Prácticas tecnológicas como componentes constitutivos en las dinámicas escolares. Entre una propuesta rizomática y los devenires de la cotidianidad

Ana Yamile Pérez Puentes
Universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia.

Área temática: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación
Línea temática: Cultura digital y educación.
Porcentaje de avance: 40 %
Programa de posgrado: Maestria en Educación Modalidad investigación.

Resumen:

La investigación se formula desde el interés hacia la tecnocultura en las dinámicas escolares, comunicando inicialmente un recorrido conceptual sobre las diversas nociones del neologismo que relaciona los jóvenes, cultura y tecnología en la actualidad, para adentrarse en la caracterización de prácticas tecnológicas en el aula en afinidad con la construcción permanente de la cotidianidad, evidenciando el papel central de la transformación cultural, social y educativa de estas prácticas y la vez su importancia en la construcción cultural, atentiendo al momento histórico donde se localizan los jóvenes con lógicas complejas y difusas desde las modalidades digitales que se disipan aceleradamente por toda la sociedad actual. La metodología se encamina a una propuesta rizomática; acudiendo al "encuentro" y el "devenir" como posible camino en una construcción conjunta, ampliando las oportunidades de desestructurar la estructuras existentes, se toman los principios rizomáticos como posibles puntos de análisis según sea pertinente y apoyándose de una caja de herramientas deleuziana que aborda lo que se ha definido para este caso "moderaciones" tales como: a veces líneas de fuga, a veces creación del concepto, a veces acontecimiento y a veces acto de creación, éstas tenidas en cuenta en la convergencia de la investigación dedicada a interactuar con construcciones de autenticidades de los jóvenes en un entorno privado; aquello que es, constituyendo a la vez un entramado de relaciones con el otro y lo otro. Podiendo relacionar hasta el momento la propuesta metodológica y la construcción de textos escritos desde la unión, desde lo más próximo y lo más lejano, reconociendo que no solo hay un "yo" sino un "nosotros".

Palabras clave: Prácticas tecnológicas, cultura, rizoma, jóvenes, dinámica escolar.

Introducción

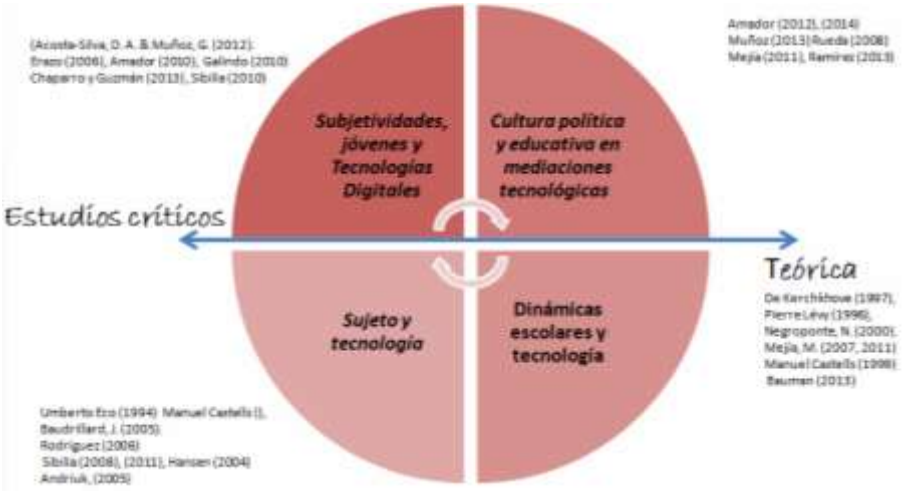
En esta intención de tesis que lleva por titulo Prácticas tecnológicas como componentes constitutivos en las dinámicas escolares. Entre una propuesta rizomática y los devenires de la cotidianidad en donde se trazan diversas conexiones en referencia a prácticas tecnológicas y dinámicas escolares que insta a observar a los jóvenes desde su escenario escolar constituyendo desde su propia creación modos del ser de los jóvenes, sumergidos y nutridos desde vectores socioculturales, económicos y políticos permeados por una mediación tecnológica produciendo sus propias vivencias que permiten en esta investigación interactuar con nuevas y transformadas prácticas cotidianas de los jóvenes. Reconociendo que ellos se encuentran en un momento histórico donde se localizan con lógicas complejas y difusas desde las modalidades digitales que se disipan aceleradamente por toda la sociedad actual.

