

# Imaginario Social y Construcción de Subjetividad desde el Entorno Telemático: Hacia una Investigación Posible

Patricia Etcheverry

UESiglo21, CABA, Argentina  
patriciaetcheverry@yahoo.com.ar

## Resumen

El imaginario social, asiento de valores, usos y costumbres, preceptos y preferencias actúa, a partir de una comunidad dada, como regulador de hábitos y conductas. Señala tendencias e ideales hacia los cuales tender a modo de parámetros epocales. Las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TICs) han ido influenciando las prácticas sociales configurando un nuevo espacio social ya de características telemáticas – la conectividad-. A partir de la implementación de una investigación cualitativa piloto en terreno, se intenta dilucidar el entramado singular en la construcción del imaginario social desde los mismos actores sociales, los estudiantes del Nivel Medio Superior de Colegios de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

*Palabras clave:* imaginario social; prácticas sociales; TICs; telemáticas; investigación cualitativa.

## Abstract

The social imaginary, receptacle of values, uses, customs, precepts and preferences, acts from a given community, as a regulator of habits and behaviors. It points trends and ideals towards which tend epochal parameters. The Information Technology and Communication (IT&C) have been influencing social practices shaping a new social space with telematics features – “Connectivity”. Since the implementation of an pilot qualitative research on-the-ground, looking for clarify the framework in building unique social imaginary from the same social actors, students at second level of medium schools in the city of Buenos Aires.

*Keywords:* Social imaginary, social practices, TICs, telematics, qualitative research

## 1. Introducción

### 1.1. Imaginario Social: ¿Existe un determinismo socio-cultural epocal?

El concepto de Imaginario social no refiere sencillamente a una imagen o a imaginación, es un proceso topológico que va construyendo al individuo a medida que toma contacto con su entorno.

La instancia imaginaria, junto con la simbólica y la real [1] configuran el entrecruzamiento que a modo de referencia, el individuo va construyendo a partir del logro de identificaciones sucesivas y la posibilidad simbólica del lenguaje de nombrar, y todo ello a fin de su ubicación en la realidad. Más aún: esta especularidad junto con el poder referencial de la palabra actúan como formadores de psiquismo, de pautas de comportamiento y modos particulares de procesar percepciones según un entorno y aquello que el individuo va experimentando.

Según Cornelius Castoriadis, el Imaginario Social [2] se va construyendo en su instancia imaginaria a partir de coincidencias valorativas que confluyen hacia un ideal social al cual tender, y se transmite desde lo simbólico a través del lenguaje. De este modo, se producen determinadas jerarquías de valores, apreciaciones, gustos y conductas según un ideal socio-cultural predominante.

Al imaginario social lo vamos construyendo y al mismo tiempo nos va re-formulando en un proceso de ida y vuelta, de síntesis dialéctica, en donde las contradicciones encuentran nuevas síntesis, produciendo la novedad que tiene por objeto inaugurar los nuevos horizontes paradigmáticos [3] propios de cada época.

La incidencia del imaginario social no implica uniformidad de conductas, sólo señala tendencias, el ideal al cual aspirar en tanto perteneciente a una determinada comunidad socio-cultural. Es un parámetro epocal [2]. Los individuos, a partir de la valoración colectiva constituida por la coincidencia de ideales hacia los cuales tender, disponen de parámetros para juzgar y actuar. Estos juicios y actuaciones van dotando de contenido al imaginario social, que al mismo tiempo funciona como idea regulativa hacia los individuos de una misma comunidad.

Esta regulación no pertenece a la realidad material pero desde el imaginario social y colectivo produce efectos en la realidad, es decir en los individuos concretos a través de preceptos sobre aquello que estaría permitido y lo prohibido, la concepción acerca de lo bello y lo feo, configurando construcciones psíquicas ilusorias pero al mismo tiempo con valor de verdad representando para el individuo lo único posible y ciertamente indiscutible [2].

En palabras de Castoriadis... "Toda sociedad es una construcción, creación de un mundo, de su propio mundo. Su propia identidad no es otra cosa que ese sistema de interpretación, ese mundo que ella crea. Y esa es la razón por la cual (como ocurre en cada individuo) la sociedad percibe como un peligro mortal todo ataque contra ese sistema de interpretación; lo percibe como un ataque contra su identidad, contra sí misma" [2].

