

LAS NARRATIVAS DE LA CULTURA DIGITAL TRANSMEDIA

Mario Viché González¹

Universidad en Valencia - España

Cristiana P. Madureira²

Instituto Politécnico de Leiria - Portugal

Recibido: 24/03/2024

Aprobado: 20/06/2024

RESUMEN

La digitalización, mucho más allá que una convergencia de tecnologías y herramientas, supone un cambio de paradigma cultural (Castells, 2009). En cuanto cultura digital la Sociedad del Conocimiento se fundamenta en un conjunto de representaciones narrativas que le dan visibilidad y condicionan las formas de actuar y relacionarse en el mundo digital. Como estas narrativas se desarrollan, son aplicadas y convergen en los contextos socioeducativos constituye el marco teórico práctico sobre el que se estructura nuestro trabajo.

Palabras clave: tecnología de la educación, narración, pedagogía social, juventud.

ABSTRACT

Digitalization, much more than a convergence of technologies and tools, represents a change in the cultural paradigm (Castells, 2009). As a digital culture, the Knowledge Society is based on a set of narrative representations that give it visibility and condition the ways of acting and relating in the digital world. How these narratives are developed, applied and converge in socio-educational contexts constitutes the theoretical and practical framework on which our work is structured.

¹ Profesor jubilado. Universitat de València, Editor de la revista Quaderns d'Animació i Educació Social; (ORCID: 0000-0001-6021-4711); marioviche@marioviche.es

² Investigadora integrada no CITCEM, Centro Interdisciplinar, Cultura, Espaço e Memória, Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Docente no Instituto Politécnico de Leiria, Portugal (ORCID: 0000-0002-2167-849X); cristiana.madureira@ipleiria.pt

Keywords: educational technology, storytelling, social pedagogy, youth.

INTRODUCCIÓN

Muchos más allá que un conjunto de tecnologías ordenadas por algoritmos progresivos, la revolución digital (Castells, 2009) ha supuesto un cambio de paradigma cultural que ha modificado nuestra forma de representar el mundo a través del acceso a los datos y el procesamiento de la información. Este cambio de paradigma afecta a las relaciones interpersonales, la creación de redes de interactividad, las formas de organización y participación sociocultural, el acceso al conocimiento, la inteligencia y la sabiduría digital.

Esta cultura digital se fundamenta a través de una serie de representaciones mentales que se visibilizan a partir de relatos individuales y colectivos que se estructuran a modo de narrativas transmedia (Scolari, 2013) en relatos múltiples y convergentes que dan sentido y significado a las pautas socioculturales que organizan y definen el paradigma de la Sociedad del Conocimiento.

Narrativas relacionadas con el uso del tiempo y el espacio, con el consumo cultural y del ocio, narrativas de ciudadanía activa y ciberdemocracia, relatos acerca de la realidad virtual, la inteligencia artificial, la creación del conocimiento o la sabiduría digital se combinan con representaciones del universo digital relacionadas con la deshumanización, la manipulación, el ciberacoso o la delincuencia digital.

Esta divergencia de narrativas provoca contradicciones en las formas de entender y afrontar la digitalización de las prácticas y espacios socioeducativos. Desde una perspectiva circular narrativa, Sara Coob (2016) define las narrativas divergentes o de violencia como aquellas que provocan el conflicto e impiden el consenso social mientras que afirma que las narrativas convergentes son aquellas que nos permiten ser creativos y cooperar hacia la consecución de objetivos comunes.

De como las narrativas de la cultura digital son visibilizadas y vivenciadas por los distintos agentes sociales, educadores y pedagogos sociales, interventores socioeducativos y los mismos jóvenes en formación y de la capacidad de convergencia y transformación crítica de estas narrativas va a depender el futuro de las dinámicas digitales en las prácticas socioculturales y educativas en grupos en formación.

Para ello vamos a analizar, en una primera parte, las diferentes narrativas estereotipadas y críticas que configuran el universo digital y, en una segunda parte, cuales son los relatos y representaciones presentes entre los jóvenes en formación a fin de visibilizar narrativas convergentes que posibiliten la transformación y el desarrollo educativo en el contexto de la cultura digital transmedia.

1. Las narrativas transmedia como conceptos de significación y organización

Los seres humanos interpretamos la realidad y fundamentamos nuestro actuar en el mundo a través de una serie de relatos narrativos que, fruto de la tradición, la cultura, nuestras relaciones y vivencias, constituyen el relato autonarrado de nuestro ser en el mundo. Del mismo modo que las culturas tradicionales se estructuran a partir de los llamados grandes relatos, cada comunidad y cada persona genera sus propios relatos con los que da sentido a sus sentimientos y emociones, justifica conductas así como formas de convivencia y organización, dando sentido a la propia vida personal. A través de los relatos dotamos de significación a vivencias, relaciones, conductas, decisiones personales, formas de organización e identificación comunitaria.

