



MODALIDAD

PONENCIA



CONGRESOS PI
by PSYCHOLOGY INVESTIGATION

**CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA. SUJETOS EN NUEVAS
ANTROPOLOGÍAS DE GEOGRAFÍAS VIRTUALES: MITOS,
PROBLEMÁTICAS, PROFECÍAS.
LA IDENTIDAD GLOCAL DE LA GENERACIÓN APP**

**Patricia Bibiana Ramírez de Fernández
Universidad Católica de Santa Fe (UCSF)
Colegio San Ezequiel Moreno Nro. 3137
Argentina**

RESUMEN

Nuestras escuelas están habitadas por sujetos que se nominan, vinculan, gestionan, aprenden y deciden en otros espacios sin definiciones físicas limitadas y limitantes como hemos estado acostumbrados a conceptualizar nosotros, los adultos formadores, en nuestra trayectoria familiar y profesional.

Estamos en tarea educativa frente a una población que se considera, en muchos casos, cautiva al interior de las instituciones escolares, dado que están acostumbrados a la libertad y autonomía de la cual gozan gracias a las potencialidades de las tecnologías de la ubicuidad. Contactos, información, universo procedimental, cultura mediática, ciber-antropologías, multimedialidad e instantaneidad de la comunicación retroalimentante en canales poli y pluri focales, son algunas de las aristas para investigar, descubrir y analizar la hipótesis o la/s pregunta/s respecto a estos nuevos sujetos que construyen identidades desde modelos que no toman en sus coordenadas locales (familia, escuela, barrio, ciudad, etc) sino que los asumen desde diversidad de mundos formados por otros lenguajes y lenguas, otros climas ciudadanos, otras improntas geográficas. Surge la necesidad de analizar, desde estas nuevas concepciones (incluido el eje transversal de las nuevas economías del conocimiento y del talento) cómo y por qué los sujetos de la generación app se perciben y

se yerguen con ciertas características que, en cierto modo fundante, tienden a ser locales. Surge con ellos un ecosistema de subjetividades con variables y variantes que no se acaban, fácilmente, de definir. Por lo tanto, mucho menos de considerar a la hora de establecer implícita o explícitamente, los contratos o pactos de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En la mayoría de las exploraciones actuales (bibliografía y consultas a profesionales locales), es más los que se brinda sobre mitos o suposiciones que sobre prácticas de acción reales y efectivas. Ante tales intereses y motivaciones, *cabe la pregunta que le podemos tomar prestada (parafraseando) a Michel Serres: ¿Cómo aprende Pulgarcita? ¿Cómo construyen identidad en sus nuevos ecosistemas donde la virtualidad es la realidad vigente?*

INTRODUCCIÓN

Frente a una época convulsionada por el devenir de las tecnologías que penetraron por la totalidad de los poros sociales para instalarse y modificar las estructuras culturales en poco tiempo, muchos autores reconocidos han emitido juicios de valor respecto al comportamiento de los adolescentes con móviles en mano y conectividades disponibles. Gran parte de la bibliografía, acusa. Otra parte explica y masifica. Hay datos, cifras, mensajes, tinta y definiciones que también valoran estos nuevos paradigmas que se van posicionando en cruces mediáticos. Nos pareció significativo recorrer intensamente el entorno de nuestros adolescentes; no sólo para conocerlos mejor. Sino para poder descubrir y analizar cómo son los vínculos que establecen, qué alcances tienen, cómo conforman esos espacios en lo que deciden vivir más allá de donde les ha tocado nacer y desarrollarse territorialmente por naturaleza o decisión de sus padres. Ellos se determinan como habitantes universales cuando muestran sus modos de ser en conductas rutinarias, o cuando expresan opiniones, sentimientos, utilizan lenguajes, generan movimientos. Es por ello que nos resulta fundamental estar con ellos, consultarlos, observarlos, acompañarlos. Detectar, dimensionar y entender las lógicas de procedimientos intersubjetivos que practican al conectarse vía móviles. Dimensionar desde sus propias miradas y vivencias cómo sus socializaciones les configuran como sujetos sociales. Identidad que construyen a medida

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

que se comparten y producen con aplicaciones que les igualan o diferencian, les unen o les alejan, los amigan o enemistan. Todo sobre un tatami multilingüístico que fascina, fluye, otorga significados, resignifica vínculos. Muchas cosas les motivan cuando pareciera que nada les atrapa porque les han dado el mote de sujetos de la liquidez. Quizás por eso, consideramos pertinente iniciar y llevar adelante un estudio de características etnográficas pisando el terreno, moviéndonos entre ellos, ayudándoles a generar preguntas, orientándolos en la búsqueda de opciones. Proponerles a ellos mismos conocerse desde lo que publican, pensarse en los vínculos tomando distancia, poniéndolos en línea reflexiva al interior de los grupos de trabajo; ayudarlos a inferir supuestos sobre acciones llevadas a cabo y de las cuales han mencionado que se arrepienten pero que ya “no hay vuelta atrás”.

Como adultos educadores, consideramos hoy que es necesario comprender para valorar cuáles de todas las características que puedan surgir son aquellas que validan para generar el proceso de construcción de identidad. Observar y comprender cuáles de todos los haceres tecnológicos favorecen u obstaculizan el proceso, para poder inferir ciertas teorías que colaboren con nuestra comunidad, no sólo para garantizar un acompañamiento saludable, sino para poder ayudarlos a establecer las nuevas aristas (ciertamente polifacéticas) de las comunidades que eligen conformar reconfigurando la geografía de sus realidades anclando una parte importante en la virtualidad.