## 1.2. El Espacio Telemático y su Incidencia

La irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en los ámbitos académicos y no académicos han ido trazando nuevos matices en las prácticas sociales [4]. Paulatinamente se ha ido sumando al entorno natural y al urbano, el de características telemáticas identificado por Javier Echeverría como Entorno 3 [5].

Es decir, no se trataría solo de la inclusión de nuevos artefactos tecnológicos, computadoras y celulares entre otros, sino de la posibilidad de adquirir la pericia para el desciframiento de nuevos lenguajes, como por ejemplo el lenguaje narrativo visual, y por ende el desarrollo de nuevos modos cognitivos a fin de ser posible su procesamiento e interpretación. Esto más que nuevos aparatos tecnológicos, es un entorno productor de nuevos procesos con las consiguientes re significaciones de las conductas en ellos implicados.

Las respuestas a los siguientes interrogantes son considerados esenciales por el autor para el éxito de una intervención desde las TICs en educación ¿Se conoce cómo se iría perfilando este nuevo espacio, el Entorno 3 [7], ya de dimensión socio-cultural y con características propias, en los ámbitos educativos

medios? ¿Se sabe de las particularidades de este imaginario social productor de efectos - modos de pensar, modos de juzgar, modos de ser - en nuestros estudiantes?

## 2. La Investigación

### 2.1. El Aporte Cualitativo: La Predictibilidad Motivacional de la Conducta

El presente artículo pretende dilucidar acerca de los procesos cognitivos novedosos, constructos de subjetividad en los estudiantes del ciclo superior de media, efecto de las influencias del entorno telemático o Entorno 3 [7].

Su meta es descifrar desde el imaginario social imperante y a través de la investigación cualitativa en fase diagnóstica, el modo particular en que las TICs son interpretadas en relación a su factibilidad en situaciones concretas de aprendizaje.

A fin de construir conocimiento en el área de TICs aplicadas a la Educación, se podría entonces colaborar en la planificación de situaciones de enseñanza y de aprendizaje en acuerdo con las expectativas, valores, usos y costumbres tanto manifiestas como latentes de los estudiantes del ciclo superior del nivel medio, en este caso situados en los Colegios de la Ciudad de Buenos Aires.

### 2.2. Metodología Utilizada y Recolección de Datos

En este contexto, y en función de responder los interrogantes antes planteados, se diseñó un procedimiento con bases metodológicas conocidas y ampliamente utilizado en la investigación cualitativa que nos permitió realizar un diagnóstico en terreno, o dicho de otro modo, en el aula misma del nivel medio superior.

A través de la metodología de Focus Group o Grupo Focalizado, se llevó adelante una investigación cualitativa piloto de carácter exploratorio, que obedeció a las siguientes condiciones de muestra según las distintas especializaciones del Nivel Medio de la Ciudad de Buenos Aires:

- Grupo I, correspondiente al 5º año Bachiller con Esp. Perito Mercantil.
- Grupo II, correspondiente al 5º año con Esp. Técnica.
- Grupo III, correspondiente al 5º año con Esp. Artística.

- Grupo IV, correspondiente al 5º año con Esp. Bachiller Común.

Para el logro del equilibrio metodológico y en función del status exploratorio del estudio – aproximación a la temática a partir de sus líneas de significación más generales- se confeccionó una muestra sustentable. Es decir, se tomo en cuenta que en la Ciudad de Buenos Aires se hallan presentes y bien diferenciadas básicamente cuatro modalidades de Colegios Medios, las que han sido debidamente relevadas a fin de representar el universo total del Estudio de referencia.

La Investigación Cualitativa indaga básicamente sobre motivaciones, poniendo énfasis en la cualidad de la motivación vinculante y dejando de lado, por lo menos en esta primera etapa del Estudio, la dimensión cuantitativa.

Es de interés destacar que las variables o categorías cuantitativas, en el caso de sumar al Estudio este plus metodológico, surgen de los estudios exploratorios cualitativos posibilitando de este modo investigaciones genuinas con mayor valor de descubrimiento [10].

Como se ha mencionado, las motivaciones, tanto manifiestas como latentes- conscientes y no conscientes- y que tienen por meta vincularse, seleccionar y preferir cualquier tipo de objeto, comercial o social que forme parte del entorno socio-cultural, pueden ser descifradas [6].