Como afirma White: “Por medio de estas operaciones (narrativas) gobernamos nuestros pensamientos, nuestras relaciones con los demás, nuestra relación con nosotros mismos, incluso la relación con nuestros cuerpos” (2002, p. 21).

Los grandes relatos, leyendas y narraciones históricas, son los que fundamentan las distintas culturas dando forma a sus lazos identitarios y a sus representaciones colectivas. Los relatos son utilizados para justificar posicionamientos, ideologías y constructos nacionales. Cuentos y relatos mágicos sirven para transmitir valores y modelar actitudes. A través de estructuras narrativas las sociedades se perpetúan, las comunidades se autoorganizan y las personas justificamos nuestras formas de ver el mundo, relacionarnos y actuar. Los mismos estereotipos, en cuanto representaciones sesgadas de la realidad se presentan y transmiten a través de relatos compartidos y generalizados de forma narrativa.

Las narrativas constituyen un componente sustantivo del propio sentido de la existencia. En este sentido Ricoeur afirma: “El significado de la existencia humana no es solo el poder de cambiar o dominar el mundo, sino también la capacidad de ser recordado y reclamado en el discurso narrativo” (Ricoeur, 1994, p.218).

Las narrativas se estructuran a partir de puntos de vista personales, mediatizados por nuestras emociones y sentimientos, nuestras vivencias y nuestras redes de comunicación. El diálogo, la capacidad de empatía y la reflexión crítica constituyen factores determinantes en la construcción tanto de los relatos personales como de los relatos colectivos.

Las narrativas son relatos en primera persona, ya sea del singular o del plural. Son historias que nos interpelan, nos condicionan, nos definen y nos comprometen con nosotros mismos y con la comunidad. Las narrativas son fruto de nuestras vivencias más significativas, de nuestros sentimientos y emociones dando sentido a nuestro estar en el mundo y condicionando nuestras acciones más radicales.

Con la generalización de las tecnologías digitales de la comunicación y la gestión de la inteligencia surgen nuevas narrativas que justifican y tratan de dotar de significados al universo digital que configura el ciberespacio. Al mismo tiempo las mismas aplicaciones y redes digitales se constituyen como un nuevo universo narrativo que, al tiempo que genera nuevas historias, genera una serie de narrativas propias que dan sentido y justifican el uso y de las tecnologías digitales y el peso específico que juegan en nuestro actuar más cotidiano.

Los relatos digitales han supuesto el paso de una narrativa lineal construida sobre un esquema relativamente sencillo donde los significados están directamente relacionados con el desenlace de las historias y donde los mensajes están más o menos explícitos y coincidiendo, en muchos casos, con la moraleja final, a una narrativa arbórea hipertextual donde las historias se entremezclan y confunden, donde los significados se multiplican y los mensajes se convierten en implícitos y, en muchas ocasiones, quedan ocultos en la complejidad del hipertexto.

Con la convergencia de medios y dispositivos surgen las narrativas transmedia (Scolari, 2013). Relatos que se entrecruzan y convergen a través de una red de lenguajes, medios y pantallas dando lugar a unos entornos narrativos transmedia donde los diferentes actores comparten historias a través de medios diferentes: música, comic, series, videoclips, videojuegos, aplicaciones, merchandising, dando lugar a universos de significación donde la construcción de la personalidad de los personajes junto al contexto ideológico en el que se mueven adquieren un peso específico determinante a la hora de generar significados radicales.

De esta manera, en el universo transmedia, el contexto sustituye al relato como unidad de significación ya que las historias se entrecruzan en el espacio digital creando múltiples discursos que confluyen en un contexto transmedia que es donde se materializa el universo de

significación que da sentido a nuestras formas de representación y actuación en el espacio digital.

2. El modelo circular narrativo. Narrativas de consenso y narrativas de violencia.

La teoría circular narrativas desarrollada por Sara Coob nos habla de como las personas y las comunidades se encuentran y se desencuentran a partir de la confluencia o la confrontación de narrativas que para ellas se constituyen como narrativas radicales de referencia.

Coob (2016), al estudiar las narrativas de la violencia, pone el acento en como los conflictos que provocan violencia son consecuencia de la confrontación de narrativas contrapuestas sobre una misma realidad o vivencia. Para esta autora la resolución del conflicto y, por tanto, la capacidad del encuentro y la posibilidad de rehacer conductas que permitan la convivencia y la cooperación depende de como esas narrativas divergentes vayan transformándose, de forma progresiva, a partir de vivencias, reflexiones y diálogos. De esta manera, en una progresión circular de relatos y significados, van transformándose en relatos aceptables, convergentes e incluso complementarios.