El mundo que les ha tocado vivir a nuestros adolescentes es complejo. Se dinamiza a cada segundo con invenciones tecnológicas, cada vez más pequeñas para facilitar la portación, cada vez más potentes para hacernos comprender qué tan necesarias son para solucionar problemas de comunicación, información y vincularidad. O simplemente, para facilitar el acceso a la información y ser parte de la producción de la misma. Aquí prima el sentido: la red es democrática por excelencia, pero con memoria indeleble. Lo que se sube, pervive en la multimedialidad. Se transforma. No se muere. Muda hacia diversidad de formatos y se aloja en infinidad de reservorios. Y puede volver al muro cuando menos se lo espere. Frente a esto, algunos adultos nos solemos sentir desbordados. Nos asustan algunos conceptos: ubicuidad, ciberespacio, virtualidad, alteridad, pervivencia, huella digital, infoxicación. Por eso es necesario sumar luces como alternativas formativas y tomar

conciencia para acompañar sin coartar; comprender para fortalecer; reconocer la complejidad para no resumir al caos y querer bajar los brazos. Pero principalmente, para rechazar el juicio que pende: “esta generación está perdida”. Serres (2013) dice de estos jóvenes que son una generación formateada por la publicidad. La misma que niega, con sus contenidos absorbidos en los distendidos ratos de ocio, todo lo que se les enseña en la escuela o en la familia. Él insiste:

“(…) los adultos hemos transformado nuestra sociedad del espectáculo en una sociedad pedagógica cuya competición aplastante, vanidosamente inculta, eclipsa la escuela y la universidad. Para el tiempo de escucha y de visión, la seducción y la importancia, los mass-media se han apoderado desde hace tiempo de la función de enseñanza. Los maestros se han vuelto los menos escuchados de todos esos institutores. Criticados, despreciados, vilipendiados, puesto que pobres y discretos... ante esos otros institutores dominantes, ricos y bulliciosos. (...) Estos muchachos habitan pues lo virtual. Las ciencias cognitivas muestran que el uso de la red, la lectura o escritura al pulgar de los mensajes, la consulta de Wikipedia o de Facebook, no excitan las mismas neuronas ni las mismas zonas corticales que el uso del libro, del ábaco o del cuaderno. Pueden manipular muchas informaciones a la vez. No conocen, ni integran, ni sintetizan como nosotros, sus ascendientes. No tienen pues la misma cabeza. Por teléfono celular acceden a todas las personas; por GPS a todos los lugares; por la red, a todo el saber; frecuentan pues un espacio topológico de vecindarios, mientras que nosotros habitamos un espacio métrico, referido por distancias. Ya no habitan el mismo espacio” (Serres, 2013, p.20).

Estos adolescentes no tienen la misma cabeza, ni el mismo andar, ni las mismas maneras de producir conocimiento. Por esto mismo, necesitamos volver a intensificar el deseo de conocerlos para amarlos y educarlos. Para saber qué responder o cómo generar las preguntas que nos permitan el diálogo. Para acompañarlos con la valentía de los que reconocen que el mundo desdibujó fronteras, que se cayeron muros, que las lenguas se mixturaron, que algunos íconos se vuelven conceptos de expresión. Escuchar el silencio, máxime cuando no emiten con palabras lo que sienten pero publican una foto que habla; considerar derechos, los valores que acunan, los sentimientos que les movilizan. Ser

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

interlocutores calificados para ayudarlos a consolidar una identidad libre que podrá comunicarse asertivamente en estos medios de memorias indelebles, donde la ley aún no termina de garantizar el derecho al olvido ante un pequeño o gran desliz.

MÉTODO

Para este proceso y desde la primera idea, se ha decidido aplicar un método cualitativo. Específicamente, una metodología perteneciente al paradigma etnográfico. Partimos de la base de considerar fundamentales dos propósitos: por un lado, construir una imagen relativamente certera de la realidad observada y por otro, comprender las vivencias y vincularidades que se observan en las poblaciones entrevistadas, observadas y encuestadas. Valoramos en la acción del investigador etnográfico, la opción que hace de compartir el paso a paso, la vida misma, las costumbres y los folklores, las idas y venidas; siempre de cerca, siempre haciendo presencia sin criticar ni inferir a priori. Por esto mismo, buscamos considerar tareas y sentidos que nos orientaran para enfocar la labor desde y con procesos de registros adecuados y que sea posible de ser recibidos, entendidos y resueltos con autonomía por los adolescentes. Diseñamos, para abordar las implementaciones en terrero, modelos de encuestas anónimas para enviar como link desde Whatsapp, web-mail y redes sociales como Facebook e Instragram. Dispusimos de tiempos y espacios para recoger información presencial con entrevistas que los mismos adolescentes hicieron y vivieron. Se alojaron los resultados parciales y los registros originales en carpetas de Google Drive, con acceso limitado por propietarios, para poder accederlos luego y establecer con ellos nuevas lecturas, determinar nuevos focos y lograr inferencias y deducciones como relatos de explicación o argumentación reflexiva. Se capturaron, para tal fin, fotos y filmaciones breves (con audios); entrevistas desde audios; entrevistas de textos escritos. Se hicieron mapas y simulaciones con los vínculos intergrupales. Se trabajó en las lecturas de bibliografías afines para determinar el camino de rectificación o ratificación de proceso. Estas actividades y proyectos se implementaron con alumnos de la escuela secundaria, específicamente con tercero, cuarto y quinto año 2016-2017.

Con los alumnos de la universidad, promoción 2017, se inició este ciclo lectivo alentando la lectura del libro PULGARCITA (Serres, 2013), para ensayar colectivamente una respuesta teórica a las preguntas: ¿Quién es Pulgarcita? ¿Cómo aprende? ¿Qué aprende? ¿Con quiénes? ¿Qué accede? ¿Cómo se vincula? ¿En qué espacios se mueve? ¿Enseña o aprende? ¿Cómo se autodefine? ¿Cuáles son las principales características identitarias? Y con ellos se construyeron muros colectivos para recoger expresiones, opiniones, deseos, emociones, preguntas.

Bajo la fibra investigativa de una metodología etnográfica como la que hemos elegido, el foco principal está en la indagación de ciertos procesos conscientes con intencionalidad, desde una elección y por los cuales se entran los sentimientos que se van haciendo lazos perennes. Esta adolescencia que nos ocupa, nos ha interpelado con sus decires y saberes, con sus maneras de expresarse y de ser; a veces enseñantes, a veces aprendientes. A veces seguros y autónomos; muchas otras veces desorientados e infantilizados. Algunas veces denotando conductas masificadas. Hacia ellos está dirigida la investigación. A escucharlos, observarlos, registrar sus variables. Prestarles atención y hacer el esfuerzo de comprenderlos.

Los resultados, que escapan a la lógica cuantitativa de la matemática por la intencionalidad, aún a pesar de haberse utilizado también (por una cuestión de práctica digital y para respetar el anonimato) encuestas de sistematización con gráficos automáticos, servirán para intentar relatar a los docentes y adultos-padres del entorno, cómo construyen la identidad con parámetros locales y globales, en permanente mixturas. Qué toman de lo que viven presencialmente y qué asumen o imitan de lo que vinculan en la telepresencialidad de los nuevos mundos cibernéticos.

