2.2. CUERPOS QUIETOS, MENTES EXHAUSTAS: EL COSTO PSÍQUICO DE VIVIR EN PANTALLAS

Prof. Myriam R. Duarte[1]

Resumen

Este artículo aborda algunas de las principales preocupaciones con las que convive el sistema educativo en su decurso cotidiano. Se intenta revisar la articulación social desde la perspectiva de los roles del mundo adulto, del sistema escuela, y especialmente de la Educación Tecnológica, en las condiciones de sufrimiento o salud mental con las que conviven y en las que crecen nuestros niños, niñas y adolescentes.

Indagamos en problemáticas, análisis y herramientas para abordar la inquietud que imprime el sufrimiento psicológico y el impacto físico que se genera en consecuencia, en la vida cotidiana. Por supuesto este sufrimiento, que tiene diversas y complejas fuentes, con factores determinantes varios, tiene como impacto visible la incidencia directa en las interacciones sociales, la capacidad de construir y sostener vínculos emocionales, y la elaboración de respuestas funcionales para encarar y resolver conflictos potenciales, propios de la vida misma.

Analizamos las producciones de distintos autores que se preocuparon por esta problemática desde la masivización de la televisión en las vidas familiares y educativas, pasando por análisis de especialistas en la salud mental como consecuencia del crecimiento y la interacción con el entorno, eso que Winnicott denominaba “Madre Ambiente”, revisando análisis de autores contemporáneos al respecto, y aportando una serie de reflexiones a modo de herramientas o iniciativas pedagógicas que esperamos aporten elementos a la planificación docente en Educación Tecnológica especialmente, ya que el centro del planteo es el vínculo humano con los artefactos, y la creatividad como síntoma.

Palabras Clave: tecnologías digitales- salud mental- ambiente- cuidados

Dónde estamos parados...

La situación generalizada de precariedad en la salud mental de la sociedad contemporánea se hace evidente aún para quienes no están inmersos en el ámbito sanitario o de políticas públicas al respecto. Las incidencias de la sobreinformación, y de la saturación en la

[1]Profesora en Educación Tecnológica. Especialista en Políticas de Cuidados
myrirduarte@gmail.com- alicetoblue@protonmail.com

circulación de contenidos, es notable, preocupante, y es por lo tanto inevitable su impacto en la crianza, la educación, el ánimo, y la propia salud mental de los niños, niñas y adolescentes, y en consecuencia de sus entornos. Y es inevitable fundamentalmente porque al mundo adulto le resultan muy limitadas sus propias herramientas de crianza para abordar estas problemáticas en su vida personal, mucho más para orientar y acompañar las crianzas de las nuevas generaciones.

Encontramos en este sentido un punto de inflexión en la historia de nuestra especie, ya que la evolución vertiginosa de los medios digitales en los entornos personales y familiares, y de la producción y consumo masivo de contenidos, encuentra a una generación adulta que no conoce el proceso de crianza en ese contexto, y que intenta transmitir a las nuevas generaciones sistemas de crianza propios de un contexto que ya no existe.

Hay claramente una ruptura generacional que evidencia ya no diferencias o discontinuidades, sino distancias absolutas que condicionan los parámetros de convivencia entre adultos y niñeces.

Uno de los principales elementos disruptores, son los dispositivos digitales, con el acceso permanente a pantallas y a través de ellas a redes sociales. A la irrealización de la propia vida a cambio de vivir las realidades de otros y otras, incluso aunque esas realidades a su vez sean ficticias, como ocurre con los influencers no-humanos donde esto es evidente.

Esta relación con dispositivos genera dos síntomas principales: la fragmentación de los vínculos presenciales para sustituirlos por vínculos virtuales; y las ansiedades y conflictos que genera en simultáneo la falta de accesibilidad a estos dispositivos y sistemas de comunicación cuando hay limitaciones en ese sentido.

La adolescencia se ha caracterizado siempre por la conformación de grupos, por la valoración prioritaria de lo colectivo, del sentido de pertenencia. Y, paradójicamente, tanto contar con dispositivos y accesibilidad como no contar con ellos, impacta de manera trascendente en la sociabilidad, en la vincularidad, y en consecuencia, en la salud mental.

Otra fuente de sufrimiento muy presente en el contexto actual, es la creciente inestabilidad social y económica, que afecta profundamente el clima social tanto en los hogares como en otros ámbitos de socialización de los niños, niñas y adolescentes, fundamentalmente las escuelas.

Esta afectación a su vez potencia la emergencia de otra de las fuentes de sufrimiento, como la carencia o debilitamiento de vínculos emocionales, tanto por la proliferación de hogares monoparentales, como por la creciente demanda de tiempo orientada a la generación de recursos económicos que garanticen la subsistencia del hogar, limitando los tiempos de

convivencia y profundizando las sensaciones de soledad, suplidas entonces con vínculos virtuales.

Todo ello abona un clima de carga de estrés y tensiones, al que se suma la escasa atención a la consolidación de vínculos personales y sociales de distinta índole, que no es propia exclusivamente de las infancias, pero que ellas reciben con un impacto profundo.

Es decir que a este contexto técnico, ya de por sí preocupante, debemos sumar el hecho de que el entorno provee diversas fuentes de sufrimiento psíquico, en la mayoría de los casos no percibidas como tales, hasta que comienzan a manifestarse en forma de crisis: angustia, depresión, autolesiones, violencias.