El Focus Group ha sido seleccionado como instrumento de investigación en tanto reproduce el entramado social y al mismo tiempo toma al grupo como unidad de análisis.

Con el propósito de poner en práctica el instrumento, a los estudiantes involucrados se los invitó a conformar grupos de hasta quince participantes. Los mismos fueron debidamente coordinados por un especialista en esta técnica que, frente a la dinámica grupal emergente, moderó a fin de encauzar y dirigir la discusión, según una guía de pautas previamente confeccionada en consonancia con los objetivos generales del Estudio.

Logrado el encuadre grupal –primer momento del grupo focalizado-, al coordinador le fue posible implementar técnicas proyectivas [9] tanto de construcción como de asociación, a fin de promover de modo indirecto – evitando así la autocensura o juicio crítico - la apertura dotadora de sentidos polivalentes correspondientes al imaginario social productor, y al mismo tiempo efecto, de valores, preceptos, costumbres y preferencias de los estudiantes indagados [8].

Los Focus Group, de aproximadamente 2 hs. de duración, fueron registrados –grabados- para su posterior sistematización, decodificación y análisis de los resultados obtenidos.

En este caso y siempre vinculado al uso de las TICs en educación –el objetivo general de nuestra investigación- la Guía de Pautas utilizada consignó los siguientes puntos de interés:

- Significados asociados a las tecnologías dentro y fuera del aula.
- Usos espontáneos asignados a las TICs
- Ventajas y desventajas adjudicadas a las TICs
- Significados asociados a los juegos Multimedia
- Imagen de Usuario de las tecnologías
- Imagen de Usuario que aprende mediante TICs
- Barreras y ruidos comunicacionales vinculados al aprendizaje mediante TICs
- Consejos en la implementación de Juegos para el aprendizaje

### 2.3. Sistematización de los Datos de la Experiencia. La Codificación

La producción –hasta el momento descriptiva- suministrada por cada uno de los grupos indagados se organizó según los ítems previamente consignados en la guía de pautas de referencia.

En este nivel de la investigación es fundamental para el autor hallar respuesta a los siguientes interrogantes: ¿Como construimos teoría a partir de los datos de la experiencia? ¿Cómo dotamos de sentido a los datos hasta el momento fenoménicos y sólo sistematizados?

Una de las vías posibles es a través del ordenamiento conceptual. En palabras de Strauss y Corbin: "...La descripción también es básica para lo que llamamos ordenamiento conceptual. Este se refiere a la organización de los datos en categorías (o a veces, clasificaciones) discretas, según sus propiedades y dimensiones y luego al uso de la descripción para dilucidar estas categorías....los investigadores intentan encontrarle sentido a sus datos organizándolos de acuerdo con un esquema de clasificación. En el proceso, se identifican asuntos a partir de datos y se refinan según sus diversas propiedades y dimensiones generales, comparando, dilucidando las relaciones implícitas entre las categorías..."[10].

En síntesis, los datos relevados se codifican, es decir, se conceptualizan y reducen, se elaboran categorías y se definen sus propiedades, al mismo tiempo se analizan las relaciones entre las categorías obteniéndose así el material precursor de la teoría y/o hipótesis de trabajo.

## 2.4. Análisis de los Resultados

Como primera aproximación a la teoría y a partir del ordenamiento conceptual e interpretación de los datos podemos inferir que:

- Las tecnologías como categoría genérica se asocian con Redes Sociales, con mayor presencia Facebook y luego Twitter. Es decir, cuando los estudiantes hablan de TICs, en realidad están haciendo referencia a Facebook y desde allí asocian atributos como comunicación, actualidad, juventud, imágenes e información.

- El uso de las TICs entonces, queda prácticamente relegado al protagonismo de las redes sociales, en donde privilegian la posibilidad de comunicación con amigos subrayando ventajas tal como encuentro con amigos, comunicación rápida, actualidad informativa formal y no formal, pregnancia de la imagen e incluso la posibilidad de expresar sentimientos.

- En este sentido Facebook es una plataforma, un espacio social de encuentro, un espacio cultural propio y un medio relacional de expresión, un ámbito donde se valora positivamente la relación con amigos y donde se suben fotos y videos y se postean comentarios justamente para mantener vínculo comunicacional dentro de su propia comunidad de pares.