Desde un punto de vista social podemos apreciar la existencia de narrativas divergentes o de conflicto que provocan la ruptura, el enfrentamiento, las prevenciones, el descredito de personas y procesos, impidiendo una acción coordinada y eficaz. Son narrativas contrapuestas que provocan disparidad de opiniones, enfrentamientos entre profesionales, bloqueos en la acción e imposibilitan el desarrollo de proyectos colectivos.

Por otra parte, vamos a encontrar narrativas convergentes, de consenso, aceptadas por la mayoría de los miembros de una colectividad, que generan el acuerdo, la aceptación, el trabajo en común, la apropiación de dinámicas y estrategias colectivas y la identificación con los procesos colectivos de la comunidad.

En el mundo digital encontramos, del mismo modo, narrativas divergentes o de ruptura que van a provocar posicionamientos enfrentados y usos sesgados de aplicaciones, entornos y redes, mientras que vamos a encontrar también narrativas que provocan el consenso, la aceptación colectiva y el uso generalizado de herramientas y contextos digitales.

Sobre estas premisas, vamos a analizar cuales son esas narrativas, como abordarlas de una manera crítica y transformadora y como generar dinámicas y estrategias que permitan el

encuentro circular narrativo necesario para la optimización de los recursos digitales y para un uso eficaz, creativo y transformador de las tecnologías digitales para la interactividad, el aprendizaje y la sabiduría digital.

3. Las narrativas de la cultura digital en el contexto socioeducativo

Las narrativas de la cultura digital son los relatos con los que tanto socialmente como desde una perspectiva individual representamos y justificamos las funciones, significados y usos de las tecnologías digitales en nuestras prácticas más cotidianas. Según Valenta y Bianconcini, las narrativas digitales tienen la capacidad “de articular los conocimientos objetivos y subjetivos para representar experiencias por medio de narrativas digitales que permiten organizar el pensamiento y las informaciones, identificar las marcas esenciales, comprender y recrear las experiencias” (2014, p.39).

Entre las narrativas digitales identificamos aquellas de carácter personal con las que cada persona justifica su posicionamiento y uso de las tecnologías así como su posicionamiento ante otras narrativas de carácter sociocultural. También encontramos narrativas sociales en cuanto relatos colectivos, más o menos críticos o estereotipados, que condicionan los usos sociales y educativos de las herramientas y redes digitales.

Las narrativas de la cultura digital son fundamentalmente narrativas transmedia. Para Scolari, “las narrativas transmedia (...) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, entre otros)” (2016, p. 24).

Se trata, fundamentalmente, de una red de relatos interconectados que configuran significados convergentes y divergentes que dan forma a un contexto personal y social de interpretación, a modo de “galaxia semántica” en el que las representaciones socioculturales son más importantes que cada una de las historias tomadas por separado.

En este sentido, según las teorías circulares narrativas, en esta galaxia de significados vamos a encontrar narrativas de tipo divergente que nos van a conducir a visiones estereotipadas y apocalípticas sobre el uso y abuso de las tecnologías frente a narrativas convergentes que nos van a permitir representaciones comunicacionales, interactivas, humanizantes y liberadoras en las representaciones de la cultura digital y en las prácticas que esas representaciones

condicionan. De esta manera, siguiendo el modelo de Coob (2016) vamos a analizar una serie de narrativas digitales de consenso junto a otras que provocan prevención e incluso rechazo tratando de encontrar representaciones circulares que nos permitan formular relatos de consenso para un uso creativo, interactivo y cooperativo de las tecnologías digitales en el contexto socioeducativo.

En un primer lugar vamos a hacer referencia a las narrativas directamente relacionadas con las tecnologías digitales, discursos referidos con la eficacia y eficiencia de la tecnología, con las variables espacio temporales, con la virtualidad o con la estructuración de redes.

Las narrativas de la eficacia y eficiencia de los algoritmos digitales en la ejecución de tareas, detención y evaluación de procesos y gestión de actividades cotidianas con una reducción de costos y recursos es una de las narrativas que, si bien esta generalizada, no en todos los casos los resultados son tan precisos y en muchos de los casos, la precisión y efectividad está ligada a costos de investigación y gestión relativamente elevados, alcanzándose los objetivos a través de programas Premium o tras la confluencia de recursos económicamente elevados.

El segundo grupo de narrativas está relacionado con la inmediatez en la comunicación, la rapidez en la respuesta compleja, la acumulación de datos “el big data” o la deslocalización espacio temporal que permite un trabajo “on line” así como la comunicación a largas distancias y en tiempo real.