La cada vez menor disponibilidad de alternativas sociocomunitarias (clubes y otros ámbitos de intercambio y convivencia social) no mercantilizadas, a su vez limita que el crecimiento y desarrollo de nuestras infancias y juventudes, cuente con ámbitos de contención y seguridad socio emocional que acompañen su crecimiento y la consolidación de una subjetividad que incluya vincularidades, o al menos la construcción de una subjetividad con autoestima segura, capacidad empática y resiliente.

La concomitancia de todas estas fuentes de sufrimiento psíquico, tiene un enorme impacto, cada vez más evidente, en la salud mental comunitaria y sobre todo de nuestros niños, niña y adolescentes, dándose como emergentes, síntomas de angustia, depresión, ansiedad, aislamiento social, pánico y otras conductas lesivas que en muchos casos preceden a las autolesiones físicas (la dependencia emocional de dispositivos técnicos, en este caso las pantallas, genera síntomas adictivos) y la ideación suicida, o la agresividad hacia otros. En expresiones del Lic. Rodríguez[2], violencia hacia sí mismos o hacia otros.

Salud Mental

Para poder analizar seriamente este problema, debemos comenzar por definir qué entendemos por salud mental.

En nuestra perspectiva, entendemos la Salud Mental como el resultado de una serie de factores que conviven en la evolución de las personas, y que en cada etapa de la vida tiene sus características propias. Si bien implica el desarrollo de la vida psíquica del ser humano, también conlleva la relación con el entorno, la capacidad de interactuar desarrollando vínculos y comunicación con otros seres humanos y el entorno físico, y su equilibrio determina la posibilidad de una vida sana en todas las edades, con fuerte incidencia además en la salud física.

[2] Lic. Jorge Rodríguez, psicólogo clínico, supervisor psicoanalista y docente.

Entendemos a su vez que la salud o padecimiento mentales, se reflejan de manera clara y progresiva según el caso, en la salud física, el debilitamiento de las condiciones inmunológicas, tanto por el abandono o descuido de conductas de autocuidado (por ejemplo la correcta alimentación e hidratación) como por la enorme cantidad de condicionantes endocrinológicos que implican los largos períodos de inactividad física y sobreestimulación cerebral.

Ponemos en relevancia que cuando usamos el concepto “salud mental” nos referimos al cuidado del equilibrio que garantiza esa salud, no como forma de solapar el concepto de padecimiento mental, ya que aunque esté presente potencialmente, se trata de acompañar al cuidado y no de aportar a la patologización.

Dado este diagnóstico de situación, nos remitimos al pensamiento de distintos referentes que aportan reflexiones necesarias para profundizar en el análisis de estas problemáticas desde una perspectiva filotécnica y pedagógica..

En este sentido, el filósofo de la técnica Yuk Hui en Recursividad y Contingencia, reflexiona con respecto a estos vínculos complejos y fundantes de la psiquis y la socialización, expresando que

> "Un medioambiente puede ser normal por referencia a la especie de ser viviente que lo utiliza para su ventaja. Sólo es normal porque se refiere a una norma morfológica y funcional. [...] Las normas cambian cuando ocurre un evento que excede la capacidad normalizadora de las normas. La enfermedad, considerada como un evento contingente de este tipo, conduce a la instauración de una nueva norma, que es también una nueva relación entre el organismo y su medio. [...] La enfermedad, tanto la fisiológica como la psicológica, surge a partir de una incapacidad para adaptarse y adoptar el medio existente. El comienzo de una nueva fase de adaptación mediante ayudas técnicas es en cuanto proceso recursivo, una condición necesaria del conocimiento de la vida.(2019, p. 262)
>
> En efecto, los humanos no solo modifican su medioambiente, sino que también construyen medioambientes completamente nuevos -por ejemplo, el surgimiento de las fábricas durante la revolución industrial-. El sometimiento del cuerpo orgánico a máquinas mecánicas produce un malestar que tiene su origen en la adaptación forzada al ritmo y al funcionamiento de las máquinas..." (2022, p. 263)

En un sentido similar, el arq. Daniel Vedoya, en La tecnología nuestra de cada día, afirma que

> “…ya no se puede igualar a la tecnología con cierto equipamiento de computación o con procesos de producción específicos. La tecnología también es la gente, las organizaciones

sociales y las formas de gestión; como tal, se la debe definir como proceso social que da forma a la sociedad en la misma medida en que la sociedad forma parte de ella.” (2001, p. 18)

El lugar de la escuela en este contexto

Estos planteos nos abren un abanico de preguntas con respecto a diversos tópicos. Una que nos ocupa especialmente se refiere al rol de las escuelas en este nuevo paradigma social, en que nos encontramos carentes de herramientas para abordar nuevos problemas, con dificultad para aportar respuestas, rompiendo el rol histórico del adulto como orientador, en la tarea de preparar para las contingencias del mundo a las nuevas generaciones.

Gran parte del mundo adulto se encuentra inerme frente a este nuevo contexto, viviendo con sus propias inseguridades y ansiedades, las cada vez más vertiginosas modificaciones del entorno, que nos impiden siquiera comprenderlas.

