

LA IMAGEN DIGITAL Y LOS PROCESOS IMAGINATIVOS: ANÁLISIS DE LA PRODUCCIÓN SIMBÓLICA EN EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

DIGITAL IMAGE AND IMAGINATIVE PROCESSES: SYMBOLIC PRODUCTION
INVOLVED IN THE UTILIZATION OF NEW TECHNOLOGIES AND ITS ANALYSIS

Cantú, Gustavo¹; Patiño, Yanina²

RESUMEN

Este artículo desarrolla algunos ejes del Proyecto UBA-CyT "Procesos imaginativos en la producción simbólica de niños y adolescentes con problemas de aprendizaje", dirigido por la Dra. Silvia Schlemenson, que se propone investigar los procesos imaginativos como uno de los articuladores para favorecer la integración de los sujetos en el sistema educativo de un modo crítico y subjetivante.

Se analiza en primer lugar de qué maneras el trabajo con nuevas tecnologías (computadoras) puede desplegar en los pacientes estrategias simbólicas que favorecen la complejización de sus procesos imaginativos. En segundo lugar, se proponen ejes de análisis de la producción simbólica específicamente ligada al uso de dispositivos tecnológicos. Finalmente, se postulan posibilidades de transferencia de los resultados clínicos sobre las formas de complejización de los procesos imaginativos al sistema educativo, tendientes a beneficiar a niños y adolescentes sin problemas de aprendizaje para acceder a un posicionamiento psíquico autónomo, reflexivo y crítico.

Palabras clave:

Imaginación - Simbolización - Producción simbólica - Nuevas tecnologías

ABSTRACT

This paper aims at characterizing some conceptual axes of the UBACyT Project "Imaginative processes involved in symbolic production in children and adolescents with learning problems", directed by Dr. Silvia Schlemenson. The project investigates imaginative processes as a type of psychic work which makes possible that children and adolescents could get access to productive, ductile and autonomous thinking.

After analyzing the ways in which new technologies may enhance the complexity of symbolic modalities and thinking, the focus is set on describing analytic axes of symbolic production of children and adolescents using new technologies. Finally, some educational strategies meant to deepen the complexity of imaginative processes are proposed.

Key words:

Imagination - Symbolization - Symbolic production - New technologies

¹Doctor en Psicología por la UBA. Licenciado en Ciencias de la Educación, UM. Docente de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la Facultad de Psicología de la UBA y en la de Psicología Educativa de la UM. Investigador de UBACyT sobre problemas de simbolización en niños y adolescentes. E-mail: gcantu@psi.uba.ar

²Licenciada en Psicología, UBA. Docente de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la Facultad de Psicología de la UBA. Investigadora UBACyT.

1. Introducción

Este artículo desarrolla algunos ejes correspondientes al Proyecto "Procesos imaginativos en la producción simbólica de niños y adolescentes con problemas de aprendizaje", subsidiado por UBACyT en la convocatoria 2011-2014 y dirigido por la Dra. Silvia Schlemenson.

Dicho proyecto se propone investigar los procesos imaginativos como uno de los articuladores necesarios para favorecer la integración de los sujetos en el sistema educativo de un modo crítico y subjetivante.

En ese sentido, el abordaje propuesto supone trabajar para conceptualizar e intervenir sobre el enriquecimiento de los procesos imaginativos de niños y adolescentes por considerarlos como uno de los articuladores para promover en los sujetos un posicionamiento autónomo, reflexivo y crítico que les permita desplegar recursos que amplíen su deseo de transformación social y productiva. Por ello, el proyecto se propone como objetivos generales:

- Analizar las características del proceso imaginativo en la producción simbólica de niños y adolescentes con problemas de aprendizaje.
- Caracterizar las transformaciones psíquicas en el proceso imaginativo de niños y adolescentes con problemas de aprendizaje durante su tratamiento psicopedagógico.
- Elaborar estrategias de complejización de la producción simbólica incidentes en el despliegue del proceso imaginativo durante el tratamiento psicopedagógico.
- Elaborar estrategias de complejización de los procesos imaginativos transferibles al sistema educativo.

Los objetivos generales del proyecto son abordados mediante la profundización en cada una de las dimensiones de la producción simbólica. En este sentido, este artículo se refiere a dos de los objetivos específicos:

- Trabajar con nuevas tecnologías (computadoras), durante el tratamiento psicopedagógico para incentivar el proceso imaginativo mediante la inclusión de la imagen y el lenguaje digital como producciones novedosas.
- Articular los resultados teóricos con estrategias de intervención en el espacio escolar tendientes a la promoción del proceso imaginativo de niños y adolescentes.