Las nuevas tecnologías inmersas en la cotidianidad (nativos digitales) hace presente la naturalidad de pertenecer a una sociedad de la información. En este sentido la mediación con el dispositivo tecnológico y la información conlleva a producir nuevas formas del "yo", la construcción de una autenticidad en un entorno privado – aquello que es -, constituyendo a la vez un entramado de relaciones con el otro y lo otro – aquello que se hace – imprimiendo así una configuración de ciertas formas de ser e inhibiendo otras particularidades. Entonces, estas otras maneras abren el espacio para encontrar posibilidades de caminos investigativos, emergiendo el descubrir en un ejercicio de aventura investigativamovida desde la incertidumbre, desazón e intranquilidad ante la infinidad de preguntas frente a la formación de jóvenes que se configura bajo ciertas características mediatizadas por las tecnologías, haciendo un proceso reciproco entre extensiones que envuelven ciencia, tecnología y sociedad, vislumbrando una serie de transformaciones, construcciones y devenires que nutren los puntos de vista de los jóvenes mutuamente. Con todo esto, se evidencia la importancia al darle sentido en la construcción de sujetos capaces de responder sobre ¿Cómo van a convivir? ¿Cuáles serán sus valores, creencias, y que sentido le darán a la vida cotidiana en su versión de mundo tecnológico? ¿Cómo aprenden? ¿Cuál es su construcción de conocimiento desde sus prácticas tecnológicas? Cuestionamiento que entre otros hacen llamados a la reflexión y análisis sobre las prácticas tecnológicas dentro de dinámicas escolares que rondan una dimensión estructural de la sociedad de la información evidenciando el papel central de la mutación cultural, social y educativa.

Las instituciones educativas permiten un despliegue a estos espacios de análisis y reflexión para que el investigador-escritor realice un acercamiento y reconocimiento en variadas conexiones e intereses. Es así, que se toma en cuenta una institución educativa de carácter privado como lo es la Fundación Pedagógica Rayuela en la cuidad de Tunja, departamento de Boyacá, que se propone como una alternativa en el ámbito educacional desde un razonamiento rizomático (Deleuze y Guattari, 1980) empleado como un instrumento metodológico en las ciencias sociales para construir propuestas investigativas relativas a la construcción del conocimiento. Consiste en la construcción de vínculos mentales de diversos temas de interés que conllevan al establecimiento de esquemas de acuerdo a los temas usados en clase. El pensamiento racional

promoviendo la participación del Rayuelo por medio de un aprendizaje y enseñanza más igualitaria. Dinámica fundada en el Rayuelo y sus posibilidades; dando diversas configuraciones desde la flexibilidad curricular, proponiendo en cada encuentro situaciones que promueven devenires de construcciones, como lo es el asombro, la duda o cuestionamiento, la investigación, el diálogo, el acto de creación, valorando y entendiendo esta última como la obtención de la información acerca de las habilidades, potencialidades y dificultades de los rayuelos.