Las narrativas relacionadas con la virtualidad, con las relaciones reales o virtuales, con la presencialidad o la virtualidad, con la ausencia de contacto físico, con la liquidez de aquello que pasa en el ciberespacio son otros de los relatos que condicionan nuestra representación de la red. En este sentido Castells (2009) ya nos advertía que aquello que pasa en la red no es más que una proyección de lo que pasa en el mundo analógico y por tanto forma parte del mundo real.

Por último, los relatos de una comunicación en red y el tejido de una red de redes que nos permiten desde el contacto que sublima nuestra sensación de soledad, la proyección de nuestras inquietudes y el refuerzo de nuestra autoestima, la comunicación fáctica y banal hasta la comunicación interactiva, el encuentro interpersonal y la acción solidaria en la red, completan esta breve visión de los que hemos denominado narrativas tecnológicas del universo digital.

Como complemento a los relatos de la tecnología digital vamos a poner nuestra atención en los denominados discursos vacíos del universo digital. Vamos a llamar discursos vacíos a aquellas narrativas que, desde una perspectiva de los significados socioeconómicos, relacionales e identitarios, no aportan contenidos vivenciales a las trayectorias vitales de sus usuarios. Si bien los llamados discursos vacíos apelan a los sentidos y las emociones básicas no suponen un aporte significativo para el universo de sentimientos, razonamiento, aprendizaje y sabiduría humana.

Entre estos discursos o narrativas vacías podemos encontrar la narrativa de la realidad virtual o metaverso, en tanto representación tridimensional en la nube que nos hace experimentar sensaciones y emociones que, mucho más allá de permitirnos un entrenamiento virtual, a modo de simulador de la realidad, no aporta significado a nuestras vivencias y a nuestro mundo de relaciones, una segunda narrativa vacía la podemos encontrar en el mundo del bit coin o dinero digital que, si bien supone un movimiento especulativo conectado con el mundo de las finanzas al que accede a través de conexiones en la red, no supone una aportación significativa en el sistema de mercado. Por último, los relatos relativos a la inteligencia artificial nos referencian a un universo de algoritmos progresivos que relacionan, con cierta rapidez, la gran cantidad de datos presentes en la red pero que, más allá de un poderoso procesador de datos, no aportan soluciones inteligentes ni creativas al desarrollo de la inteligencia humana. Si bien constituyen herramientas que ayudan a la actividad de la humanidad, en ningún momento, pese a los esfuerzos tecnológicos que se están realizando, sustituye al razonamiento humano.

Un segundo tipo de narrativas que vamos a considerar, son aquellas que vamos a denominar narrativas negativas o de conflicto: narrativas relacionadas con el consumo, el control, las adicciones, el acceso, la intimidad o la violencia y el acoso.

En este caso nos encontramos con las representaciones narrativas relativas al consumo, consumo de aplicaciones, cada vez más sofisticadas y novedosas, consumo de tiempo, de datos, compras en la red, una narrativa directamente relacionada con las opciones de mercado y con la actitud del tener y poseer. Estas narrativas de consumo están también relacionadas con relatos de pérdida de tiempo, ocio pasivo o uso compulsivo de las tecnologías.

En segundo lugar, muy relacionadas con las anteriores, encontramos los relatos relacionados con las adicciones, adicción a las redes, adicción al juego, adicción al consumo de pornografía.

Narrativas que se construyen a partir de ciertas características del software digital: sentimiento de privacidad y libertad, aceleración y multiplicidad de estímulos y continuidad circular de las secuencias en las distintas historias provocando, de esta manera una sensación de procesos sin fin que nos invitan constantemente a seguir conectados.

En tercer lugar vamos a fijar nuestra atención en los relatos relacionados con el acceso, el control de los datos y la pérdida de intimidad, el acceso libre y universal a todo tipo de contenidos, el acceso de menores a contenidos no aptos para su edad, el control de nuestros datos por parte de las multinacionales del sector, la manipulación y uso de estos datos, así como la pérdida de intimidad son los elementos narrativos que conforman estos relatos.

Por último, en este grupo, encontramos los relatos relacionados con la violencia, el acoso, la extorsión, el bulling o el delito informático, diversos tipos de violencia contra la intimidad, la dignidad o el patrimonio personal presentes en la red ante los que hay que tomar medidas preventivas o disuasorias.

Frente a estos relatos, que condicionan el acceso a las redes y su uso desde las prácticas socioeducativas de la pedagogía social vamos a encontrar las narrativas de consenso y uso sociocultural y creativo de las tecnologías digitales, entre ellas vamos a considerar las narrativas relacionales, las narrativas lúdico recreativas, las narrativas interactivas, las narrativas democráticas y de la ciudadanía activa, las narrativas de expresión y visibilidad, las narrativas colaborativas y las relacionadas con el aprendizaje y la sabiduría digital.