PSYCHOLOGY INVESTIGATION

DISCUSIÓN

Accesibilidad, conectividad, espacios virtuales y sujetos en interacción. ¿Han surgido geografías innovadoras o virtualidades perturbadoras? Los adolescentes de nuestro paisaje urbano tienen alta capacidad de acceso. Son propietarios y portadores. La totalidad

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

encuestada, ha señalado tener acceso en modo propietario a tecnologías móviles con acceso a 4G libre, 3G y/o WiFi. Un alto porcentaje, además de celulares, tienen garantizado el uso de otras tecnologías como netbooks, notebooks o tablets. Son sujetos de una era de conectividad excesiva. Todo pareciera ser resuelto por los tiempos y espacios de conexión, incluso frente a las oportunidades de presencialidad diaria, tanto con sus familias como con sus amigos de la escuela, el barrio, el club o la parroquia. No consideran ni invasivas ni obturadoras las tecnologías que mediatizan los momentos del compartir diario con pares y con familiares. Y si bien muchos declaran ser visados por adultos cercanos por esta mixtura de presencialidad y tele-presencialidad, no consideran faltas de respeto ni inoportunidades las prácticas de conexión que maximizan la realidad con la virtualidad durante los encuentros. Esto nos permite imaginar los nuevos ecosistemas que construyen sobre geografías basadas en las configuraciones virtuales. En el 90% de los casos analizados, un mismo sujeto diseña y/o pertenece a grupos que se construyen por ciertas características naturales: familia, escuela, club, academia de idiomas; pero casi en el mismo porcentaje, comparte otros grupos según características diversas que les asemejan por interés: serie o juego que siguen o practican, afinidad por fiestas de las cuales participan, movimientos o campañas solidarias, etc. Incluso hacen grupos de los grupos. Una misma persona puede compartir con otra varios grupos, siempre con un anclaje diferente en otra característica que les une.

Se vuelven lectores y emisores compulsivos. A veces, se convierten en los más vulnerables frente a un fenómeno como lo es el riesgo de infoxicación. Pierden el norte cuando se viralizan mensajes que caen en una cadena de opiniones, marchas y contramarchas; unos alegan, otros niegan. Algunos cambian la bocha. La decisión cuesta ser tomada. Puede llegar el enojo. Se aumenta la posibilidad de herir o terminar herido en el debate.

Poco a poco, han tendido redes que van sembrado el territorio que vivencian de más y más modos de conectividad. Interaccionan permanentemente. Utilizan, para ello, diversidad de lenguajes y formatos. Conocen prácticamente todos los canales y soportes para

mantenerse activos en la comunicación bi y pluridireccional, retroalimentándose permanentemente unos de otros.

Incursionan los ambientes mediáticos y los medios digitales/virtuales que configuran como espacios en permanente construcción intuitiva. Aparecen las reglas y el rigor; hay que pensar en la adultez y la coherencia, en las conductas e inconductas. ¿Los modelos tergiversados, estereotipados, inconsistentes versus los modelos históricos desdibujados y/o caducos? Surge el binomio localidad y globalidad haciendo eco en las construcciones identitarias cuando los parámetros se dialogan, acuerdan, se inventan. ¿Es el fin de la historia de la educación bancaria? El surgimiento de propuestas como Netflix, posteriores en la implementación a las ofertas de redes sociales como Facebook para el acceso y consumo de recursos audiovisuales, les abrió las puertas a un nuevo mundo de fascinaciones, recorridos culturales y garantías de instantaneidad. Cuando nosotros, como adultos, supimos entender que la variable tiempo era un concepto prácticamente inmanejable a nuestros antojos, para los adolescentes de nuestra contemporaneidad, allí se ha construido otro tipo de concepto sobre la noción de temporalidad. Es más, no existe como variable a considerar. Mientras haya conexión, no hay necesidad de esperar un mes, una semana, un día, ni siquiera una hora para que comience la serie que siguen. Se anticipan, incluso, a los tiempos de los mass-media. Ellos no consideran hoy la televisión como una ventaja. Ni para la información ni para la recreación. Todo aquello que les obligue a la unidireccionalidad, queda anulado de cualquier posible alternativa. Hoy no miran televisión. No les atrapa. Prefieren, incluso, las síntesis on line post evento o seguirlas durante un evento. Algunos adultos de los entornos académicos suelen denunciar la falta de lectura. Nos animamos a decir que no es que han renunciado a la lectura, sino que han convertido los modos de leer al incursionar en otros medios (siempre digitales) que ofrecen vías de lectura que garantizan la modalidad de la participación, el diálogo, la intervención, la respuesta, la pregunta y también el disenso respecto a lo que han leído. Lecturas a medida, donde elegir el camino de la lectura es la nueva oferta que regla lo que desean. La lectura se vuelve escalera emocional. Leen mientras les atrapa el proceso. No leen o dejan de hacerlo si perciben sus propias desmotivaciones para los no acuerdos al consumo de lo relatado. Dicho en otras palabras: no van por lo que no desean recibir. Abortan la mirada y cierran la ventana. Y así, incluso, hasta borran los mensajes que

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

reciben cuando a la tercer palabra ya se decantan por rechazo. La literalidad de lo abordado no tiene los mismos significados que supieron tener para nuestros textos de hace tres décadas. Porque tampoco existe una necesidad de secuencialidad. Los textos que acceden suelen recorrerlos en modos de barridos por comandos. Basta una dupla de teclas presionadas a tiempo (ctrl + f) para ir hacia los párrafos donde pueden llegar a estar escritas las palabras claves de lo que están buscando. Y si fuera con móviles, la lupa de las herramientas de varias apps sugiere acelerar los hallazgos con el mismo modo.