Inicialmente el proyecto investigativo dentro de la determinación de tesis de maestría se conforta desde los elementos comunes de la investigación, como lo es el planteamiento todo un recorrido desde el estado del conocimiento como búsqueda de ciertos consensos y contraposiciones en la comprensión de la tecnología como parte propia de la cultura de las sociedades, en cuyo seno, las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción y organización. Aportando varias líneas investigativas a tener en cuenta y la vez la evolución de conceptos-neologismos entendiendo lo tecnológico de otro modo, partiendo de las subjetividades, las nuevas formas de comunicación (digital), que llevan a estudios ciberculturales con relaciones comunicativas que construyen y exploran algunas consideraciones teórico conceptuales y metodológicas innovadoras acerca de las mutaciones de la subjetividad contemporáneas, comprendidas como el conjunto de tránsitos, continuidades e irrupciones en las formas de ser y estar en el mundo de estos sujetos, para estudiar y resignificar las nuevas formas culturales y de comunicación que permean los procesos educativos y pedagógicos del tiempo presente, entre ellos los trabajos de Juan Carlos Amador (2010, 2012, 2014), Diego Erazo (2006), Germán Muñoz (2010), Rocío Rueda (2012) entre otros dando con mayor relevancia cuatro tendencias: subjetividades, jóvenes y tecnologías digitales, cultura política y educativa en mediaciones tecnológicas, sujeto y tecnología y dinámicas escolares y tecnología.