Las narrativas relacionales hacen referencia a la capacidad de comunicación entre iguales, la comunicación intergeneracional, la lucha contra el sentimiento de soledad, pero también con el encuentro de inquietudes y sensibilidades o con el desarrollo de identidades colectivas, tal y como plantean Gabelas y Marta-Lazo en su obra “La era TRIC: factor R-elacional y educomunicación (2020) por su parte, las narrativas lúdico recreativas, más allá que con un ocio evasivo o un juego compulsivo, están relacionadas con el juego como actividad creativa, como exploración de nuevas realidades, con el uso creativo del tiempo libre, con la recreación de espacios de socialización o con un aprendizaje lúdico, exploratorio y creativo.

Por otro lado, las narrativas interactivas hacen referencia a una comunicación bidireccional, horizontal y descentralizada, una comunicación que permite el encuentro interpersonal, la alteridad, el intercambio íntimo que nos permite desarrollar proyectos colectivos en común.

Como afirma Silva (2005), una interactividad que supone “un plus comunicacional” que permite optimizar y solidificar las dinámicas comunicativas en la red.

En este mismo orden nos encontramos con las narrativas democráticas y de la ciudadanía activa. Más allá que la posibilidad de retroalimentación que ofrece la red, de opinar, de responder a cuestiones específicas relacionadas con la gestión de la comunidad, más allá de la posibilidad del voto digital, la democracia y la ciudadanía activa pasan por una presencia activa en la red, por la existencia de ciudadanos internet (Castells, 2009), personas que se posicionan activamente en la red para crear opinión, visibilizar sensibilidades o defender derechos, una acción desinteresada, activa, en pro del bienestar comunitario. La acción coordinada de estos ciudadanos digitales estructura los llamados micropoderes (Cremades, 2007), configurando de esta manera una ciberdemocracia (Levi, 2004). Narrativas del ciberactivismo (De la Cueva, 2015) o Ciberciudadanía (Viché, 2015) contribuyen a desarrollar la narrativa sociopolítica de una ciudadanía digital activa.

En una sociedad dominada por las culturas dominantes y los poderes mediáticos que copan, no solo la distribución de la información, sino que configuran las representaciones socioculturales de la realidad, las narrativas de la expresión y la visibilidad relatan como las redes digitales suponen una oportunidad para la libertad de expresión así como abren canales para la visibilidad de culturas y colectivos sociales minoritarios o desfavorecidos. La visibilidad de razas, culturas, género, comunidades se hace presente en la red a pesar de las trabas y los discursos globalizadores dominantes en el ciberespacio.

El mundo digital interconectado y la convergencia de medios y pantallas proporciona una posibilidad única para el trabajo y la acción colaborativa, narrativas de trabajo cooperativo, acción solidaria en las comunidades locales y en las cibercomunidades, aprendizaje e investigación colaborativa, desarrollo de proyectos cooperativos desde territorios muy diversos y distantes son relatos e iniciativas que posibilita la red de redes.

Por último, las narrativas relacionadas con un aprendizaje invisible (Cobo y Moravec, 2011) configuran nuevos modelos de autoper aprendizaje, un aprendizaje ubicuo y colaborativo que, aprovechando las potencialidades del big data y la inteligencia artificial para el acceso a la información y el procesamiento de datos, permiten una mejora en el análisis crítico de esos datos, una búsqueda de soluciones más creativa y una toma de decisión transformadora por

parte de las personas en proceso de aprendizaje. De esta manera podemos hablar de un aprendizaje aplicado como consecuencia de la llamada sabiduría digital (Prensky, 2011), superando así el mecanicismo acrítico de la mal llamada inteligencia artificial.

4. Los jóvenes y las narrativas digitales. Implicaciones en las prácticas socioeducativas.

La parte práctica de nuestro estudio se centró en observar y analizar las narrativas de jóvenes estudiantes portugueses de una escuela secundaria de la Eurociudad Chaves-Verin, en Trás-os Montes, Portugal.

A nivel epistemológico nos situamos en un paradigma interpretativo con un enfoque metodológico cualitativo centrado en la observación de datos narrativos recogidos de los jóvenes a través de sus conversaciones, tratando de identificar la naturaleza profunda de las realidades y su sistema relacional. Los participantes fueron un grupo de ocho jóvenes estudiantes, habiéndose analizado tanto las narrativas expresadas oralmente como también la documentación generada por el gabinete de mediación del centro educativo.