En este aspecto, Nicholas Burbules, en Riesgos y promesas de las TIC en la educación, reflexiona:

> “Los desafíos que las escuelas enfrentan hoy son tan complejos y desalentadores que es lógico que surjan grandes esperanzas ante máquinas y redes que prometen aportar enormes cantidades de información y de oportunidades de aprendizaje a las personas, tanto jóvenes como adultos, de un modo inimaginable una generación atrás. ”
>
> “Pero [...] el éxito tiene dos caras. Porque ni bien proveemos de acceso a los jóvenes, descubrimos que lo usan para toda clase de cosas que no queríamos que hicieran. Ellos utilizan la tecnología, una vez más, de una manera que no es la que se pretendía, sino que las adecúan a sus propósitos. Y así es como, irónicamente, tan pronto les damos acceso, empezamos a imaginar formas de limitar ese acceso a través de filtros o alguna otra estrategia de prohibición.”
>
> “…lo único que se consigue es que el proceso se vuelva clandestino o que se desafíe a los jóvenes –a quienes les gusta ser desafiados- a encontrar alguna manera de traspasar los límites. Ésta es otra capacidad de esta tecnología: la de piratear y desmontar cualquier artimaña tecnológica. Una vez que se encontró el truco, esta misma tecnología permite, además, compartir el nuevo descubrimiento. Porque aquí no se trata de una persona que intenta sortear nuestras prohibiciones, sino de muchos, muchos jóvenes que usan todos los recursos de su inteligencia colectiva, que en este terreno es considerable. En general, saben más de lo que sabemos nosotros.”

> “Necesitamos tener una visión realista de las tecnologías en educación. Necesitamos estar abiertos todo el tiempo a la posibilidad de que sus efectos no van a ser lo que esperábamos, porque ésa es la lección que nos dan todos los cambios tecnológicos. Tenemos que ser conscientes de que los cambios más importantes causados por las tecnologías no son por las tecnologías mismas, sino por un cambio de ideas y prácticas sociales que las acompañan.” (2002, pp. 106- 107)

La escuela desde su creación es un dispositivo que tiene dos funciones fundamentales:

- promover la socialización por medio de la internalización de los valores sociales vigentes, para favorecer la convivencia en el marco de ciertos acuerdos mínimos, siempre epocales;
- constituirse en la herramienta primordial de reproducción de la cultura, proceso que solamente puede consolidarse garantizando el punto anterior.

En este contexto, el edificio de los conocimientos desarrollados por la mente humana colectiva, y el rol de institucionalización de los saberes producidos por la creatividad y la curiosidad de la humanidad como especie, es por un lado motor y por otro lado excusa para la concreción de aquellos objetivos.

En un momento de la historia en que al mundo adulto le resulta tan complejo acompañar a los nuevos cachorros humanos, el dispositivo técnico denominado escuela, ve profundizada la crisis con que convive desde hace décadas, y recibe constantes ataques que deslegitiman su rol. Esto se sostiene fundamentalmente porque la vertiginosidad de los cambios culturales que estamos experimentando, no pueden ser abordados con los mecanismos burocráticos, normativos, y los esquemas de capacitación docente que se encuentra en vigencia, cuyos cimientos se establecieron hace más de un siglo.

Frente a este complejo, y a veces desalentador panorama, Viviana Minzi[3] nos aporta algunas miradas tranquilizadoras, cuando manifiesta que:

> “…es importante reconocer que si bien la escuela ya no puede considerarse como la única usina del saber, continúa siendo actor principal en las cuestiones relativas a la construcción sistemática de conocimientos, la configuración de contraoferta frente a las lógicas comerciales o de empresa que dinamizan la cultura y la formación multicultural y democrática.”
>
> “...se trata de construir puentes ante la fragmentación, no para reconstruir gustos o preferencias, sino para ponerlas en diálogo. Desde esta perspectiva, la democratización en el acceso material y simbólico de las TIC aporta a la cohesión social.” (p.54)

[3] TIC en la escuela como parte de políticas de inclusión educativa, social, cultural y política de niños y jóvenes.

El desafío, entonces, es construir esos canales de diálogo que nos permitan aportar a la cohesión social, lo que requiere volver a pensar nuestras concepciones acerca de la tecnología, siempre que antes replanteemos nuestras concepciones acerca de las sociedades y de cómo los vínculos las definen y estructuran. Y en consecuencia, nuestras concepciones sobre la educación y el rol actual de la escuela. Sin la pretensión de encontrar respuestas definitivas, sino de abrir interrogantes que nos permitan pensar la realidad con menos inseguridades.

El lugar de los vínculos

Aquí nos encontramos con la urgente necesidad de priorizar la conformación de vínculos concretos además de los virtuales, fomentando una revinculación desde la palabra y a partir de ella, también la cercanía física, resituando la importancia de la actividad física y la intervención de la actividad corporal en todos los contextos cotidianos en que se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes, incluida la escuela.

Encontramos así una brecha que nos permite intervenir en la instauración de los dispositivos como mediadores prioritarios de las relaciones sociales, principalmente cuando ello conlleva la supresión de todas las demás categorías.

Para replantear estas posibilidades, tomamos como punto de partida el análisis que realizaba Roger Silverstone, en TV y vida cotidiana, tomando como marco referencial las conceptualizaciones de Giddens y Winnicott, en relación a lo que denominan seguridad ontológica y objeto transicional respectivamente.

Anthony Giddens desarrolla el concepto de Seguridad Ontológica para referirse a ese factor constitutivo de la construcción de subjetividad en la primera infancia, cuando el niño comienza a comprender que es un otro distinto del cuerpo de su madre, empieza a desarrollar *"conciencia de sí".* Esto genera sensación de desamparo, y requiere resolverlo a partir de elementos que ayuden a sentir seguridad. Prioritariamente se trata de la voz o el olor de la madre.