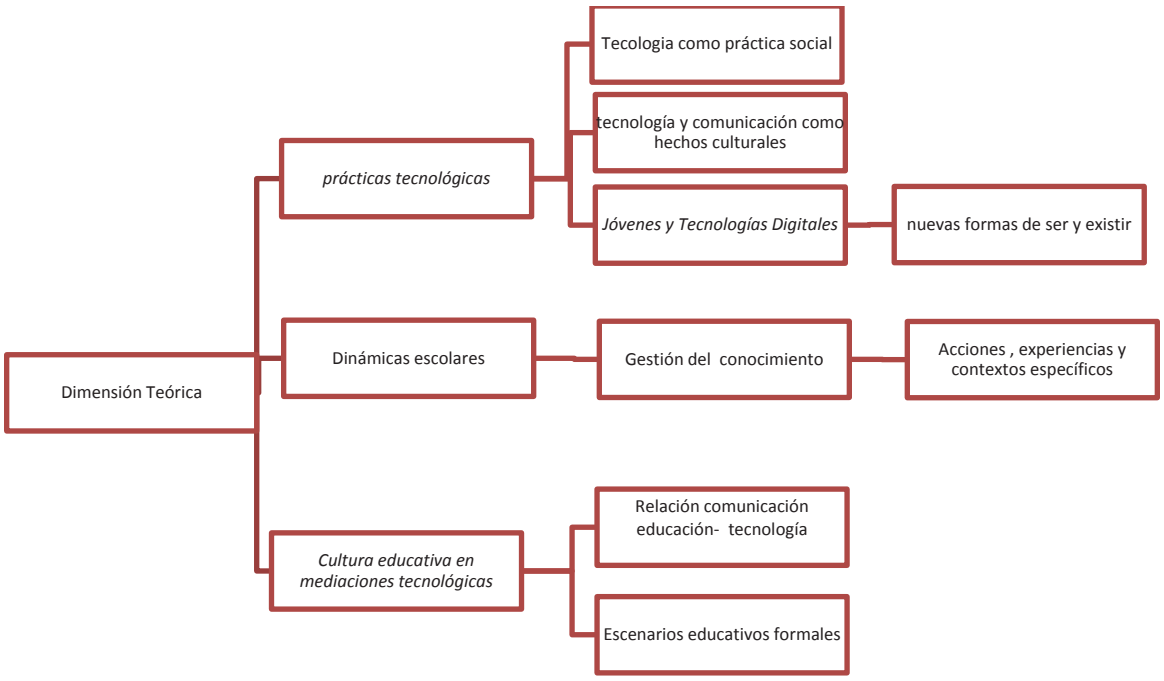


Desarrollo

La tecnocultura en Colombia van más allá que aquellos que abordan preguntas frecuentes respecto al acceso a las TIC, sobre todo en algunos sitios apartados de las zonas urbanas, lo cual quiere decir que dejando de lado la "brecha digital", son otras las situaciones que actualmente atarean a nuestras generaciones, aquellas que están en proceso de formación y en vínculo directo con la sensibilidad, el sufrimiento, la felicidad, pero sobre todo la posibilidad de acción política desde su construcción ciudadana. Nos enfrentamos heterogénea, a unas tendencias crecientes y dominantes de generaciones cuya configuración emotiva, cognitiva y ciudadana se deriva más de una exposición a la semiosis de máquinas o dispositivos que comparten y expresan sentires desde "otros" que se encuentran al otro lado, como bien lo ha señalado Martín-Barbero (2005), no se debe a los medios en sí mismos, sino a toda una reconfiguración de la ciudad y de los espacios urbanos y a las de interfaces entre tecnología, contenidos emergentes, prácticas artísticas y comunidades a las que se debe estas nuevas formas del ser con otros.

"Las convergencias tecnológicas han producido un nuevo lenguaje y nuevas formas de comunicación que, a su vez, han construido nuevas subjetividades, en particular entre niños y jóvenes." (Muñoz, 2010, p.27). Se plantea que hoy se están presentado cambios a nivel social, político y económico en relación con la interacción de niños y jóvenes con las nuevas tecnologías, lo cual tiene que ver con la configuración de otras formas de experiencia de sí y otros modos de subjetivarse como lo esboza Ramírez (2013). Así que hablar de "ser" joven es vital para este abordaje teniendo en cuenta un acercamiento histórico / sociológico. La noción de "Juventud", particularmente a la de sujeto joven, en este sentido se requiere diferenciar el contexto y los jóvenes que allí se encuentran.

Enunciando a la vez que se encuentran en un momento histórico donde se localizan con lógicas abiertas, fluidas y flexibles desde las nuevas modalidades digitales que se dispersan aceleradamente por toda la sociedad. La tecnología para los jóvenes actuales siempre ha existido, por eso la perspectiva de nativos digitales (Chaparro y Guzmán, 2013) se hace presente como la naturalidad de pertenecer a una sociedad de la información, la cual conlleva condiciones que se hacen compatibles con dispositivos electrónicos como parte de la cotidianidad. Para comprender estos fenómenos se ha venido estudiando desde una reciprocidad entre las concepciones de tecnología y cultura a la vez, que representados en estudios socio-técnico – culturales (ESTC) (Lévy, 2011) refieren a las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías, entendiendo que se postulan variadas proposiciones frente al tema; *tecnología como forma de cultura o tecnología dentro de la cultura* (Mejía, 2004) entre otras, es así que se entretejen variadas orientaciones, interpretaciones y construcciones que se vienen abrieron paso y otras que requieren entenderse de acuerdo a su período histórico y el sujeto que participa, tomando a consideración lo anterior, este capítulo ahonda en estos tres elementos que orientan a una comunicación tecnológica para llegar a construir lo que abordaremos por tecnología en cultura digital y en consecuencia practicas tecnológicas.



Siendo tan marcada la influencia de la cultura digital interactiva en los mundos de vida de los jóvenes, sus formas de vida se construyen en entornos de múltiples convergencias. Vale la pena dejar aquí una pista para la exploración: en el nuevo siglo las categorías han evolucionado y se han llenado de otros contenidos, de otras funcionalidades, de fantásticos juegos de lenguaje. (Muñoz, 2010, p.37). Chaparro y Guzmán (2013) señalan la categoría de *nativos digitales*, para designar a la primera generación que ha nacido inmersa en las nuevas tecnologías y que ha crecido rodeada del uso de computadores, celulares, video juegos, entre otros. De ahí, que haya un cambio cultural en relación con las formas de acceso a la información y sistematización del conocimiento; donde los niños y jóvenes aprenden de manera informal haciendo uso de las TIC. Sin embargo, no siempre los jóvenes utilizan herramientas digitales para el aprendizaje; es el caso del uso lúdico que le dan a diferentes aparatos electrónicos, donde el juego como acto creador y liberador se intensifica gracias a la apropiación de las TIC en lo cotidiano, lo cual redefine usos y prácticas.