En este artículo se postula que el trabajo con nuevas tecnologías (computadoras) en el tratamiento psicopedagógico puede desplegar en los pacientes estrategias simbólicas que favorecen la complejización de sus procesos imaginativos. Se supone asimismo que transferir los resultados clínicos sobre las formas de complejización de los procesos imaginativos al sistema educativo, puede beneficiar a niños y adolescentes sin problemas de aprendizaje para acceder a un posicionamiento psíquico autónomo, reflexivo y crítico.

2. Recorte de objeto

Desde el recorte de objeto de la Psicopedagogía Clínica (Schlemenson, 2010), las formas y modalidades de aprender de un sujeto no se reducen a la incorporación de conocimientos, a la adquisición de un código o la apropiación

de instrumentos procedimentales. El aprendizaje escolar por lo tanto no pone en juego "facultades" o "habilidades" cognitivas independientes sino que involucra procesos de producción simbólica a través de los cuales el sujeto interpreta y da sentido subjetivo a los objetos culturales y a su propia realidad psíquica.

La producción simbólica (Schlemenson, 2009) se define como la actividad psíquica mediante la cual el sujeto produce marcas significativas en su modalidad de representar el mundo, la sociedad y la cultura en la que se encuentra inserto. Los obstáculos en las producciones simbólicas de gran parte de los niños y adolescentes con problemas de aprendizaje pueden ser considerados como producto de un intenso trabajo psíquico mediante el cual el sujeto intenta controlar el despliegue imaginativo o -por el contrario- fracasa en la articulación de los procesos imaginativos con el ordenamiento lógico que garantiza la significación compartida.

Las formas de producción simbólica de cada sujeto se expresan a través de sus modos singulares de escribir (Grunin, 2010), dibujar (Wald, 2010), leer (Cantú, 2011), hablar, narrar (Álvarez, 2010) y apropiarse de las herramientas tecnológicas (Álvarez, 2011) (Cantú, 2005).

La producción de símbolos es para Castoriadis producto del trabajo de la imaginación radical (Castoriadis, 1993) que se desarrolla desde los orígenes. No responde a ninguna racionalidad ni funcionalidad biológica e incorpora elementos enigmáticos que pulsan la productividad simbólica imaginativa de los sujetos (Castoriadis, 2008). Para Castoriadis la imaginación segunda o derivada no proviene de la inducción empírica ni de la deducción lógica sino que se trata de invenciones que provienen de la creación de nuevos esquemas imaginarios (Castoriadis, 2005). De este modo, aprendizajes, conocimientos e hipótesis científicas de cada sujeto singular nunca son derivados directos de la experiencia sino creaciones de la psique condicionadas por prácticas sustentadas en la riqueza sensorial y simbólica de los orígenes que se sostienen mediante la invención de objetos novedosos que están entramados en la realidad histórico-social.

Julia Kristeva (1998) plantea para el psicoanálisis el modelo de la significancia, que no es un modelo lingüístico sino semiótico. La capacidad de significancia estructura todas las manifestaciones psíquicas. André Green introduce el concepto de proceso terciario (Green, 2005) para describir un funcionamiento psíquico caracterizado por la ductilidad y la interpenetración entre las distintas instancias y procesos psíquicos que cristalizan en formas singulares de imaginación y creación de objetos. Es decir, que el proceso terciario constituye una oportunidad de diversificación de modos particulares de formas organizativas coexistentes en el psiquismo que abren oportunidades novedosas e inéditas de invención y complejización de la actividad psíquica (Green, 2010). El trabajo de los procesos terciarios posibilita a la imaginación encontrar sus resortes en los procesos secundarios para diversificar y complejizar la riqueza simbólica característica de los procesos primarios. Los suministros fantasmáticos pasan a formar parte de los aspectos dinamizadores que, atra-

vesados por la causalidad y la temporalidad de los procesos secundarios, instituyen formas de acceso al proceso terciario cada vez más complejas.

En este proyecto, se definen los procesos imaginativos como formas de trabajo psíquico que combinan y entrelazan diversas materialidades expresivas (afectos, emociones, imágenes, palabras) orientadas a la construcción de pensamientos. Esta puesta en sentido de las cosas, de sí mismo y de los otros se realiza en continuidad con el propio pasado e implica la posibilidad de proyección en experiencias futuras.

3. Dimensiones de análisis

Se definieron los procesos imaginativos de cada paciente como un tipo de trabajo psíquico cuya función es crear novedades en los aspectos formales y de contenido en su producción simbólica.