Estos adolescentes no ´gastan tiempo´ en una lectura palabra a palabra. El tiempo de la instantaneidad es flexible, pero tirano al mismo tiempo. Una cosa es dinamizar con idas y vueltas la ruleta de los mensajes, donde acá la flexibilidad es la vedette. El segundero correo lento en el placer del ser parte. Pero los mensajes extendidos, faltos de la emoción de una imagen, donde todo está dicho literal o poéticamente y tiene que ser leído, automáticamente convierte al emisor en un comunicador invasivo, nefasto, a un clic de no ser leído (o mejor, eliminado; ´no te escucho, no me interesa´). Esto habla de una nueva manera de debatir con el otro. Ya no es necesario argumentar. Quien argumenta, necesita de las palabras; generalmente altisonantes. Y acá hay que rebuscárselas para ´argumentar´ con peso y en tinta altisonante sin recurrir a uso intensivo del diccionario. Y por eso, quizás, el lenguaje iconográfico cobra vida. Tiene la fuerza de poder expresar en el lugar físico de un caracter, la potencia de una idea o concepto completo.

La estructura real, aquello que realmente moviliza y da sentido a la identidad de todo adolescente, es el conocimiento de sí mismo y la capacidad que desarrolla, precisamente por conocerse, respecto a las autonomías y libertades que gozará al desenvolverse en sociedad. Con la red, al interior de sus grupos, ensaya. Explora. Vivencia. Pone en tensión lo que aspira. Y quienes son capaces de percibirse como seres únicos y se fortalecen a pesar de las debilidades que se reconocen, van poniendo en juego, poco a poco, actitudes, valores, expresiones, aficiones, deseos, gustos, apreciaciones. Suelen construir sentidos, de sus propio ser y de las identidades de quienes les rodean, por compartir con ellos desde vínculos que maximizan los tiempos y las posibilidades. A pesar de que muchos adultos criticamos las habilidades de multitasking por considerarlas distractoras, obturadoras de la

atención, ellos construyen medios y soportes en la destreza de la multitarea para ampliar el abanico de oportunidades de identificar e identificarse con otros, todo aquel recurso que puede hacer de soporte para consolidar su identidad y su personalidad. Aquí entra en juego, también, otra habilidad que desarrollan aún cuando no suelen ser conscientes de ello. La empatía. Van desarrollando una capacidad casi altera que les permitirá tender puentes entre ellos (uno) y los pares (otros) como puentes que podrán hacer sólidos los encuentros entre diversos sujetos, diferentes universos. Suelen gozar de imaginar y sentir cómo es y cómo podría ser el mundo cuando toman perspectiva en un juego de roles desde el cual tienen que accionar, tomar decisiones, expresarse y comprender entornos de los personajes que son totalmente diferentes a como son ellos en la realidad. Se meten adentro. Juegan a sentir en la piel lo que estaría sintiendo el personaje que juegan o miran en la serie. Esto también es un aprendizaje. Los juegos de simulaciones colaboran en la formación de identidad. Pero hay que tener cuidado. Muchos adolescentes han comentado acerca de incapacidades individuales para definir la línea de realidad y virtualidad cuando no encuentran con quién evacuar dudas o reflexionar sobre ciertas situaciones vividas. Ante estas manifestaciones, fueron consultados algunos padres. La gran mayoría ni siquiera conocía el nombre de la serie o juego que sus hijos adolescentes acceden y utilizan. Se erige un gran desafío.

Hoy hablamos de memorias indelebles: *“lo que la cabeza olvida en tiempos breves, la red te lo recuerda en instantaneidades permanentes”*. Estamos frente al fenómeno de la pervivencia de la multimedialidad en la construcción de vínculos emocionales, conductas intersubjetivas saludables y las empatías frecuentemente obturadas/beneficiadas. Los adolescentes tienden a creer que todo lo que sucede en la red tiene a futuro las mismas características respecto a permanencia y credibilidad que el sesgo de instantaneidad de hoy. Sobre una ola de supuestos, viven el fenómeno de la multimedialidad como un acción comunicativa de continuo escribir, leer, enviar, retransmitir y viralizar. A veces, mutando el mensaje con retóricas que reconvierten el original a memes o viceversa. Y el hecho de leer, propiamente dicho, queda olvidado; transmitir para ser cobra la fuerza de la acción para pertenecer. Incluso ellos mismos han reconocido que terminan por re enviar mensajes que no han leído, o comentar sobre comentarios sin saber cuál fue el origen del primer comentario o simplemente, cuál es la fuente primaria de dicha data. La pervivencia del mensaje no se genera por el mensaje en sí, sino por el debate en bucle que causó hilaridad o

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

enojo, a veces en mixturas complicadas de ambos sentidos. Queriendo, o sin querer, esta borrasca y chicha de ser parte de un grupo y al mismo tiempo, pertenecer a otros grupos en redes intergrupales, va moldeando la construcción de vínculos que anclan la fortaleza en las emociones que viven. Emociones que no se expresan con gestos físicos como un abrazo ni palabras poéticas como un te quiero, sino con emoticones, gif, videos boomerang, palabras sin vocales y audios whatsapeados. Y de todo esto queda registro, tanto de la edición que indica la autoría, como también de la re-emisión que adhiere a la puesta en ruedo. Estos mensajes van conformando un ritmo de conductas intersubjetivas que salen de los círculos presenciales estancos. Ya no es la broma dentro del aula o en el rincón de la pieza cuando se da entre hermanos de sangres. Acá se va hermanando con un lenguaje de afectos otro tipo de emociones, que permite el surgimiento de códigos válidos en estos nuevos ecosistemas que se arraigan en las nuevas geografías de la virtualidad.

Con uno de los grupos de alumnos se propuso tomar el trailer de la película Intensamente (Pixar, 2015) para generar el relato de historias que no hayan sucedido durante el film pero que hubieran podido ser parte del mismo. Cambiar el guión original por otro que pudiera ocurrírsele a los adolescentes. Para ello, también tendrían que volver a seleccionar las instantáneas que desearan y alterar el orden. Fue necesario trabajar la semiótica de las imágenes. Qué se cuenta como un gesto, con la mirada, con la pose del cuerpo. Cómo son esas capacidades de lectura para comprender desde la imagen ese mensaje que no se otorga con palabras y que nos habla de la intensidad de las emociones.