De igual manera, la aparición de las TIC ha redefinido la manera en que las personas interactúan entre sí, además de las formas en que se apropian de la tecnología y la información. Los autores mencionan que el uso que se le da a los aparatos electrónicos, se encuentra determinado por intereses individuales, lo cual es evidenciable en el uso lúdico que le dan los jóvenes a estos artefactos, a diferencia de varios adultos quienes los incorporan a sus sistemas de acción. Dentro de los resultados obtenidos por los investigadores, se encuentran que las respuestas dadas por los jóvenes permiten ver que los videojuegos desarrollan nuevas habilidades de pensamiento, además de habilidades sociales relacionadas con la resolución

cooperativa de problemas, una mejor coordinación psicomotriz, concentración en tareas concretas y una mayor capacidad para mejorar la información visual, auditiva y verbal. Las nuevas tecnologías de acuerdo con los autores, son determinantes en la construcción de las representaciones de los jóvenes, debido a la crisis de los espacios de socialización tradicionales, como la escuela, el Estado y la familia.

Por su parte la escuela sigue un camino de redefinición en busca de encontrar el sendero y sobre todo comprometerse con la necesidad que requiere esta para avanzar a la par de los cambios. La tecnología se desarrolla en pro del avance del hombre; lo que le ha permitido crear estructuras de comunicación en tiempo real, es decir surgió de una necesidad de mejorar su calidad de vida. Las TIC entonces están dentro de esas necesidades de aprendizaje que el ser humano tiene que dominar para desenvolverse en la realidad del mundo virtual que hoy se vive, pero a la vez la orientación desde distintas perspectivas; no solo desde el uso de aplicativos o introducción de dispositivos electrónico en su sistema estructural de la escuela con la expectativa de modelar cuerpos y subjetividades de los individuos, con el fin de extraerles el mayor provecho posible, sino permitir la comprensión y resignficación del encuentro con vínculos humanos, relaciones del ser lo que permite el estar con otros desde un ambiente virtual, reconociendo que la interacción o mediación con la tecnología consiste en sentir, ver, entender, aprender, conocer y construir el conocimiento accionando de otras formas en la cotidianidad, tomando curiosas y determinadas decisiones como prácticas culturales dentro de unas culturas que con el tiempo se convierten en una cultura del hoy.

Mirada Metodológica

Contemplando una propuesta **rizomática** como **perspectiva metodológica;** se atiende al "encuentro" y el "devenir" como posible camino **investigativo** en una construcción conjunta, ampliando las oportunidades de desestructurar la estructura en la que nos movemos, concibiendo las relaciones de diferentes formas y dando evento a múltiples conceptos y aspectos considerados desde lo cotidiano, como oportunidad para identificar líneas trazadas junto con sus nudos que luego se deforman en palabras, ideas, asuntos convertidos en experiencias con recorridos impredecibles e imperfectos y, por lo mismo, humanos.

Así que esta propuesta metodológica inicialmente se piensa desde y en el aula, atendiendo a los principios rizomáticos como posibles puntos de análisis según sea pertinente y apoyándose de una caja de herramientas Deleuziana que aborda lo que se ha definido para este caso "moderaciones" tales como A veces líneas de fuga, A veces creación del concepto, A veces acontecimiento y A veces acto de creación, éstas tenidas en cuenta en la convergencia de la investigacion dedicada a interactuar con construcciones de autenticidades de los jóvenes en un entorno privado; aquello que es, constituyendo a la vez un entramado de relaciones con el otro y lo otro; en particularidades desde las practicas tecnológicas como componentes de las dinámicas escolares de la Fundación Pedagogica Rayuela, una instirucion educativa de carácter privado ubicada en la ciudad de Tunja.