En el proyecto en el que se enmarca este artículo se abordaron los procesos imaginativos involucrados en cada una de las dimensiones diferenciales de producción simbólica de cada uno de los pacientes en estudio y se elaboraron descriptores clínicos específicos para generar estrategias terapéuticas y formas de intervención en el sistema educativo que pueden favorecer procesos imaginativos en niños y adolescentes con y sin problemas de aprendizaje.

En este artículo, se focaliza en los descriptores específicos de tipos de intervenciones clínicas e institucionales y en las características de las modalidades en el uso de las nuevas tecnologías de los niños adolescentes concurrentes a los grupos terapéuticos en estudio.

Para analizar las formas de producción simbólica de los sujetos en su uso de las TICs (tecnologías de la información y comunicación), recurriremos a un instrumento de análisis elaborado por el equipo de investigación de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la UBA, que permite jerarquizar los niveles de complejidad psíquica de sus producciones (Schlemenson, 2010). Este abordaje implica realizar cuatro ejes de análisis:

1. modalidades de tramitación pulsional
2. niveles de complejidad de la actividad representativa
3. conflictos y restricciones
4. dinámica intersubjetiva

En este trabajo focalizaremos en dos de ellos, para desarrollar específicamente las dimensiones de análisis y las hipótesis elaboradas al respecto.

4. Principales hipótesis elaboradas a partir del análisis de resultados

a. Modalidades de tramitación pulsional

Las situaciones que se generan en el uso de las TICs movilizan en general una gran intensidad afectiva. Esto ocurre tanto en los juegos de ingenio, los de guerra, los de construcción, los de simulación, el chat, el fotolog, etc. En todos ellos, el sujeto queda expuesto a estímulos visuales y auditivos intensos. Es posible comparar la superabundancia de estímulos proporcionados por los siste-

mas cibernéticos y digitales con lo que Bion conceptualiza como elementos beta (Bion, 2006). Para ser pasibles de ser ingresados al registro psíquico, estos elementos deben ser metabolizados mediante lo que el autor llama función alfa, que en los momentos iniciales de constitución del psiquismo está a cargo de quien ejerce los primeros cuidados del bebé para luego internalizarse como una función del aparato psíquico.

Es decir que el trabajo psíquico de ligadura de estos estímulos implica una exigencia de puesta en sentido: el sujeto se lanza a explorar el espacio virtual, y esta exploración lo abre a una superabundancia de estímulos principalmente visuales y auditivos que despierta tensiones internas que es necesario ligar (Tisseron, 2006, 2012). La tensión entre la búsqueda de excitación y la puesta en sentido parece ser el eje que ordena el trabajo de ligadura. ¿Qué sucede con la excitación interna suscitada por la interacción virtual? Hacerse esa pregunta clínica implica cuestionarse acerca de los modos de tramitación pulsional en un sujeto concreto. Las respuestas serán singulares: algunos sujetos apuestan a una búsqueda constante de estímulos de modo repetitivo y con escasas posibilidades de ligadura representacional de dichos estímulos; de ese modo se aumenta la tensión interna y -si la vía de la simbolización no está facilitada- el aparato psíquico sólo podrá recurrir a la descarga como forma de alivio. Esta modalidad se vincula frecuentemente a la clínica del vacío. Para esos sujetos, la interacción con la máquina proporciona una oportunidad de llenado del vacío con imágenes y sonidos que cumple una función autocalmante. Es decir, se sobreinvierte la búsqueda de excitaciones externas sin sentido, como intento de llenado del vacío interno. Si el aparato psíquico funciona de este modo en una situación de interacción virtual, podemos inferir que no hay búsqueda del placer sino que lo que se intenta es conjurar el vacío. El principio de placer ha sido entonces reemplazado por la evitación del dolor.

En otros casos, la excitación puede ingresar al territorio psíquico mediante la elaboración de formaciones intermedias. Entonces el encadenamiento representacional permite la puesta en sentido a través de la ligadura de representaciones de cosa inconscientes que intentarán continuar su camino progrediente hacia la consciencia por la vía de su asociación con representaciones de palabra. De ese modo el sujeto podrá elaborar una interpretación de la situación que ha experimentado: una narración o una construcción imaginativa que da cuenta de la puesta en sentido, y que no se reduce a la descarga de la tensión sino que implica su elaboración significativa.