- También el uso de TICs se asocia con Internet, en cuanto a búsqueda de información y la posibilidad de acceder en forma ilimitada a libros, películas, videos, música y juegos.

- Las desventajas de las tecnologías quedan relegadas al corte ajeno y abrupto de Internet y a propiciar actitudes (siempre en referencia a redes sociales) de irresponsabilidad frente a las obligaciones, debido a su carácter sugestivo y carismático.

- La imagen de usuario de TICs, es decir, la propia imagen que tiene el estudiante de sí mismo y en relación al uso de tecnologías, se asocia con un individuo joven, cerca de los 20 años, informal y muy actualizado. Y en cuanto al modo de procesar los estímulos recibidos, se vincula más con el automatismo actitudinal de tipo hipnótico, que con la reelaboración intelectual a nivel de los procesos psicológicos superiores [4] de los estímulos percibidos.

- La propuesta de aprendizaje mediante TICs genera muy poco interés. Cuestión coherente frente a la cadena metonímica: TICs – redes sociales – ocio socio-comunitario, en donde la posibilidad del aprendizaje surge, en principio, sin sitio lógico.

- La imagen de estudiante que aprende con tecnologías se vincula con atributos en general negativos del tipo: hiper racionalidad, mentalismo extremo, división mente-cuerpo, escaso desarrollo afectivo y expresivo, ostracismo y nula vida social.

- A la posibilidad de aprender mediante juegos TICs, se le asignan los siguientes atributos,

- Los de contenido o semánticos:

- Existencia de un argumento en acuerdo con el contenido a estudiar.

-El argumento debe remitir a situaciones reales de la vida cotidiana, ya sea a través de la narrativa que desarrolla una historia o la resolución de un caso problemático.

-Las imágenes que hacen al atractivo visual en tonos contrastantes bidimensional o en 3D.

- Los de forma o estructura:

- Frente a un estudiante ubicado siempre en posición activa, promover el procedimiento (el “saber hacer”) o, lo que es lo mismo, colaborar en la creación de competencias tal como: resolver, crear y reproducir.

- A la historia narrada y la resolución de casos problemáticos, se le suma la posibilidad de alternativas y distintas estrategias para su resolución. Ambos procesos de pensamientos derivados de la lógica de la conectividad, en este caso el uso de la inteligencia lateral en función de armar su propia estrategia de modo personal y creativo, sin utilizar la lógica formal lineal y tradicional. De igual modo la preferencia por alternativas posibles en cuanto pone de relieve el gusto por pensar multitareas en paralelo, también alejado de la lógica lineal formal

## 2.5. Principales Ejes-Fuerza derivados del Análisis de los Resultados

Para este universo en particular y en función de la codificación, el análisis de los resultados y su contrastación con el objetivo de la investigación, surgen las siguientes líneas de significación:

- TICs significa Redes Sociales (Facebook). Facebook remite al ocio y en este sentido a lugar de encuentro, comunidad de amigos y comunicación instantánea.
- El aprendizaje mediante TICs remite a una imagen de usuario en desacuerdo con la imagen valorada para sí mismos (hiper racionalismo vs. expresividad social), produciendo ruido comunicacional y freno motivacional.
- El aprendizaje mediante juegos TICs podría brindar la posibilidad de balancear la recepción en extremo intelectual y la ausencia de expresividad social de la categoría aprendizaje mediante TICs.

- El ámbito de la expresividad social en acuerdo con el beneficio que brinda el Genérico TICs – ocio socio-comunitario-, puede ser asimilado por los juegos TICs para el aprendizaje en la medida que se esté en línea con las expectativas de los estudiantes, los atributos por ellos asignados en términos de valor y preferencias. De ese modo se evitaría la línea de las connotaciones negativas asignado espontáneamente al aprendizaje mediante TICs
- En este mismo sentido, pueden mencionarse los requerimientos didácticos [4]
  - Detectar a modo diagnóstico esquemas relacionales previos.
  - Introducir e iluminar los contenidos a través de recursos narrativos icónicos.
  - Plantear situaciones dilemáticas que fomenten el pensamiento lateral y las multitareas en paralelo.
  - Promover trabajos cooperativos colaborativos entre grupos de pares.

