

Socialización de conocimientos y TIC

Que las tecnologías digitales, las pantallas, se encuentran entramadas a tiempo completo en gran parte de las prácticas sociales, ya no es noticia. Quizás es menos evidente que esta imbricación modifica estas prácticas sociales, y crea o vuelve obsoletas algunas otras. Si bien desde siempre, todas las tecnologías influyen en mayor o menor medida las prácticas sociales de las personas que las utilizan, en el caso de las pantallas, su impacto resulta extraordinario, incluso en la vida de muchos que ni siquiera acceden a ellas.

Como planteamos anteriormente (Spiegel, 2017), más de googlear varias veces por día la información necesaria para diversas actividades, investigar cómo se resuelven problemas domésticos o profesionales a través de videos tutoriales, comunicarse por cuestiones relacionadas con la familia, los amigos, el trabajo o el estudios, viajar en auto, tomar un taxi o un colectivo, muchas otras actividades más o menos pequeñas o perceptibles están atravesadas, mediadas y modificadas por la existencia de las pantallas y por las nuevas reglas de juego que ellas implican.

Pensar críticamente las TIC implica dos dimensiones: la primera, descascarar, diferenciar, las capas que tiene cada una de las pantallas que utilizamos cotidianamente, ver detrás de cada pantalla y, de este modo, analizar por qué es como es y cómo llegó a estar al alcance de nuestra mano. La segunda dimensión incluye la identificación de oportunidades para aprovechar estas tecnologías en actividades menos evidentes, difundidas o masivas, que podrían implicar saltos cualitativos en prácticas sociales existentes y, ¿por qué no?, nuevas prácticas inimaginables o inimaginadas por gran cantidad de personas.

La primera dimensión, lejos de ser incluir sólo una inquietud o una pretensión teórica, se transforma en efervescente a partir de la curiosidad que busca develar las implicancias actuales y vigentes cada vez que se desliza el dedo por la pantalla, se *clikea*, se “le” habla, se filma, se publica, se comparte, se compra, se comenta o se guarda alguna información en “la nube”.

Así como el automóvil creó el automovilista, buena parte de sus hábitos, su paisaje y algunas de sus necesidades, podemos decir que las TIC también crean a sus “usuarios”. Y como los automóviles, las TIC también impactan aun en aquellos que deciden no usarlas (por ejemplo, en lo referente algunas informaciones –muchas veces vinculadas estrechamente con los derechos ciudadanos- que se publican sólo en Internet, en algunos trámites, que sólo pueden llevarse a cabo en la Red o, incluso, en cómo se relacionan con aquellos que sí utilizan estos dispositivos).

Por otra parte, así como el desarrollo de las TIC se entronca con la invención de la imprenta, con el correo, el telégrafo, etc., también son productos que se compran y se venden, de modo que el mercado y sus expectativas también definen modelos, precios, “segmentos” y su correlato con comodidades e innovaciones disponibles. Además de, claro, nuevas necesidades: se entraman, se confunden y se ocultan los límites entre las que dieron origen a los desarrollos tecnológicos, con las creadas a partir de las ofertas – o, si se prefiere, con las nuevas posibilidades que intentan vender- los mercados de productos informáticos y de las comunicaciones.

Y utilizar las pantallas, es la primera de una serie de decisiones que tomaremos a cada instante, la mayoría de las cuales es tan imperceptible como relevante en términos de su impacto en nuestros derechos ciudadanos.

En la segunda dimensión de abordaje, como anticipábamos, es la que incluye prácticas menos frecuentes o masivas. Entre ellas, por ejemplo, las vinculadas con los procesos creativos relacionados con la cultura libre o las que incluyen el desarrollo y aplicación de interfaces adecuadas para la socialización de conocimientos.

La socialización se produce en virtud de la idea de co-construcción de conocimiento. No imagina la comunicación de estos conocimientos como una especie de tobogán por el que “bajan” hacia la ignorancia; o sea, no considera la comunicación como un vehículo entre un saber hacia la nada, sino que la comunicación misma es parte de la construcción de conocimiento, porque se nutre y se construye en la acción. En este mismo sentido, el proceso de diseño y desarrollo de interfaces TIC para socializar conocimientos podría y debiera considerar este proceso de co-construcción, a partir del conocimiento profundo de los supuestos destinatarios, su contexto y de abrir oportunidades para su participación activa. Para que esto último sea posible, estas personas tienen que poder comprender no solo la relevancia, sino también las posibles aplicaciones del conocimiento que se comunica a través de estas interfaces digitales.

Es que a diferencia de la mera comunicación o divulgación científica, la socialización acerca a los ciudadanos la posibilidad de decidir con autonomía acerca de la aplicación de los conocimientos producidos sino también en torno a los futuros desarrollos de la ciencia y la tecnología. Lo serán, en palabras de Ricoeur (2001) si se realizan con conocimiento de causa, o como dice Hadstet (1991), si se conocen os presupuestos y consecuencias de esa decisión.

Puede pensarse en esta posibilidad de decisión autónoma en dos momentos:

-el primero, a la hora de analizar problemáticas propuestas como relevantes y proponer necesidades / objetivos propios para estos desarrollos de la ciencia y la tecnología. En estos términos, implicaría tener la posibilidad de participar en las decisiones que los orientan.

-el segundo, disponer de los conocimientos para aplicarlos a las necesidades de su vida cotidiana (o sea, comprender el sentido y la relevancia del conocimiento en cuestión para evaluar su aplicación).

Para que ambas instancias puedan concretarse se requiere una intervención en la información involucrada, de modo que las personas destinatarias puedan:

- comprenderla

- reconocer/construir la relación que tiene esta información con sus necesidades y problemáticas

-integrarla significativamente con lo que ya saben.

Y para lograrlo, es necesario conocer y valorar los saberes de los ciudadanos, tanto para incluirlos en el proceso de construcción, como en el de comunicación.

Y las interfaces TIC del siglo XXI, a partir de la versatilidad de su diseño, su interactividad y su ubicuidad son los dispositivos adecuados para todas resolver todas estas situaciones, ***montaje comunicacional, cogniciones distribuidas, ventaja diferencial