Winnicott por su parte, introduce la noción de *Objeto Transicional,* que de alguna manera se constituye en la forma concreta de fortalecer esa seguridad ontológica. Históricamente ese objeto ha sido la mantita o la almohada con el olor de la madre.

Una crisis en este sentido la incorpora el reemplazo de la pantalla como objeto transicional, abonando a la construcción de una subjetividad en la que ya no existe el registro del otro, se desplaza el aspecto emocional, por lo tanto vincular, como constitutivo de esa subjetividad.

Silverstone parte en su análisis de la necesidad del ser humano de evitar el caos, que podemos compatibilizar claramente con la idea de Seguridad Ontológica, y hacía este

planteo, en ese momento en relación al rol de la televisión, hoy claramente reempazable por el concepto “pantallas” como genérico:

> “… la vida cotidiana no se sostiene sin un orden -un orden que se manifiesta en nuestros diversos ritos, tradiciones, rutinas y actividades que se dan por sentadas- en el que, paradójicamente, invertimos muchísima energía, muchísimo esfuerzo y recursos cognitivos y emocionales. Con el ordenamiento de nuestra vida diaria evitamos el pánico, construimos y mantenemos nuestra identidad, gobernamos nuestras relaciones sociales en el tiempo y en el espacio, compartimos sentidos, cumplimos con nuestras responsabilidades, experimentamos placer y dolor, con un grado mayor o menor de satisfacción y control, pero sobre todo eludimos el vago y paralizante horror de la amenaza del caos.”
>
> “Mirar televisión, hablar y leer sobre televisión se ajustan a horarios: son el resultado de una atención enfocada o desenfocada, consciente o inconsciente. La televisión nos acompaña cuando nos levantamos, tomamos el desayuno, bebemos un té o vamos a un bar. Nos reconforta cuando estamos solos. Nos ayuda a dormir. Nos brinda placer, nos aburre y a veces nos cuestiona. Nos da la oportunidad de ser sociables y también solitarios.” (1996, p. 20)

1

Lo que al inicio de las investigaciones de Silverstone se refería exclusivamente a la televisión, es aplicable a toda la comunicación multimedial centrada en imágenes.

Anthony Giddens, con el concepto de “seguridad ontológica”, hace referencia a la necesidad del ser humano de contar con elementos que ordenen su entorno, y le den estabilidad; consoliden su relación con el mundo exterior, y atenúen esa percepción caótica del entorno.

Profundiza la noción dándole una carga de especificidad importante, al definir dentro de los elementos que estructuran esa seguridad ontológica, la relación material con los objetos que nos rodean. Sostiene que a medida que crecemos y debemos distanciarnos del pecho materno, vamos reemplazándolo por distintos objetos que nos establecen una relación de continuidad, y a la vez de ruptura; ya que es esa relación objetual la que nos aporta la *“seguridad ontológica”* suficiente para comenzar a construir nuestra propia relación con el mundo externo, diferenciándonos de manera progresiva de nuestras relaciones parentales. Es decir, el “objeto transicional” propuesto por Donald Winnicott cumpliría esa función, ya que sería el elemento que nos une a nuestra familia o entorno, al grupo, a la vez que nos permite construirnos como individuos. Como ejemplos clásicos sugiere la almohada, o la ropa con el olor de alguno de los padres, un osito de peluche, un muñeco, y en muchos casos el chupete.

Lo que sugiere Silverstone es que cada vez con mayor frecuencia, debido a la escasez de tiempo que comparten padres e hijos en un mismo espacio físico, la relación humana más cercana que tiene el niño es su niñera, y el elemento transicional por excelencia, es el televisor, hoy, las pantallas. De hecho el niño llega a construir una suerte de relación con el objeto, que de esta suerte, pasa a constituir parte esencial de la psiquis de los sujetos.

A partir de este análisis, se llama a reconocer lo trascendente de la instauración de espacios escolares para aprender a acompañar a los chicos en su relación con ese objeto transicional, para poder desplazarlo, y sustituirlo por relaciones humanas reales, por valores sociales válidos para la convivencia social.

Es indispensable en este punto, ampliar la perspectiva de relacionamiento con los medios de comunicación, y asumir que así como se afirma habitualmente que ellos influyen en la formación de la personalidad, en la adopción de doctrinas y la formación de estructuras de pensamiento, los medios a su vez son influenciados por las franjas de población a las que están dirigidos, las modificaciones en las preferencias e intereses del público, etc. y sobre todo, es insoslayable la obligación de la escuela, de acompañar a los jóvenes en el salto cualitativo gigantesco que implican las posibilidades abiertas a partir de la web 2.0 en adelante, para pasar a convertirnos en productores y ya no solamente consumidores pasivos de los contenidos circulantes.