La propuesta cinematográfica, de por sí, grafica de manera brillante y desde el humor, eso que sucede en la mente, tan complejo, tan audaz y tan cambiante. Pero el trabajo con los alumnos, a partir del espacio de reflexión inicial, demostró cómo la interacción de las emociones, la memoria, los vínculos, los pensamientos expresados y los no expresados, las ideas, los recuerdos anidados en la memoria (entre muchos otros aspectos) son parte significativa de la personalidad. Este trabajo, que en principio no pretendía ser un motor potente de la investigación en curso, despertó aún más el deseo de seguir explorando con ellos cómo producen con las TIC, socializan sus producciones y espiralan la vincularidad para seguir construyendo identidad en esta era de redes sociales, recursos digitales y

plataformas convocantes como nuevos ecosistemas de geografías virtuales. Los relatos ficcionados que han logrado, en realidad, hablan de ellos mismos. Y si bien se ha pretendido trabajar como destreza en aprendizaje el manejo de las emociones y los conflictos igual que el pensamiento creativo, las producciones presentadas superaron las expectativas planteadas. Parece increíble que con sólo dos minutos y medio de insumo cinematográfico, hayan logrado casi cuarenta minutos de películas que hablan sobre sus propios deseos, conductas, miedos, seguridades e inseguridades, broncas y caprichos. Un mundo interior que se vuelca en un exterior cada vez más redizado. Porque cuando les gusta lo que logran, lo publican. Exponen y se exponen. Sus pensamientos vuelan hacia nuevas creativities. Componen realidades que disfrutan. La gran mayoría, empieza a desarrollar otras habilidades para la vida, como el pensamiento crítico y la comunicación asertiva. Ante comentarios que les realizan terceros en sus muros, reaccionan con cierta solvencia para defender no sólo lo que hicieron, sino también el por qué, el cómo, el para qué y los objetivos personales/sociales que intentaron plasmar.

Cuando logran fortalecer estas habilidades, logran también una presencialidad potente, intensa. La conexión que realizan, es vida y andar. Se sienten valorados. Se sienten respetados. Empiezan a no esconderse para decir. Sus afirmaciones los llevan a transformaciones de madurez, de aceptación de reglas, de establecimiento de nuevas reglas. Y aquí es donde también empiezan a querer escuchar los pensamientos de otros, más allá del disenso. Las necesidades propias, los sentimientos propios, pueden ser confrontados por los de los otros sin problema. Aprenden a sintonizar con lo ajeno, actuando en la red, leyendo opiniones, buscando intervenciones de foros; a veces provocando; otras veces asintiendo. Intervenciones movilizadoras, que comportan rumbos que les impiden adormecer conciencias, aún cuando algunos adultos sostenemos que se masifian/idiotizan por horas de juegos o atención pasiva frente a series y películas. Hay un antes y un después, además de un durante, de esos tiempos flexibles de juego y exposición. Hay un rizoma potente sosteniendo, alentando estas conectividades. Hay un universo de adolescentes de diversidad de lenguas, geografías, etnias, folklores y grados de escolaridad siendo parte fundante de una antropología cibernética. Son un nuevo mundo. Construyen identidad con valores, características, actitudes, conductas, maneras de expresarse y de consumir en la red; con recursos que muchas veces son fugaces. Con recuperos que pueden

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

realizar por la existencia de reservorios que, casualmente, también son espacios de colaboración. Memoria e indelebilidad de la acción. Lo que se dijo o hizo, puede olvidarse en la cabeza del emisor. Pero no se olvida en la red. La pervivencia es un fenómeno usualmente no registrado en el hacer cotidiano. Y acá se yergue otro compromiso de los educadores. Para padres y docentes. Hay que fortalecer las estrategias para guiar a los adolescentes a una convivencia productiva. No es signo de democracia decir todo. Hay que expresar lo necesario. Enseñar para aprender a discutir para construir, no para generar violencia. Las conductas intersubjetivas deben afianzarse desde identidades que gocen en la salud y afectividad de vínculos capaces de ponerse en el lugar del otro, de comprender, de estar cerca, de sentirse parte amada. Algunos juegos incitan a ganar. Para ganar, hay que destruir. Quien más destruye, más gana. Se convierte en el héroe de la plataforma. ¿Cómo se exterioriza esto en la vincularidad real, la de entre casa? Nace la duda, pues las certezas todavía no han tomado el tranvía. En lo observado, la mayoría de los adolescentes han demostrado ciertas ambivalencias a la hora de la coherencia. Mucha exposición genera estrés y minimiza las oportunidades para sintonizar con los retos de la paciencia frente a los problemas. Algunos comentan cómo les cuesta salir del juego, vencer las ganas de seguir el desafío; 'es que no podés dejar de jugar'; 'salís y seguís pensando en cómo superar la prueba, aumentar el nivel'. Es necesario pensar desde las escuelas, cómo afrontar el proceso de las competencias. El sentido de construir con aciertos y errores. Ensayar la capacidad de perder, la tolerancia frente al fracaso. Investigar sobre las actitudes a poner en juego frente a los desafíos de la competitividad.

Es necesario comprender la operatividad de los sistemas sociales en las geografías virtuales: los tiempos flexibles; las tecnologías involucradas, oferentes y demandantes, que se conectan y facilitan la construcción de lenguajes diversificadores de oportunidades; sistemas y caos como propuestas de permanencia y referencia: "*Sos mientras estés*". Los modelos de estar que resignifican los estándares de la vincularidad. Las emociones puestas en juego y la imperiosa necesidad de educar la voluntad. Ejercer soberanamente la inteligencia es un nuevo desafío. Fortalecer al individuo más allá de las propuestas hegemónicas y las tendencias a la masificación y el adormecimiento de conciencias creativas. Hay nuevos retos.