A través del análisis del desarrollo de las competencias del perfil de los alumnos a la salida de la escolaridad obligatoria en Portugal mostraremos los procesos interactivos y cómo, por medio del lenguaje narrativo, los jóvenes explicitan sus intereses, deciden temas a investigar, aprenden a formular preguntas, buscan información, explican las tareas que realizan, conversan con sus iguales y con la comunidad, aprenden a escuchar y a dialogar y cual es el papel que, en este entramado vital, tienen las tecnologías digitales.

Para ello hemos utilizado los relatos expresados en las asambleas de mediación en que los jóvenes se reúnen periódicamente. Las asambleas se nos presentan como un espacio de interacción diseñado con el fin de poner en común distintas cuestiones e inquietudes que preocupan a este colectivo.

Pretendemos que nuestros alumnos aprendan a ser personas autónomas, libres, justas y comprometidas. Para ello la escuela ha de ser un espacio interactivo donde se recree la cultura y donde se posibilite el crecimiento y transformación (Bruner, 1997; Madureira, 2022). Además, la cultura exige la capacidad de situarse en el mundo y saber desenvolverse en la defensa de unos valores basados en la diversidad, la solidaridad, el respeto mutuo, la justicia y la libertad (Santos Guerra, 2000). Esto exige que valoremos tanto los conocimientos, cultura, actitudes, vivencias, concepciones básicas, intereses, preocupaciones y deseos de todos y cada

uno de ellos para llegar a implicarles en un proceso dialógico que les permita expresar de forma abierta y libre su propia visión de la realidad.

Estos jóvenes formaban parte de la oficina de mediación del centro educativo creada en el marco del Programa Nacional para la Promoción del Éxito Escolar con el objetivo de promover la consolidación de una cultura de convivencia pacífica y bienestar para toda la comunidad educativa.

En nuestra observación detectamos como los jóvenes destacaron la importancia de las narrativas relacionales en su desarrollo y formación académica y personal al desarrollar habilidades relacionales de comunicación intercultural con compañeros de otras nacionalidades. Destacaron que el centro acoge cada vez a más alumnos inmigrantes procedentes de España, Brasil y, más recientemente, refugiados de Siria y Ucrania, países que se encuentran en situación de conflicto bélico.

En este sentido, se desarrollaron actividades de diálogo intercultural para acercar las diferentes culturas presentes en el contexto escolar. A través de la pedagogía del lazo social, se posibilitó el encuentro entre culturas para acercarlas, co-construyendo identidades colectivas. Cabe destacar el hecho de que la escuela Eurociudad recibió el sello de escuela intercultural, debido a que promueve prácticas que valorizan las narrativas relacionales interculturales.

Los jóvenes han mencionado que en el mundo digital en el que vivimos, se comunican cada vez más con sus pares a través de plataformas digitales, especialmente WhatsApp, Instagram, tiktok, tweeter. En este sentido, la escuela tiene el gran desafío de comunicarse oralmente con sus compañeros y el resto de la comunidad educativa, lo que llevó a los más entusiastas mediadores a trabajar junto a sus pares para desarrollar habilidades comunicativas, apelando al diálogo, interacción cara a cara y ejercicios de expresión oral y corporal.

En estas sesiones de mediación entre pares se constató que los jóvenes se estaban dando a conocer, expresando sus sentimientos e inquietudes, demostrando su preocupación por su imagen corporal y la aceptación por parte de sus compañeros y su círculo de amistades. Otra preocupación está relacionada con la inclusión en el contexto escolar, ya que muchos de los jóvenes mencionaron haber observado compañeros que se aislaban y no dialogaban con sus pares y el resto de la comunidad. Fue aquí donde los estudiantes mediadores asumieron un papel crucial al dirigirse a estos compañeros para acogerlos y comprender si necesitaban ayuda y

cómo podían ayudar y contribuir así al desarrollo de sentimientos de bienestar en el contexto escolar.

La mediación dialógica contribuyó en gran medida a la reducción de las situaciones de aislamiento escolar y social, pues dirigió una mirada atenta a todas aquellas situaciones que merecían atención por la evidencia de conductas menos positivas.

También se interrogó a los jóvenes respecto a narrativas sobre juegos y tiempo libre, pues a través de la valoración del juego y la creatividad, los jóvenes exploran nuevas realidades, participando de actividades lúdicas que les permiten desarrollar habilidades musicales, expresivas, motrices y conocer nuevas realidades. Mencionaron que en la oficina de mediación de la escuela pueden participar de talleres de manualidades, escritura creativa, música (guitarra), yoga y meditación, que les permiten explorar sus sentidos y desarrollar una visión holística del mundo.