Adoptar esta perspectiva como definición, requiere asumir la responsabilidad del rol central de la escuela como agencia transmisora de cultura ya que como nos interpela Joan Ferrés (citado en Nigro, 2008, p. 31)

> “[la escuela]...para qué mundo educa? La escuela tiene la obligación de ayudar a las nuevas generaciones de alumnos a interpretar el mundo de la cultura. ¿Qué símbolos ayuda a interpretar hoy la escuela? ¿los de la cultura? ¿los de qué cultura? Si educar exige preparar a los ciudadanos para integrarse de una manera reflexiva y crítica en la sociedad, ¿cómo se integrarán unos ciudadanos que no están preparados para realizar aquella actividad a la que más horas dedican? …

Algunas Herramientas para pensar

Nos proponemos en esta invitación, desandar críticamente estos planteos y conceptos, aportando herramientas metodológicas concretas para comprender las problemáticas con que nos encontramos en el aula, para poder incluirlas en nuestra forma de representarnos la noción y el lugar de la escuela como dispositivo técnico y como herramienta de reproducción de cultura.

En este sentido, la producción bibliográfica y la experiencia clínica y pedagógica del Lic. Jorge Rodríguez, nos aporta herramientas concretas para comprender y abordar las problemáticas asociadas al desarrollo conjunto de nuevas estrategias de socialización, proceso del que somos parte histórica y no meros descriptores. Somos actores directos y privilegiados, con todos los desafíos que ello implica.

En *Metapsicología del desamparo y la dependencia,* se enuncian algunos aspectos de los procesos de evolución individual centrales para el desarrollo psíquico en términos de la interacción humana con el entorno, tanto natural como artificial, la manera en que estos procesos tienen lugar a partir del juego y los juguetes, y las disrupciones a este proceso que implican los *"jueguitos*[4]*"*. Las rupturas de vínculos cuerpo/ mente; la sobreestimulación de algunos sentidos mientras se obturan otros, así como posibles estrategias de abordaje.

La actividad infantil elemental de asir un objeto para arrojarlo luego, y repetir esa actividad de manera insistente hasta que el niño se aburre y se distrae con otra cosa, implica la puesta en juego de uno de los mecanismos fundantes de la psiquis humana: la toma de decisiones sobre el mundo artificial. Cuando ese objeto está diseñado para captar sensorialmente la atención del niño, sobreestimulando el cerebro por medio de la exacerbación de la vista y el oído, pero limita todo otro sentido y no admite ni decisión ni creatividad, se anula ese rol psíquico profundo del objeto, objetivizando al niño que pierde su capacidad de agencia, o se paraliza al menos momentáneamente. Esto hace claramente comprensible el efecto adictivo y en consecuencia la reacción frente a la prohibición o el desplazamiento de la fuente de ese efecto.

En idéntico sentido, y profundizando el rol del juego, en *Jugar y Realidad. Experienciar, paradoja, lo ambiental* se aborda de manera destacada el vínculo del cuerpo con la artificialidad, tanto desde lo objetual como desde los dispositivos de juego (acuerdos, reglas, condicionantes como decisión colectiva), que tienen roles formativos enormemente superiores a los del mero entretenimiento. Los juegos, así sean de a pares, o colectivos, implican el aprendizaje y la internalización de reglas, la negociación y el vínculo con el/los otros.

En *Soñar con los dedos. Entre Freud y Winnicott* se aborda en profundidad la importancia de la experiencia somática, el contacto físico con el entorno.

En estas obras hay tres conceptos que sobrevuelan sus textos, con mayor o menor especificidad según el caso, que son la noción de desamparo, de dependencia y lo intermedio, nociones para analizar y reconstruir semánticamente, de manera colectiva. Poner en un lugar central estas tres nociones, sin dudas redefine nuestro rol como adultos,

[4] Se refiere a la introducción de los videojuegos

ya no sólo como docentes, en el complejo y vertiginoso mundo que nos toca vivir, y en el que tenemos responsabilidades aunque nos falten herramientas para asumirlas.

Un desafío y una oportunidad para la Educación Tecnológica

En Soñar con los Dedos, Jorge Rodríguez nos acerca una clave fundamental para pensar desde la escuela, y especialmente desde la Educación Tecnológica.

> "Uno no existe sin lo ambiental. El sentido de Uno es planteado desde lo sensorio motor. Es un estado del cuerpo en relajación, más cerca de los estados tranquilos opuestos a estados de excitación (...) Así va sosteniéndose una oposición
> teórica entre la continuidad de **estar siendo** y la continuidad pulsional. Continuidad que se expresa en actividades creativas, corporales y psíquicas. El sentido de uno se basa entonces, en un doble experienciar, sostenido por y/o con otros: el de la relajación sensorio- motriz del estado corporal individual y el del cuerpo experiencial propio de la creatividad primaria; en los comienzos, acciones simples y elementales.
> El otro es necesario, de ahí lo de tópica abierta. En términos del individuo tenemos una tópica cerrada. Relajarse, a su vez, es condición del estado de estar permaneciendo.
> Creatividad implica que no se trata de vivir exclusivamente reaccionando, de estar respondiendo a los otros o someterse a lo que exigen; no se trata de actividades reactivas.
> Experienciar tiene como condición cierta la cualidad ambiental, que alguien, otro, permanezca disponible, y de ese modo se torne confiable y posibilite confiar en." (2019, p. 40)

Volvemos cíclicamente a aquella noción de “seguridad ontológica”, a aquella interacción con artefactos, objetos (emergentes culturales), y percepción sensorial (sonidos, tactos, olores) que sostienen esa continuidad del individuo con el mundo, aquello que para Winnicott es *lo intermedio* que nos une con el entorno material que nos rodea.