En esta propuesta metodológica se propende por la construcción de los textos escritos desde la unión, desde lo más próximo y lo más lejano, reconociendo que no solo hay un "yo" sino un "nosotros", quienes inspiran, ayudan y multiplican, procurando desde el rizoma no cesar de realizar conexiones, conectarse mediante eslabones intelectuales, artísticos, económicos, biológicos y todos lo que se crea posible, por lo cual cada una de las moderaciones antes mencionadas se alimentan de dibujos, frases, concepciones, canciones, palabras, decoraciones del cuerpo y esas otras formas de expresarse; rompen el anonimato, lo que de por sí ya fortifica el rizoma construyendo y deconstruyendo en la reflexión y la acción del pensamiento desde diferentes campos, atmosferas y sentires de la escritura.

La busqueda permanente de las lineas de fuga le da la fortaleza de revivir y dejar morir, pero no sin antes alimentarse de la experiencia- alianza, en sí del *encuentro- acontecimiento* defendiendo su proposito de darle paso a las nuevas formas de pensar, escuchar, ver, sentir etc.

Consideraciones finales

En este sentido las posibles conclusiones son variables, todo depende del investigador-escritor , tiene la posibilidad de hallarse en el concepto situado en un enfoque de la "propia vida" en términos de su desplegarse desde la afectación mutua, pero a la vez se encuentra él y su investigación en un urdimbre de alianza que no produce otra cosa que sí mismo, haciendo una especie de devenir del pensamiento, de evolución del pensamiento, que hace que no sólo no se planteen los mismos problemas, sino que no se plantean de la misma manera haciendo un llamado permanente de crear y recrear nuevos conceptos.

Las resonancias frente a las nuevas dinámicas de los sujetos que toman decisiones desde otros sentires emocionales, cognitivos, políticos, económicos, religiosos, entre otros, permeados por la interacción y vivencias tecnológicas y su vez identificación con ellas, visibilizan otras formas del ser y estar con otro y lo otro. Así mismo las posibilidades de acciones pedagógicas y reinterpretación de conceptos y conocimientos que se vienen entramando desde la necesidad de procesos cognitivo-críticos de análisis sobre la información que se toma de la red. Esto concerniente a la emergencia de valorar críticamente a la construcción de actitudes frente a la forma de ser consigo mismo y con el otro, dándole trascendencia de cuestionamiento al momento histórico por el cual se transita.

Por otro lado, los jóvenes tienen mucho que decir respecto a su producción cultural, sus formas y caminos que han encontrado para hallarse en el mundo dentro de las diversas realidades en las que se enlazan, continuando con uno de los asuntos más importantes en esta investigación, dar oídos e importancia a la voz que atraviesa el pensamiento, ideas, acciones y creación, para tenerse en cuenta dentro de lo que se construye, haciendo que incumba la importante tarea de inventar nuevas formas capaces de oponer resistencia a los nuevos y cada vez más astutos dispositivos de poder: crear interferencias e interrupciones, huecos de incomunicación, como una tentativa de abrir el campo de lo posible desarrollando formas innovadoras de ser y estar en el mundo.

Referencias

Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas - Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.

Deleuze, G., & Parnet, C. (2004). *Diálogos*. Valencia: Pre-textos.

Fundación Pedagógica Rayuela. (2019). *Proyecto Educativo institucional - PEI Rayuela.* Tunja.

Galindo, L. (2010). La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes. . Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 29-49.

Lévy, P. (1999). Cibercultura. La cultura de la Sociedad digital. En P. Lévy, ¿Que es lo virtual? (págs. 5-8). Barcelona: Paidos.

Muñoz Gonzáles, G., Alba, G., Galindo, L., & Pélaez, M. (2010). Los Mundos de Vida de Niños, Niñas y Jóvenes Mediados por las Pantallas. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.

Muñoz, G. (2010). ¿Las redes sociales: fórmula mediática contra la soledad y el aburrimiento? Revista Latinoamericana de Ciencias sociales, Niñez y Juventud, 51-64.

Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. Nómadas, 8-20.

Rueda, R. (2009). Convergencia tecnológica: Sìntesis o multiplicidad polìtica y cultural. Signo y Pensamiento, 54.