La interconectividad, además de verse favorecida por el surgimiento de tecnologías nuevas respecto a redes y acceso desde telefonía móvil, tablets y notebooks, ha generado ciertas necesidades que implican, incluso, una vorágine en el cambio y actualización de dispositivos para no verse como sujetos out. No quieren ser parte de los grupos que no se pueden conectar porque tal o cual software innovador no puede ser instalado en los móviles que poseen. Supone una nueva crisis. Cada vez es más rápido el proceso de adquirir y descartar tecnologías. Los equipos se vuelven obsoletos y desechables incluso antes de romperse. Las empresas lo saben. Y apuestan a este consumo vertiginoso con un público que aún no comprendió totalmente las reglas del binomio necesidad-sustentabilidad. Los sistemas de base que se establecen como configuraciones de compatibilidad, en la mayoría de los casos, generan diversos sistemas de operatividad que promueven un alto porcentaje de mimesis entre sujetos pares. Descargan apps que otros han probado y que se recomiendan unos a otros, construyendo de esta manera, diferentes redes de producción de contenidos y socialización de los mismos con mensajes y vínculos que les fortalecen como comunidad. Del software y el lenguaje, a los nuevos códigos y lectura de códigos para una comunicación que los glocaliza. Ya no es un ser local que se identifica con su localidad, sino una glocalidad que le potencia su manera de ser local por el juego de la globalidad en la cual participa siendo parte de lo que se produce y lo que se construye. Es una especie de sistema de aparente anarquía, que simula el caos de un ausente mandamás para definir una comunidad de autoaprendizaje que les garantiza la pertenencia, la permanencia y la autonomía como símbolo y génesis de una era que fluye vertiginosamente entre experiencias que se anidan vincularmente, en itinerante devenir de preguntas que complejizan los foros sostenidamente. La pregunta ya no es por voz y hacia un adulto erguido en el frente, sino a un buscador de youtube que parece no dudar al responder; y que encima no tiene una sola respuesta, sino que ante la menor duda, ofrece cientos de abanicos abiertos de par en par para elegir desde el idioma, la cantidad de tiempo, la calidad del video, el origen nacional, etc.

Lo público, en la maraña de las conexiones virtuales, cuestiona permanentemente la interioridad de los adolescentes. Es un espejo Open 24 iluminando rostros que se buscan, se reconocen, se maquillan, se miman, se modifican; dialogan con la imagen propia y con la de los pares. Se detectan aspectos diversos, pero positivos, en este ir y venir. Porque

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

toman, imitan, copian, simulan, se identifican... con diferentes características. Pero si están siendo acompañados por tutores presentes, con modelos coherentes, con asistencias de diálogo, lo que son y el para qué se conectan, toma un sentido de relaciones que dejan lo efímero en la imaginación y los sueños danzantes y se anidarán en lo permanente y prudente. Las relaciones virtuales son compromisos. Así lo sienten. Las apps y las redes sociales, han aportado en los últimos tiempos, variantes emergentes para construir identidad. Porque no es necesario salir a buscar lo que se desea. Todo está a un dígito de distancia. Y les sirven para establecer y conservar esas relaciones que los nutren, relajan, cobran sentido en la afectividad. Pero también para rechazar o impedir aquellas relaciones tóxicas, que ya no construyen o no desean conservar. Y acá es donde se ha observado una honestidad suprema. Se pueden ir de un grupo con la misma destreza procedimental de la que pueden eliminar del grupo a un participante ya no deseado. Aprender a iniciar, establecer y mantener una relación virtual, también les favorece en la vida presencial. Si son sólidas, honestas y afectivas, el mismo tenor se proyecta hacia el terreno de la realidad de las relaciones cuerpo a cuerpo.

Hemos analizado con ellos, juegos y series como Death note (Diario de muerte - anime), Breaking Bad (Volverse malo), 13 reason way (trece por qué), prison break (fuga de la prisión), Teen Wolf (Lobo adolescente), Pretty Little Liars (Lindas Mentirosas), Gossip Girl (La chicas de los rumores), Dance Academy (Academia de danza), modern family (familia moderna), Dr House, Grey's anatomy, Gilmore girls (Las chicas Gilmore), Clash Royale, League of Legends (liga de leyendas), Counter strike, Bloxorz (Juego de bloques) y otros desde la plataforma de friv. En un porcentaje superior al 80% de los casos (encuesta por Formulario Google) explican que estas series y juegos son oportunidades para aprender a pensar y reflexionar. Se detallan los emergentes más repetidos:

- Aprender a descubrir la necesidad de ir adelantándose a los posibles obstáculos o dificultades que se irán presentando. Sobre todo, en los niveles donde es rápida la decisión a tomar.
- Reconocer las características de competitividad y la ambición de jugar o ganar; juegos que tienen como principal conducta destruir las torres del otro.

- Valorar la construcción de relaciones en grupos selectos o discriminatorios. El dolor de los chismes y la falsedad. Las mentiras y el efecto a largo tiempo.
- Dimensionar las oportunidades de hacer con otros, de trabajar en equipo, de respetar la vida, de esforzarse por lograr los objetivos.
- Superarse más allá de los obstáculos. Que la vida no es del color de las rosas. Que las decisiones que se toman pueden alterar el camino elegido.
- Palabras que no son sólo una moda: honor, afecto, respeto, pudor, dignidad, vida, muerte, triunfo, fracaso, amistad, familia, futuro, pasado.
- Venganza y justicia; el deseo de ser otros. La relación con uno mismo y cómo superar conflictos. El odio, el desprecio, el bullying.

Todo lo relevado, habla de una generación que no es simplemente lo que consume. Que se siente afectada, pero que no compra en silencio o con una conciencia adormecida. Pero esto no se evidenció como una cuestión innata. Hay detrás un mundo adulto tutor que les ayuda a gestionar, que los invita a pensar al levantar la mirada de sus pantallas. Y esto también se proyecta intersubjetivamente. Porque lo aprenden y lo aplican con sus pares.

Pensemos en la definición, consistencia, vitalidad y viabilidad de los lazos que se establecen entre sujetos según un posible diálogo intergeneracional, la supremacía del saber procedimental; “enseñantes y enseñados” mutando y mudando roles y funciones. La flexibilización de los criterios de participación. Hay un empoderamiento de la palabra sin esperar permisos. Hay interferencias, ruidos, decires, sentires, expresiones para la validez de la vincularidad y la vincularidad validante. Los lazos que se construyen en las redes tienen una ventaja: la cercanía virtual de la cotidianeidad. Es una permanencia. Los contactos se vuelven amistades por el sostenimiento de esas emociones que vinculan al sujeto en forma de diálogo chateado. Capacidad de expresarse a través de las pantallas queriendo estar, queriendo ser. Poniendo en juego lo que se ha vivido en instantes anteriores desde el placer o las broncas, el disfrute por un logro o el pesar por un fracaso. La voz se acalla, pero la habilidad motriz del pulgar que se desliza tan veloz como suavemente, digitaliza el sentimiento casi tan rápidamente como podría expresarlo el sonido de las cuerdas vocales. Y de esto también va quedando registro. La huella se va haciendo tanto para el recupero posterior como para la viralización hacia otros grupos. Y