Estas expresiones nos imponen la trascendencia del otro, de la interacción con el otro, como elemento sustancialmente constitutivo y sostén de una mente sana. Por lo tanto, tenemos aquí una pista concreta que resitúa el rol de la escuela, de sus funciones de socialización y replicación de cultura.

A veces la sensación es que se le endilgan a la escuela una serie de responsabilidades en relación a la transmisión de valores culturales de distintos procederes, que parece desbordar las posibilidades materiales y cognitivas de gran parte del cuerpo docente. En este caso el planteo apela a algo mucho más elemental y por lo tanto valioso en este contexto tan desafiante y ansiógeno: una de las características distintivas de nuestra especie es la creatividad, que da lugar a distintas formas de expresiones culturales, desde la poesía a la física aplicada. Es la curiosidad característica de la especie la que da lugar a una enorme

producción artística, técnica y científica y nos genera permanentes desafíos futuros, en cualquier momento de la historia.

Probablemente una cuestión a incorporar es el lugar de los proyectos pedagógicos en términos de una metapedagogía. Es decir, más allá del lugar que ocupa en el sistema escuela el aprendizaje en términos específicos o disciplinares, más allá de las obligaciones institucionales, burocráticas y curriculares, con la complejidad e importancia que todo ello conlleva, podemos afirmar que más que nunca la escuela es por excelencia el lugar donde pueden concitarse los proyectos pedagógicos indispensables para sostener la condición misma de humanidad, es decir, de la interacción con otros, y del acceso a sus producciones culturales. Y esto, por supuesto, vale acentuar, para los y las estudiantes, pero también para el mundo adulto que se encuentra con los mismos desafíos, aunque con herramientas diferenciadas y diferenciadoras, ya que el haber crecido con otro registro emocional y material, nos provee un 'adónde volver' que los niños, niñas y adolescentes de hoy no tienen. El mundo que conocen es el mundo que ya es.

Para profundizar estas nociones de continuidad y entorno en las que insiste Winnicott, Rodríguez puntualiza:

> "Cuerpo implica motricidad y sensorialidad hacia adentro y afuera. Plantea ciertas consecuencias psíquicas: la afectividad, en un caso, y la transformación del mundo externo, en otro. No es poco. (...) Delicada e inabarcable articulación de lo sensorio- motor somático, a articular y diferenciar de lo sensorio corporal y el mundo externo. Materia prima de la representación, fantasía, deseo. Recordemos que la pulsión está en el límite entre lo somático y lo psíquico, que origina representantes psíquicos: representativos, afectivos y, agrego, de acciones."
>
> "Tocar lleva a agarrar. Al tocar, no sólo crea al objeto, crea cuerpo, ¿qué cuerpo? El cuerpo que recibió comienza a empezar a ser un cuerpo experiencial, el cuerpo potencial que se va dando en cada experiencia." (2017, p. 78)

Para la Educación Tecnológica estos conceptos son nodales. Lo son para LA educación, pero especialmente para quienes pensamos, discutimos, nos preguntamos, reconsideramos y producimos ideas, procesos y productos en torno a todas las creaciones humanas, desde las menos percibidas como artefactos, hasta aquello que es evidencia concreta de creación material del ser humano. Podemos incluir sin dudas, con todos los desafíos que ello implica, lo que (no casualmente) Freud denominó APARATO PSÍQUICO.

"Movimientos: de la continuidad de la especie a la del individuo y a lo cultural y de lo cultural (ambiental) al individuo, ¿a la especie?. Esa triple continuidad y las determinaciones resultantes de su complejo interjuego constituyen diversas paradojas del infant." (2017, p. 83)

"El concepto de medio ambiente (facilitador), implica la continuidad ambiental, en sus aspectos humanos y no-humanos, lo que podemos llamar la herencia cultural.

Dice Winnicott: "las experiencias culturales son las que aseguran la continuidad de la raza humana". Piensa la continuidad no sólo en términos de individuo.

Estos espacios intermedios se van construyendo y así se tornan accesibles. Es en ellos donde se experiencia la continuidad, en los estados y zonas intermedias, los fenómenos transicionales, el jugar, la experiencia cultural, la soledad, el estar escondido, el secreto, la continuidad. Y es ese experienciar que va construyendo el estar siendo, el Uno y el vivir. Curiosamente la continuidad no está dentro del

cuerpo, aunque lo está, ni totalmente fuera de él, aunque lo esté." (2017, p. 87)

"Para Winnicott la dependencia es un hecho y aunque no excluye la fantasía, o el deseo o las representaciones, su realidad psíquica es otra. "Descubre" otra clase de realidad psíquica. (...)

El hecho de la dependencia implica que uno (el infant, cualquiera de nosotros en cualquier momento) no existe sin otro (...); a veces, no existimos por el otro y, en ocasiones el otro necesita de uno para existir. (...)

Medio ambiente es el concepto que utiliza para designar la realidad de ese otro que, parafraseando a Freud, se constituye en un sistema protector contra todo aquello que puede atacar e impedir el ir siendo de esa subjetividad, y en sistema posibilitador. (...) Se trata de un sistema que no solo impide al proteger sino que posibilita al cuidar." (2017, p. 104)

Y es aquí donde el desafío es justamente el guante que la Educación Tecnológica no puede esquivar. Se trata nada más y nada menos que de la disciplina que ha desarrollado los métodos, los análisis y las síntesis que hacen posible el abordaje del lugar del ser humano sin tecnificarlo, y el lugar de la técnica sin naturalizarla.