2. Niveles de complejidad de la actividad representativa

Cuando un sujeto interactúa con dispositivos digitales, construye representaciones. Esta afirmación de apariencia banal implica que -si consideramos la complejidad del concepto psicoanalítico de representación- la forma de uso que un sujeto singular hace de un dispositivo cualquiera no está determinado por el objeto ni tampoco es puro despliegue fantasmático de contenidos o formas de procesamiento internos del sujeto.

En este sentido, las concepciones del psicoanálisis contemporáneo nos permiten superar la dicotomía sujeto/objeto y pensar de modo complejo en el entramado que se constituye en su relación.

Esta concepción de la representación nos esclarece con respecto a la tópica y la dinámica del trabajo de lo virtual. Así comprendemos que el sistema de la representación parte del representante psíquico de la pulsión estrechamente ligado al cuerpo, se expande en representaciones de cosa inconscientes y conscientes, se asocia en lo consciente a representaciones de palabra, y por último se une a los representantes de la realidad en el Yo. Puesto que la cadena puede movilizarse desde cualquiera de los cuatro territorios, en la escena virtual tenemos al aparato psíquico enfrentado a un objeto particular, o mejor dicho a múltiples objetos heterogéneos:

- a. el dispositivo material (computadora, celular, tablet, etc.) en tanto porta significaciones sociales;
- b. la plataforma lógica (sitio web, juego, etc.), en tanto organizan, limitan y posibilitan las operaciones de producción simbólica de cada sujeto singular;
- c. por último la propia actividad de producción simbólica como objeto de investidura

Este objeto múltiple y heterogéneo está revestido de significaciones sociales; mejor dicho, está constituido por ellas. Castoriadis sostiene que los objetos de la sublimación son invisibles: el objeto virtual por lo tanto es invisible (lo que puede verse es sólo su soporte material) siendo que las significaciones sociales que lo constituyen son imaginarias (Castoriadis, 1998). Si dichas significaciones son objeto de sublimación, serán investidas por el sujeto, es decir que podrán reemplazar parcialmente a los objetos primarios privados recibiendo la investidura originalmente destinada a ellos y se convertirán en soporte de placer. En tanto externas al aparato psíquico, las significaciones sociales se sitúan tópicamente en el espacio de lo real. Hacia allí se dirigen las investiduras del sujeto: el trabajo de lo virtual implica una actividad que supone el envío de cargas de energía hacia fuera, atravesando la barrera de la protección antiestímulo; supone salir de sí y catectizar un objeto no sexual socialmente significativo. Entonces hay intercambios que se producen en la zona de pasaje entre el territorio del psiquismo consciente y el territorio de lo real, entre las significaciones sociales imaginarias que constituyen el dispositivo en su heterogeneidad y las representaciones de palabra y las representaciones de cosa conscientes que el sujeto construye en relación con ellas.

Estas representaciones están organizadas de acuerdo con el proceso secundario, de modo que estructuran el intercambio en su aspecto lógico y permiten dar cuenta de los aspectos compartidos y comunicables. Pero si hay investidura significativa del objeto y de la propia actividad, el intercambio no se reduce a las representaciones de palabra que estructuran el psiquismo pre-consciente, sino que éstas constituyen un eslabón en el encadenamiento hacia el psiquismo inconsciente gracias al trabajo de las representaciones de cosa inconscientes. Entonces también se producen formas de trabajo psíquico

en la frontera entre los territorios consciente e inconsciente: este trabajo representacional permitirá que la producción tenga no sólo miramiento por la significación (social, instituida) sino también sentido subjetivo singular (Álvarez, 2010).

Pero además, merced a la doble representancia, las representaciones de cosa inconscientes son capaces de mediatizar la ligazón de las representaciones de palabra conscientes (en el territorio del psiquismo consciente) con el soma, ya que se sitúan como punto de articulación en el psiquismo inconsciente. La doble representancia abarca no solo la bipartición entre las representaciones conscientes e inconscientes, sino del hecho de que lo inconsciente está constituido sólo por representaciones de cosa mientras que lo pre-consciente-consciente lo está por representaciones de cosa asociadas a las representaciones de palabra que les corresponden. La cuestión es entonces cuáles son las relaciones entre esos dos tipos de representaciones psíquicas y sus formas de convertibilidad y de articulación.

Turkle ha observado (Turkle, 1997) que el espacio virtual comparte algunas de las características con que se describe a los espacios transicionales (Winnicott, 1986). Pero esto es cierto sólo a condición de que el aparato psíquico pueda aprovechar el dispositivo para generar un modo de funcionamiento particular. Es decir que la transicionalidad no es una característica del dispositivo ni del software utilizado sino que concierne a la posibilidad de cada sujeto singular de producir simbólicamente mediaciones e intercambios fluidos entre los espacios psíquicos para investir las paradojas del espacio virtual.

