer qué saben, dominan y conocen. Este eje, se convirtió en un nuevo disparador para modificar las estrategias de indagación. A partir de las preguntas escritas *¿en qué sos bueno/a?* y *¿en qué bueno es tu amigo/a?* pudieron especificar aspectos deportivos, de cocina y videojuegos, mientras que a los/as amigos/as les valoran su compañía, lealtad, y las habilidades deportivas y en videojuegos.

En las instancias grupales, se ofrecieron imágenes y proyecciones audiovisuales como disparadores que buscaban reflexionar sobre el vínculo entre tecnología y la circulación del saber. Vale aclarar que estas proyecciones se realizaron como parte de las dinámicas de clases -de 1° y 2° año-, lo que significó una mayor predisposición de parte de los grupos para un video o película, en vez de leer o hacer un ejercicio escrito. Rápidamente se disponían los cuerpos a disfrutar de la proyección con la luz apagada antes de registrar la consigna o los ejes disparadores.

Oservamos que los cortos didácticos o documentales fueron mejor recibidos que las producciones de ficción que buscaban una discusión, intercambios o análisis. Incluso se notó cierta resistencia a establecer un diálogo sobre qué habían visto en producciones como *Wall-e*, *Los Supersónicos* o *Love, death and robot.* En otro ejercicio, se les solicitó, a un grupo de estudiantes, que vean una película o serie a su elección en sus hogares en un período de un mes, y ninguno pudo o quiso hacerlo.

De los intercambios logramos rescatar que aquellas representaciones futuristas les suenan extrañas y poco realistas, y por lo tanto no las consideran. En comparación, prefieren los

sistemas de aprendizaje actuales, con profesores que estén con ellos en las clases y les expliquen, no a través de pantallas o robots.

Por último, en los espacios de clase se diseñaron las preguntas para realizar una encuesta a estudiantes del mismo establecimiento sobre usos de tecnologías. A partir de sus inquietudes, se plantearon consultas sobre los efectos y la dependencia con los dispositivos celulares. Así, una sección del cuestionario apunta a las emociones que genera el teléfono y otra a cómo se modifican los vínculos con el tiempo y los consumos en pantalla. Estos ejes nos permiten caracterizar la construcción mediática de la subjetividad, y analizar de qué modo los sujetos experimentan las transformaciones del vínculo tiempo-espacio y la relación con otros.

Desde la perspectiva de la tesis doctoral en curso, consideramos que comprender cómo los y las jóvenes se vinculan con las tecnologías, nos permitirá trazar las prácticas, los discursos, las aplicaciones y los dispositivos que atraviesan los modos de construcción de las subjetividades posmodernas. Estas aproximaciones nos abren nuevos interrogantes sobre cómo comprenden el mundo, el tiempo y el espacio en la sociedad postmedia.

Bibliografía:

Alzaga, Julieta. 2024. «Antecedentes de investigación: construcción del saber dentro y fuera de la escuela». Pp. 445-63 en *Juventudes, experiencias, prácticas y políticas en Patagonia*. Comodoro Rivadavia: Luciana Lago, Julia Sanabria y Jessica Murphy.

Aparici, Roberto. 2010. *Educomunicación: más allá del 2.0*. Bogotá, Colombia: Gedisa.

Armella, Julieta. 2016. «Hacer docencia en tiempos digitales: Un estudio socio-pedagógico en escuelas secundarias públicas emplazadas en contextos de pobreza urbana». *Estudios pedagógicos (Valdivia)* 42(3):49-67.

Bang, Lucas. 2020. «Educación, instrumentalización y uso de las tecnologías de la información y la comunicación: Un estudio en escuelas primarias de Caleta Olivia». Universidad Nacional de La Plata.

Berardi, Franco Bifo. 2013. *Félix. Narración del encuentro con el pensamiento de Guattari, cartografía visionaria del tiempo que viene*. Buenos Aires: Cactus.

Berardi, Franco Bifo. 2017. *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.