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

tiene tantas ventajas como desventajas. Porque lo que ya se digitalizó, ya es posible de viralizar. Y nada podría detenerlo. No hay vuelta atrás. Incluso hasta para tergiversar, resignificar, descontextualizar o ridiculizar, lo que se convirtió a byte en el mismo instante forma parte de un ciber mundo de redes infinitas, con servidores universales. La democratización de los medios trajo aparejada la flexibilización de los criterios de participación. Porque las reglas se hacen mientras suceden las cosas. Y también se rehacen según acontezcan los eventos. Las reglas no son leyes. La legalidad internacional aún tienen vacíos difíciles de llenar. Es muy débil la línea de los ethos locales frente a los comportamientos culturales de la aldea global. Lenguajes y folklores se entretrejen rizomáticamente para diversificar las alternativas, pero también universalizan las problemáticas de las conductas que se moderen en el respeto, la tolerancia y la prudencia. Tres características de la persona que fallan, en algunos casos, durante el proceso de la construcción identitaria. Ante una red que permite todo, el adolescente no duda para hacer, pero poco tino demuestra para prevenir, tomar distancia para pensar y decidir con sapiencia para no herir. El núcleo de la identidad, en muchos casos, no puede imitar a la naturaleza que la estética y la poética de la humanidad inspira como arte.

El empoderamiento de la palabra les otorga reinado. Todo se puede decir a través de una pantalla. ¿Todo? El adolescente de esta era no pide permiso. Se lo autoconcede majestuosamente porque ha logrado supremacía procedimental. Incluso sobre padres y docentes. Se ha convertido, por la práctica, en un ser de independencia en las nuevas antropologías del ciberespacio. Soberano de una geografía que conoce, explora con autonomía, reconoce en sus vericuetos, rutea según sus opciones, configura en sus favoritos según sean sus conveniencias de recuerdo y acceso rápido.

En la mayoría de las veces, los adolescentes entrevistados reconocen extraviarse, perder el rumbo; se distraen; los ruidos y las interferencias les desorientan, suelen perder tiempo por perturbaciones momentáneas frente a búsquedas poco articuladas. ¿Ausencia adulta? Quizás nos falta un poco más de presencia. Lo han expresado en sus silencios.

Antropología de la alteridad ¿Utopía? Formación desde la comprensión de paradigmas en cruce. Exterioridad, interioridad, privacidad, intimidad, vidrieras públicas virtuales.

Prosumidores mediáticos y la identidad anónima de los avatares: ¿un problema ético, un permiso estético?

Ser uno mismo, ser con los otros, ser como los otros. Ponerse en el lugar del otro. Aceptar que el otro es par. Que el otro puedo ser yo. Pensar que yo soy como el otro; o que el otro puede pensar y pensarse como yo. Mucho más que un juego de palabras. Es la base del juego que ponen en juego con los vínculos y las vinculaciones que practican a diario con las redes. Incluso jugando a través de los avatares. Juego de roles que asumen para sentir y sentirse como y si fueran otros. O simplemente, para poder decir o debatir como les hubiera gustado ser sin miedo a perder lo que son o lo que han conquistado. Algunos se siguen 'escondiendo' detrás de un avatar. Es un problema de maduración, no tiene que ver ni con la ética ni con la estética. Pocos, dentro de la población encuestada, prefieren ser anónimos para ser parte. Ser ellos mismos es una fortaleza. El anonimato es un mito.

En este jugar a ser, suelen estar perdiendo y perdiéndose. Lo que exteriorizan, muchas veces no es parte del juego, sino que es la interioridad misma la que exponen. Dan cuenta de emociones, sentimientos, recuerdos y decisiones entre decires y sentires que toman de sus propias intimidades para ubicarlos en las vidrieras públicas donde todo se liquida y queda para siempre expuesto. Los adolescentes suelen ser fanáticos de lo público. Y es que todavía no dimensionan el valor de la intimidad que pisotean. Lo privado ya es público. Ni pudor, ni temor. De lo íntimo a lo externo, sólo una pantalla o un clic de distancia. Cuando, históricamente, quisimos comprender que la identidad era un proceso que se lograba en base a la fortaleza de tres hitos fundantes, hoy vemos que con las redes (como oportunidad de vincularidad) y las participaciones retroalimentantes (como actividad vincular) los apuntala en dos y minimiza un tercero. Con sus prácticas en la red, los adolescentes gestionan capacidades para lograr la imitación y la identificación de y con los pares. Y en el mismo andar, reducen las alternativas de la introyección. Esas "intimidades" conquistadas, asumidas, valoradas... lo son en tanto se hayan expuesto en la mayoría de los casos. Exteriorizan lo íntimo para ser como otros (imitación, sentido de la alteridad) pero intiman con otro para lograr, en algunos casos, una identificación ciertamente foránea, quizás muy lejana a los mandatos familiares que podrían llegar a suponer alguna introyección. No deja de ser válido. Pero hay que ocuparse. El adolescente sigue viviendo en una cultura local. Lo

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

cierto es que también se ha evidenciado una dualidad notoria en este proceso y proceder. Muchos adolescentes siguen teniendo como modelos a sus progenitores o adultos de sus entornos significativos. Así lo declaran. Pero al mismo tiempo, dejan constancia de querer marcar una amplia diferencia con ellos, haciendo significativo el proceso identitario desde la individualización que referencian. La red los estimula hacia muchos modelos. Elegir es el riesgo sano de vivir. Son prosumidores. Van dejando atrás el consumo sin sentido.

¿Conclusiones? El proceso de construcción identitaria en los adolescentes siempre fue complejo. Pero en esta era, la maraña de emociones y sensaciones aunadas a la sumatoria de procederes y ensayos que realizan, tiene una dinámica en permanente pugna con aspectos divergentes de lo que son, creen, piensan e imaginan versus lo que otros dicen, expresan, vivencian y retrucan en el quehacer cotidiano de las redes en las cuales conviven más horas que los tiempos de la presencialidad. Hay una búsqueda de identidad que habla de una lógica sin reglas idénticas en todos los procesos individuales, pero que sin embargo, nos permite leer un cierto patrón desde las conductas con los lenguajes multimediales, las publicaciones desde textos, las socializaciones de recursos y la generación de ambientes que se configuran como geografías virtuales. Se entrecruzan y sintetizan rostros, sentimientos, grupos, perfiles, ideas individuales y colectivas, culturas folklóricas locales y propuestas universales que mantienen fuera del freezado este ir y venir dialéctico que les va orillando a un perfil de identidad glocal. Son de acá pero son del mundo. Duermen en un ámbito local, pero viven en un espacio global. Sus cuerpos están donde su familia (a la cual aman y respetan), pero sus modos de ser están donde sus contactos. Allí se sienten permanentemente habilitados a ser, a decir, a preguntar, a tomar la palabra, a publicar sus producciones sin temor al rechazo. Hay ciertos rasgos en los cambios detectados (entre ellos y nosotros) que muestran las diferencias sobre las cuales tendremos que basar nuestro nuevo acompañar:

- Materializan vínculos con sentido de omnipresencialidad. Son sujetos de la ubicuidad. Presencia incorpórea. Nace una nueva concepción de estar y ser.