Esta oferta formativa les ayudó a salir de su zona de confort, que en la mayoría de los casos está relacionada con la ocupación del tiempo libre, a través del desarrollo de juegos online, a distancia, con sus compañeros. Las narrativas de los jóvenes en torno al tiempo libre permiten comprender que el juego tradicional tal y como lo conocemos da paso a los juegos online, en red, una realidad que se deriva de la sociedad global en la que vivimos.

Ante las nuevas formas de "convivencialidad" (Illich, 1974) en la sociedad red, las narrativas interactivas adquieren cada vez más importancia, lo que permite identificar la valorización del contexto en la educación de los jóvenes. Se destaca en los relatos de los jóvenes que la comunidad local ha constituido un espacio de aprendizaje frente a los desafíos de la contemporaneidad, ya que se promueven actividades de diálogo a través de lazos intergeneracionales y encuentros entre escuelas e instituciones de la tercera edad en la comunidad. En estas actividades, varias generaciones se encuentran en un mismo espacio-tiempo y es posible conocer, valorar y compartir las narrativas materiales e inmateriales de los individuos y las comunidades. De esta forma se desarrollan narrativas interactivas, compartidas y culturas de diálogo, desarrollando proyectos colectivos en co-creación. La comunidad educativa emerge como un lugar de (re)construcción de identidades en un proyecto colectivo. Subrayamos la idea de Furter de que "la contribución que la educación puede hacer al humanismo es enseñar a las nuevas generaciones a dialogar" (1996, p. 137).

Cabe señalar que los jóvenes de este estudio son nativos digitales, ya que nacieron en el siglo XXI. De acuerdo con Marc Prensky (2001) los nativos digitales han crecido con la tecnología digital: celular, computador, internet, videojuegos, redes sociales. Se fueron socializando a través de una comunicación digital, que consecuentemente trajo un cambio en la forma de pensar y de procesar la información. Se destaca que los jóvenes, en cuanto nativos digitales, utilizan el internet como primera fuente de información y los libros como segunda, mientras que los inmigrantes digitales harán lo opuesto (Prensky, 2001).

Verificamos en los discursos de los jóvenes la emergencia de narrativas de trabajo cooperativo, visibles en la acción solidaria con las comunidades locales. En las narrativas de los jóvenes podemos encontrar referencias a los aprendizajes que los jóvenes han proporcionado a los mayores en el desarrollo de la sabiduría digital, de modo a la consideración de la tecnología digital como parte importante de sus vidas. Los jóvenes han referido que han sensibilizado a las personas mayores a usar las tecnologías digitales como estrategia de solucionar problemas cotidianos y a relacionarse a través de internet con sus familias y amigos.

Esta práctica de los jóvenes va al encuentro de la idea de Prensky (2009) de que la sabiduría digital puede y debe ser aprendida y enseñada, en una dialéctica de continuidad y discontinuidad (pausas de reflexión) para responder a los desafíos de una sociedad en tránsito (Furter, 1996). También en el contexto comunitario, cabe destacar el desarrollo de narrativas democráticas y de ciudadanía activa, a través de una educación comprometida con la democracia en la que se ofrezca a los jóvenes la experiencia de prácticas pedagógicas orientadas a la singularización (currículo identitario) y al diálogo (intercultural, intergeneracional). La valorización de la cultura local y el desarrollo de narrativas interculturales a nivel global presupone, en la era del conocimiento, el uso de internet para promover la convivencia en red con el fin de promover el bienestar individual y comunitario. El desarrollo de narrativas de ciudadanía se cruza así con narrativas de ciberciudadanía (Viché, 2015) hacia la consolidación de una narrativa más amplia de ciudadanía digital global.

Si se puede apreciar en las narrativas de los jóvenes el poder de la conexión en red, visible en estar comunicado con las demás personas y poder responder en tiempo real a los mensajes, es otra necesidad de suma importancia para estos jóvenes. Los sabios digitales de este estudio son jóvenes que han demostrado curiosidad y son autodidactas que utilizan la información de Internet como una forma de comunicarse con los demás y desarrollar nuevos aprendizajes. Estas

narrativas se cruzan con los aprendizajes invisibles (Cobo y Moravec, 2011) ya que contribuyen al desarrollo de la configuración de modelos de autoaprendizaje a través de plataformas digitales en entornos más flexibles, creativos y propicios para el desarrollo de competencias en cualquier momento y lugar.