Más que nunca la razón de ser de la disciplina es también la condición de posibilidad de reconstituir ese vínculo con la artificialidad - de la que el mundo digital constituye un capítulo - comenzando por el contacto y la interacción con los otros, y con el mundo material en todas sus dimensiones, desde la naturaleza a los artefactos técnicos más complejos.

La capacidad de analizar colectivamente, de discutir democráticamente, de repensar opciones, soluciones, alternativas e incluso justificaciones para los objetos, procesos técnicos y producciones culturales, y de hacerlo poniendo en juego la materialidad del entorno y la comprensión de los mecanismos que la explican, tanto para comprender como para generar alternativas, son formas de desarrollar nuevas estrategias de salud colectiva,

pensando en comunitario la necesidad de nuevas normas, de nuevas estrategias para sortear el caos.

El aporte de Yuk Hui en este sentido enriquece esta instancia de desafío abierto ante la experiencia que promueve la Educación Tecnológica:

> "Lo inorgánico bajo la modalidad de tecnología es también una forma de herencia, más sujeta a la mutación incluso que los genotipos y fenotipos. La tecnología es lo que nos es transmitido como cultura y constituye un medio de vida, pero no nos es legado como un ser eterno; antes bien, está constantemente mutando a una velocidad que se acelera. La tecnología se acopla inmediatamente con el medioambiente en la teoría de la evolución.
> Lo que caracteriza [a la salud] es la capacidad de tolerar las variaciones de las normas a las cuales solo la estabilidad -aparentemente garantizada y de hecho siempre necesariamente precaria- de las situaciones y del medio confiere un valor engañoso de normalidad definitiva. El hombre no es verdaderamente sano más que cuando es capaz de muchas normas, cuando es más que normal. La medida de la salud es una cierta capacidad de superar las crisis orgánicas para instaurar un nuevo orden fisiológico, diferente del viejo. [...] la salud es el lujo de poder caer enfermo y levantarse. [...] Toda enfermedad supone un nuevo proceso de adaptación al medio, que deriva en una nueva norma individual." (2019, p. 260)

Lejos de la recomendación o de la receta, estas reflexiones son una invitación a tomar el desafío de expandir y profundizar la práctica y la reflexión acerca de la Educación Tecnológica, cuya epistemología se constituye en la lente a partir de la cuál procesar todo el conocimiento, la información, y los desafíos que implica esa salud, que sólo es tal porque hace posible salir de la situación de enfermedad, de caos, de crisis, de readaptación o rechazo a un nuevo contexto normal..

La desconexión mente/cuerpo que generan las dependencias con consecuencias adictivas, a dispositivos que no funcionan como objetos, que no estimulan la creatividad, que lejos de favorecer la toma de decisiones la limitan, que alienan el cuerpo mientras sobreexigen al cerebro, impiden o limitan la capacidad de procesar físicamente las emociones que la vida aún produce: miedo, ira, tristeza, alegría…. No se pueden procesar en un cuerpo que se desconecta del cerebro. Produce un dolor impensable. Es imposible que los impactos de este hecho, que lesiona condiciones humanas fundamentales en las que se expresan la creatividad y la curiosidad, no impacten en las demás dimensiones del sujeto tanto individual como colectivo.

Podríamos decir que este cuadro de situación de alguna manera proyecta en su mismo análisis, tópicos para abordar desde la planificación curricular, a la Educación Tecnológica como el espacio para recuperar cualitativa y cuantitativamente la trascendencia de la interacción con otros. No la mera convivencia en un espacio físico, con mesas y sillas que limitan la posibilidad de interacción alguna, impidiendo que incluso las miradas puedan interactuar entre sí. Sino por el contrario a partir del rediseño de mobiliario y disposición de los espacios para favorecer el vínculo. La charla, la risa, la expresion de asombro, las preguntas, las argumentaciones, que los niños, niñas y adolescentes pueden intercambiar, estimulados por la guía pedagógica apenas necesaria para orientar esa curiosidad y promover la creatividad.

El uso de literatura no técnica, especialmente la poesía y la ciencia ficción, como disparadora de discusiones y reinterpretaciones como punto de partida para luego abordar los ejes curriculares específicos. Visitas a museos y muestras, paseos por lugares icónicos de las localidades, entrevistas con adultos mayores acerca de artefactos y métodos de solución de distintos problemas, probablemente en total desuso, y desconocidos como artefactos, para analizar sus evoluciones… Estrategias posibles para recuperar la interacción con el entorno, estimular la curiosidad, y promover la creación, la toma de decisiones y las propuestas disruptivas como parte del ejercicio cotidiano que redimensione, no sólo el rol institucional y social de la escuela, sino y sobre todo de los seres humanos como creadores y destructores de primer orden.

La Educación Tecnológica tiene allí un rol destacadísimo, dados los contenidos, corpus teóricos en que se sustentan, prácticas analíticas y metodológicas, cuya razón de ser es justamente ese vínculo del ser humano con la artificialidad.

Poder analizar objetos desde su diseño hasta su deposición de manera democrática y crítica, favorece la admiración y el respeto a la fabulosa capacidad creativa, al carácter acumulativo y a la vez innovador del edificio del saber técnico.