- Sus intervenciones, a través de las pantallas, los fortalecen radicalmente. Piensan, deciden, expresan con fuerza. Capaz que después se arrepienten, pero se expresan.
- Se autodinamizan frente a la vertiginosidad de los cambios y las propuestas. No se desaniman. Van por más y saben que pueden. Vencen mitos y profecías.
- Conciencia sobre cuestiones de irreversibilidad. Se detienen poco a pensar en las consecuencias. No les angustia. Se atreven a soñar las diferencias. Les interpelan. No quedan pegados al ayer. Reconocen que algunos cambios son permanentes.
- Viven el hoy. Es lo que más les gusta. Saben que lo futuro es incierto. No siempre saben ser provisionales. Deben aprender aún a tomar decisiones basadas en realidades concretas.

La persona siempre es valiosa. Haga lo haga. Diga lo que diga. Lo que sí es necesario comenzar a distinguir, son aquellas conductas que podrían ser reprochables y que nos suele costar distinguir o reconocer precisamente, por no estar, ni ser parte ni llegar a comprender el mundo que viven, lo que disfrutan al jugar, lo que acceden para leer desde los formatos posibles de la multimedialidad. Aquí está el mayor reto. No se trata de invadir esas geografías virtuales que configuran a diario. Se trata de acompañar el proceso de crecimiento conociendo el universo virtual que los posiciona o define desde características antropológicas diferentes. Padres presentes y docentes sapientes. Un buen binomio para la construcción identitaria de una generación que produce conocimiento desde las aplicaciones de los móviles. Docentes que se animen a mutar las dinámicas de la presencialidad hacia un aprendizaje gamificado que, en cierta medida, motive al alumnado adolescente con las mismas fuerzas que motorizan las apps que descargan y utilizan. Estos incentivos son garantías de esfuerzo, dedicación, comprensión, autonomía, capacidad de lectura de variables fugaces, de procesos de decisión que imita la velocidad de una carrera de obstáculos. Aunque muchos así lo crean, los adolescentes no son lo que consumen ni lo que evidencian como conductas, por más tontas o peligrosas que denote la circulación irradiante. Pero como desde siempre ha sucedido, ellos ponen en tensión máxima el límite de los valores que regulan las conductas. Es por ello que estar al margen, no sólo implica

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

riesgo para la construcción identitaria del mundo joven, sino que la falta de mirada amorosa, maximiza la vincularidad en los entornos de mayores riesgos: adicciones, violencia, acoso sexual. Al jugar o mirar series desde sus móviles, los adolescentes incursionan con autonomía (generalmente, a solas) en terrenos que les interesan. Pero casi siempre, utilizan estas plataformas para desdramatizar conflictos cotidianos, entender las realidades complejas desde realidades ficticias o ficcionadas. Y son espacios en donde no hay simple consumo: no se trata de ver o jugar y todo queda allí. Se trata de ver o jugar para poder socializar con otros impresiones, retos, suposiciones; inducir el debate empezando por el me gustó o no me gustó. Imaginar posibles soluciones. Inferir alternativas. Decidir sobre opciones. Descubrir y comparar estrategias pensadas y aplicadas. Calcular errores. Ensayar propuestas. Relatar un proceso. He aquí una lista interminable de operaciones cognitivas que sí están desarrollando y que, de tanto andar, estas conductas y acciones también moldean el proceso de construcción identitaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Gardner, H. y Davis, K. (2014). La Generación App. Buenos Aires, Argentina: Editorial PAIDOS.
- Serres, M. (2013). Pulgarcita. Buenos Aires, Argentina: Editorial FCE.
- Urrusti, M. (2008). Ciberculturas Juveniles. Buenos Aires, Argentina: Editorial LA CRUJÍA.
- Zanoni, L. (2014). Futuro Inteligente. Buenos Aires, Argentina: Extraído el 13 de febrero de 2017 de <http://appstercerclick.com/futurointeligente/FuturoInteligente.pdf>

PSYCHOLOGY INVESTIGATION

RESEÑA

PATRICIA BIBIANA RAMÍREZ DE FERNÁNDEZ

Analista Programadora - Egresada del IES Nro. 9233. Analista de Sistemas de Computación (IES Nro. 9233). Profesora en TIC. - Egresada del Instituto Superior del Magisterio Nro. 13. Licenciada en Informática Educativa egresada de la Universidad Nacional de Lanús. Postitulación y especialización en Alfabetizaciones Múltiples – 1° Cohorte - Programas de Formación Provincial, Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. Especialista en Educación y TIC – Postitulación de Educar. 1° Cohorte - Programa Nacional (Argentina).

Actualmente, en ejercicio docente en escuelas secundarias de la ciudad de Santa Fe, Argentina. Titular cátedra “Informática Aplicada a la Educación”, carreras de Licenciatura en Psicopedagogía y Profesorado en Cs de la Educación, Facultad de Humanidades, Universidad Católica de Santa Fe. Coordinadora de TRAMAS DIGITALES en la Educación Inicial, Gobierno Provincia de Santa Fe, Ministerio de Educación. Responsable de la edición de publicaciones web escolares. Investigadora. Autora de libros de Educación y TIC. Casada. Madre de seis hijos.



PPI
PSYCHOLOGY INVESTIGATION



7^o CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGIA Y EDUCACION

¡ME MIRAS PERO NO ME VES
ENTONCES QUE ES LO
QUE REALMENTE QUIERES VER!

Santa Marta Colombia
2018



CONGRESOS PI
by PSYCHOLOGY INVESTIGATION