5. A modo de conclusión

En el transcurso de nuestro trabajo de observación-acción-participativa hemos constatado como las narrativas divergentes y de conflicto hacía el uso de las tecnologías digitales forman parte de un discurso social estereotipado y de unos relatos preventivos relacionados principalmente con el universo analógico, los prejuicios sociales y el mundo de los adultos. En este sentido son los agentes educativos y, en concreto, el profesorado los que manifiestan más dudas sobre el uso de las tecnologías digitales en el espacio relacional y educativo mientras que los jóvenes, nativos digitales todos ellos, se muestran mucho más abiertos al uso de las tecnologías en su vida cotidiana. Estos, admitiendo y valorando la comunicación interpersonal cara a cara, asumen como normal el uso de las tecnologías en sus esferas de relación, ocio y aprendizaje compartiendo narrativas relacionales, colaborativas y de ciudadanía democrática capaces de generar relatos convergentes de comunicación e interactividad, ciudadanía activa y aprendizaje colaborativo generador de espacios de la llamada sabiduría digital.

Es por todo ello que vemos necesario y urgente establecer dinámicas de encuentro dialógico que permitan consensuar narrativas digitales de convergencia en los contextos socioeducativos y, muy especialmente, en los centros educativos.

Se hace necesaria la transformación de las narrativas digitales presentes en los contextos educativos de manera que las tecnologías optimicen dinámicas de comunicación interactiva, análisis crítico y sabiduría digital.

Ellos suponen apostar por un cambio cultural totalmente necesario para que la Pedagogía Social asuma las tecnologías de la inteligencia artificial visibilizándolas como cultura humanista, crítica y colaborativa y como estrategias para la creatividad, el aprendizaje crítico y la transformación social.

REFERENCIAS

Andía Celaya, L.A., Campión, R. S. (2022). El reto de la alfabetización digital. OuterEDU.

Bruner, J. (1997). Actos de Significado: para una psicología cultural. Edições 70.

- Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Alianza Editorial.
- Cobo, C.; Moravec, J.W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación, UBe.
- Coob, S. (2016). Hablando de violência. Gedisa.
- Cremades, J. (2007). Micropoder, la fuerza del ciudadano en la era digital. Espasa.
- De la Cueva, J. (2015). Manual del Ciberactivista. Ed. Banda Aparte.
- Furter, P. (1996). Educación y vida. Editorial Magisterio del Rio de la Plata.
- Gabelas, J.A., Marta-Lazo, C. (2020). La era TRIC: factor R-elacional y educomunicación. Egregius Ediciones.
- Illich, I. (1974). Tools for conviviality. University of North Carolina Press.
- Leví, P. (2004). Ciberdemocracia. UOC.
- Madureira, C. (2022). "Projeto de escola intercultural – Desafios da Rede de Escolas para a Educação intercultural". In Educação, Inclusão e Diversidade., 73-80. Intervenção – Associação para a promoção e divulgação cultural.
- Monteiro, A., Moreira, J.A., Almeida, A. C., Lencastre, J.A. (2012). Blended Learning em contexto educativo. De Facto Editores.
- Prensky, M. (2011). Homo sapiens digital: de los inmigrantes y nativos digitales a la sabiduría digital; En Conectados en el Ciberespacio. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Prensky, M. (2009). Homo. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. Innovate, 5(3). www.innovateonline.info
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6. www.marcprensky.com/writing/default.asp
- Ricoeur, P. (1994). Tempo e Narrativa (Tomo I). Trad. Constança M. Cesar. Papirus.
- Rodrigues, A. (2020). Narrativas digitais e experiência: exploração de conceitos e implicações para a educação em uma perspectiva humanista, Revista e-Curriculum, São Paulo, v.18, n.2, p. 692-714 abr./jun. 2020, e-ISSN: 1809-3876, Programa de Pós-graduação Educação: Currículo – PUC/SP <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum>
- Santaella, L. (2007). Linguagens líquidas na era da modernidade. Paulus.
- Santos Guerra, M. (2000). La escuela que aprende. Ediciones Morata.

- Scolari, C.A. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto Ediciones Andia.
- Silva, M. (2005). Educación interactiva. Gedisa.
- Valente, J. A., Bianconcini de Almeida, M. E. (2014). Narrativas digitais e o estudo de contextos de aprendizagem. EmRede: Revista de Educação a Distância .
- Viché, M. (2021). Metodología de una Educación Sociocultural transformadora. Ed. Lulu.
- Viché, M. (2017). Los jóvenes y la construcción de narrativas para interpretar la realidad; en <http://quadernsanimacio.net> ; nº 25 enero de 2017; ISSN: 1698-4404.
- Viché, M. (2015). Ciberciudadanía. La acción sociocultural en la sociedad digital. Ed. Lulu.
- Viché, M. (2013). @Ciberanimación. Ed. Lulu.
- White, M. (2002). El enfoque narrativo en la experiencia de los terapeutas. Gedisa