Pautas que tenderían a fidelizar este nuevo uso y costumbre a través de procedimientos didácticos afines al estudiante que transformen el aprendizaje en un hábito deseable, ameno y atractivo.

## Conclusiones

Para esta muestra en particular y en acuerdo con la posibilidad diagnóstica que implica el desciframiento del imaginario social, es decir, el esclarecimiento de valores, usos y costumbres, preferencias, preceptos y prácticas sociales, los ejes rescatados permiten concluir que:

Las redes sociales como Facebook o Twitter son para el relax y relacionarse – plataforma de encuentro-, por lo tanto no es un espacio para estudiar, porque sería como estudiar en el cine o en el parque de diversiones.

A lo sumo, como lugar de encuentro puede ser un buen sitio desde donde pasar mensajes sobre por ejemplo temas que hay que estudiar, fechas de entrega, puntos guía sobre alguna temática, un enlace a un blog, pero para nada contenidos. Por ejemplo, para la asignatura matemática, para el tema trigonometría, se puede mencionar el acróstico “SORCATOA”, los cinco temas que entran, los que no entran y suspensión de pruebas pero jamás dar un material intensivo de lectura.

Los juegos deben ser similares a situaciones de la realidad y que además se resuelvan de la misma forma que en la vida real, que exista un verdadero problema o un verdadero oponente, como en la vida real, que las alternativas para la resolución sean múltiples alternativas existentes y representen una dificultad

también real respecto de lo que se quiere aprender y su correspondencia en la vida real. Al mismo tiempo que el resultado sea singular, haber vencido luego de tomar un determinado camino y habiendo puesto en práctica determinadas habilidades propias.

De acuerdo a cuál sea el universo y la situación de aprendizaje se seleccionará una determinada herramienta TICs junto a su didáctica adecuada ya que no todo sirve para todo. Y no alcanza con presentar el artefacto TICs y un requerimiento didáctico solamente. Dicho de otro modo: debe haber una instancia previa de encuentro, de análisis, de prueba de conceptos y validación como para ajustar requerimientos, herramientas y criterios de evaluación para ese determinado universo, con el fin de generar mejores situaciones de aprendizaje que los actuales.

## Agradecimientos

Al Decanato de Investigación de la UESiglo21, Córdoba, Argentina, y a su equipo de investigadores con quien trabaja la autora.

Al Profesor Licenciado Juan Orellana, Vice-Director de la Escuela de Bellas Artes Manuel Belgrano.

## Referencias

- [1] Rinty D'Angelo, Eduardo Carbajal, Alberto Marchilli. “Una introducción a Lacan”. Editorial Lugar 1996.
- [2] Castoriadis, Cornelius; Nasart, Pierre y otros. El Imaginario Social. Colombo, Eduardo; Ed. Tupac, 1989
- [3] Kuhn, Thomas. La estructura de las revoluciones científicas. ESTUDIOS. Filosofía-historia-letras Primavera 1985
- [4] Pérez Cota, Manuel, et al. Mundos Virtuales: Estrategias didácticas. Actas de la 7ª Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información. Vol. II – Artículos Cortos, Artículos Posters y Simposio Doctoral. Madrid, España.2012 ISBN:978-989-96247-7-1. Pag. 300-304.
- [5] Echeverría, Javier. Cosmopolitas domésticos. Barcelona: Anagrama, 1995.
- [6] Flick, Uwe. Introducción a la Investigación Cualitativa. Ed. Morata S.L. Madrid. Abril 2004
- [7] Echeverría, Javier. Los Señores Del Aire: Telépolis Y El Tercer Entorno Barcelona: Destino, 1999
- [8] Pichón Riviere, Enrique. Teoría del Vínculo. Ed. Nueva Visión. Bs. As. 1996
- [9] Juan Báez y Pérez Tudela. Título: Investigación Cualitativa. Editorial: ESIC (2009)

[10] Anselm Strauss, Juliet Corbin. Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Ed. Universidad de Antioquia. 2002

*Dirección de Contacto del Autor:*

**Patricia Etcheverry**  
patriciaetcheverry@yahoo.com.ar

---

**Patricia Etcheverry.** Licenciada en Psicología y Profesora de Media y Superior en Psicología de la Universidad de Buenos Aires. Pos título en TICs en UDA y actualmente es profesora de Media de CABA e Investigadora en la UESiglo21.

---