Boczkowski, Pablo, y Eugenia Mitcheltein. 2022. *El entorno digital. Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pensamos el tiempo libre hoy*. CABA: Siglo XXI Editores.

Borisonik, Hernán Gabriel. 2023. «¿Qué formación para qué sociedad? Educación, vida privada y digitalidad». Pp. 129-41 en *Educación de plataforma Sociedad postmedia y*

pedagogías por-venir, editado por S. Grinberg y J. Armella. Miño y David editores.

Bradley, Joff P. N. 2023. *Schizoanalysis and Asia. Deleuze, Guattari and Postmedia*. Rowman & Littlefield.

Brea, José Luis. 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*.

Carli, Sandra. 2001. «Comunicación, educación y cultura. Una zona para explorar las transformaciones históricas recientes.» *Alternativas* 12(14):1-26.

Centeno, Matías, ed. 2013. *Vida digital. Nuevos medios, sociedad y transformaciones*. INTA.

Costa, Flavia. 2021. *Tecnoceno*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Taurus.

Crary, Jonathan. 2015. *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Buenos Aires: Paidós.

Deleuze, Gilles, y Félix Guattari. 1985. *El Anti Edipo: Capitalismo y Esquizofrenia*. Grupo Planeta (GBS).

Deleuze, Gilles, y Félix Guattari. 2002. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.

van Dijck, José. 2016. *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires.

van Dijck, José, Thomas Poell, y Martijn de Waal. 2018. *The platform society*. New York: Oxford University Press.

Doueihi, Milad. 2010. *La gran conversión digital*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Dussel, Inés. 2017. «Las tecnologías digitales y la escuela: ¿tsunami, revolución, o más de lo mismo?» Pp. 95-122 en *Educación y TIC. De las políticas a las aulas.* Vol. 13, editado por N. Montes. CABA: Eudeba.

Dussel, Inés, y Luis Alberto Quevedo. 2010. *Aprender y enseñar en la cultura digital*. editado por Ines Dussel y L. A. Quevedo. Buenos Aires: Santillán.

Grinberg, Silvia. 2020. «Cartographies of everyday life: A study of the neighborhood/school/subjects' series in urban poverty settings = Cartografías de la cotidianidad: Un estudio de la serie barrio/escuela/sujetos en contextos de pobreza urbana». *Psicoperspectivas* 19(3):1-2.

Grinberg, Silvia, y Julieta Armella. 2021. «Cartografías de la mirada otra: jóvenes, pobreza urbana y producción audiovisual en la era postmedia». *Praxis Educativa* 25(1):1-18.

Gurevich, Ariel. 2021. *La vida digital. Intersubjetividad en tiempos de plataformas sociales.* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía (Futuribles).

Huergo, Jorge. 2007. «Los medios y tecnologías en educación». 1-21.

Kankler, Tjasa. 2013. «Arte, política y resistencia en la era postmedia». Universidad de Barcelona, Barcelona.

Martín-Barbero, Jesús. 2002. «Reconfiguraciones comunicativas del saber y del narrar». en *La educación desde la comunicación*. Editorial Norma.

Martín-Barbero, Jesús. 2003. *La educación desde la comunicación*. Colombia: Norma.

Novomisky, S. 2018. «Digitalización de la cultura: un fenómeno que resignifica el campo de Comunicación/Educación». *REVCOM | Revista científica de la Red de Carreras de Comunicación Social* 7:30-39.

Sadin, Éric. 2018. *La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra.

Sibilia, Paula. 2019. *Desafíos de la "digitalización de la vida" para los proyectos culturales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Dirección Nacional de Formación Cultural, Ministerio de Cultura.

Toret Medina, Javier, y José Pérez de Lama. 2012. «Devenir cyborg, era postmediática y máquinas tecnopolíticas Guattari en la sociedad red». en *Félix Guattari. Los ecos del pensar. Entre la filosofía, el arte y la clínica*, editado por G. Berti. Valencia: Ediciones Letras Salvajes.