El estímulo y el desarrollo de la capacidad de observación e imaginación, comparando artefactos distintos, en muchos casos morfológicamente no coincidente utilizados con fines similares en distintos momentos o lugares, poder recrear los procesos de producción del artefacto, como el trabajo que desempeña para producir unos mismos fines a partir de procedimientos aparentemente inconexos.

Como dice Gilbert Simondon (Mérida, 2018), en una entrevista en tv francesa cuando se le consulta acerca de lo que se aprende estudiando la técnica, cuanto más se estudia y se comprende la técnica, la evolución y existencia de los artefactos, más se respeta el trabajo humano.

Pensar que ese desarrollo de artefactos proviene de un diseño que responde a los fines, los insumos de energía, materia e información que requiere su funcionamiento, que requiere una representación gráfica por medio de planos, esquemas, croquis, que anticipen tanto el resultado como su funcionamiento.

El análisis de insumos- procesos- productos, en los distintos niveles que ese proceso implica, es decir la comprensión intelectual de la producción de objetos (materiales e inmateriales), la identificación de elementos específicos que los identifican con otros de similares características o funciones, son instancias que promueven la recuperación de esa relación humano/medio, ser/ entorno, o individuo/ madre ambiente (en términos de Winnicott).

Y aquí es por demás importante destacar que la comprensión sobre el hacer que implica toda la formulación anterior, debería complementarse siempre con experiencias - de hacer. Es decir el dibujo, el esquema, el prototipo. La observación, el análisis, la incorporación de nueva información aportada por el ambiente, y por la interacción con él.

Recuperar, o en el caso de los niños pequeños, incorporar estas nociones y desarrollar estas capacidades, deberían ser anteriores a la incorporación de la digitalidad en sus vidas. Comprender la inmaterialidad de otros objetos técnicos como el software, sólo puede realizarse habiendo abordado la materialidad en ese proceso de aprendizaje. De tal suerte que el mundo digital y el funcionamiento de los algoritmos deje de vivirse como una cosa dada, casi del mundo de lo mágico, y la curiosidad y creatividad humanas nos lleven a apropiarnos también de esos procesos de producción técnica, de tal manera que sean objetivizadas como herramientas, recuperando la subjetividad humana que nos posibilita la pregunta, la búsqueda, la creatividad, la alegría de resolver, de mejorar, o de transformar procesos técnicos, artefactos y resultados.

Hablamos aquí entonces de la Educación Tecnológica como herramienta prioritaria para apoyar la salud mental de nuestras comunidades, condición indispensable para recuperar nuestra animalidad humana, aquella que nos hace creativos, creadores, reflexivos, constructores, y capaces de construir prácticas y conocimientos acumulables por la comunidad.

Fuentes de consulta

Aparici, R. (1995). *Educación audiovisual*. Novedades Educativas.

Aprendamos Juntos 2030. (2020, 20 de mayo). *Las claves educativas en el mundo de la inteligencia artificial* [Video]. YouTube. https://youtu.be/18QBF0LifbY

Burbules, N. (2002). Riesgos y promesas de las TIC en la educación: ¿Qué hemos aprendido en estos últimos diez años? En *Ponencias del Seminario Internacional Cómo las TIC transforman las escuelas*. IIPE-UNESCO.

Davis, E. (2023). *Tecgnosis: Mito, magia y misticismo en la era de la información* (Obra original publicada en 2015). Caja Negra Editora.

De la Morena, R. (2021). *Cómo el aislamiento social cambia tu cerebro* [Video]. YouTube. https://youtu.be/ucsoayBiklE

Dussel, I. y Southwell, M. (2007, julio-agosto). La escuela y las nuevas alfabetizaciones. *El Monitor de la Educación*, 5(13).

Educación & televisión: ¿amigos o enemigos? (1997, febrero). *Zona Educativa*, 2(10).

Hari, J. (2023). *El valor de la atención*. Planeta.

Hui, Y. (2019). *Recursividad y contingencia*. Caja Negra.

Jefillysh. (2023). *Cocomelon es peor de lo que piensas: Daño neurológico* [Video]. YouTube. https://youtu.be/GZulJokHQYU

Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press.

La escuela y los medios. (2010, marzo). *El Monitor de la Educación*, (24).

Mérida, G. (2018). *Gilbert Simondon: Entrevista sobre la tecnología* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xisJX9_hz5U

Minzi, V. (2009). TIC en la escuela como parte de políticas de inclusión educativa, social, cultural y política de niños y jóvenes. *Revista Novedades Educativas*, 21(219).

Nigro, P. (2008). *La educación en medios de comunicación*. Magisterio del Río de la Plata; Grupo Editorial Lumen.

Rodríguez, J. (2019). *Soñar con los dedos* (3.ª ed.). Letra Viva.

Rodríguez, J. (2022). *Metapsicología del desamparo y la dependencia*. Winnicotalsur.

Rodríguez, J. (2023). *Jugar y realidad: Experienciar, paradoja, lo ambiental*. Winnicotalsur.

Silverstone, R. (1996). *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu Editores.

Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Amorrortu Editores.

Universidad Pedagógica Nacional. (2021). *La educación que emociona* [Video]. YouTube. https://youtu.be/nGelXaLivVM

Vedoya, D. (2001). *La tecnología nuestra de cada día*. Instituto de Tecnología e Investigación para la Vivienda y el Hábitat Humano (ITDAHu), Universidad Nacional del Nordeste (UNNE).

Web 2.0: el ágora en disputa. (2010, abril). *Nuestra Cultura*, 2(3).