Una de las principales características de los objetos y los dispositivos virtuales es su interactividad. A diferencia de las tecnologías anteriores como la televisión, las actuales no siguen un modelo de transmisión lineal y unidireccional, sino que permiten que el usuario modele de diferentes maneras el dispositivo y las operaciones que éste produce. De ese modo, la televisión se basa en la transmisión de un contenido prediseñado a los receptores, cuya acción sobre el dispositivo es de selección, recepción e interpretación. Los nuevos dispositivos habilitan en cambio infinidad de acciones antes imposibles: los sujetos pueden no sólo buscar y recibir información prediseñada de fuentes múltiples (tal era el paradigma de la llamada web 1.0, ordenada aún bajo el principio de *broadcasting*), sino que actualmente (en la llamada web 2.0) es posible ser productor de los contenidos que circulan: editar la información disponible (por ejemplo en Wikipedia), editar (con PhotoShop, Picassa, etc.) y compartir fotografías (en sitios como Fotolog, Metroflog, etc.), grabar, editar y hacer accesibles a todo el mundo videos caseros (en sitios como Youtube), comunicarse con otras personas (MSN, Skype), localizar amigos o personas conocidas con quienes se ha perdido el contacto por mucho tiempo (en sitios como Facebook), enviar y recibir información acerca de sus actividades actuales y "lo que está pasando en este momento" en tiempo real (en Twitter), por nombrar solo algunas de las posibilidades más conocidas y utilizadas por los jóvenes.

Es decir que la relación con una computadora implica una heterogeneidad de acciones por parte del sujeto. Son estas acciones las que nos interesan. Así como Winnicott nos enseñó a diferenciar minuciosamente el juego del jugar y a éstos del juguete, centrándonos en el jugar como proceso, intentaremos centrarnos no en los dispositivos ni en los resultados sino en las acciones de producción que los sujetos realizan con dichos dispositivos. No nos interesa tanto el juego como el jugar, no el chat sino el *chatear*, no el fotolog sino el *postear*, no el celular como dispositivo de mensajes de texto sino el *mensajear*, no las fotografías sino el *photoshopear*. Esto es, nos interrogamos por las formas de producción del sujeto y no por las características de los objetos supuestos en-sí.

Por ejemplo, en una pantalla sensible al tacto o *touchscreen*, es posible reducir el tamaño de una fotografía con el simple gesto de "pellizcar" la pantalla, deslizando pulgar e índice sobre el cristal hasta que la imagen muestre el tamaño deseado. Más que nunca queda en evidencia la precariedad de los supuestos epistemológicos de la modernidad: postular objetos en-sí, separados y preexistentes al sujeto parece poco menos que ingenuo luego de haber experimentado la interactividad de estos dispositivos. Si los gestos y los movimientos del sujeto son traducidos a informaciones numéricas digitales que resultan en el ajuste de la imagen, ¿dónde termina el movimiento de los dedos y dónde comienza el de la imagen? El placer pasible de resultar de esta acción parece derivar entonces de las reminiscencias de la experiencia originaria, en la que la omnipotencia autoengendrante no distingue territorios separados entre sujeto y objeto, entre el deseo y su realización. A diferencia de los pesados mecanismos metálicos de las tecnologías anteriores, en las que el usuario podía ver el proceso físico que daba lugar a las transformaciones resultantes, en las tecnologías actuales la eficacia inmaterial e invisible de los dispositivos parece más ligada a la magia que a la causalidad objetiva.

Esta interactividad se convierte en potencialidad de un espacio lúdico que sostiene la tensión ilusión/desilusión necesaria para la complejización psíquica, a condición de que el psiquismo pueda aprovechar la difuminación del límite interno/externo que los dispositivos promueven. En cambio, si el aparato psíquico se empeña en mantener una frontera trabajosamente construida y en riesgo permanente de dilución, la rigidificación resultante del límite que separa el psiquismo de la realidad exterior fracasa en crear subproductos del espacio potencial entre los dos espacios merced al trabajo de sostener la separación y la diferencia. Entonces encontramos usos puramente instrumentales de la tecnología, ligados a la actividad sobreadaptada y a la resolución de situaciones adaptativas pero con escaso compromiso subjetivo, placer sustitutivo ni registro psíquico significativo.

5. Algunas reflexiones y nuevos horizontes de investigación

Poder investigar los procesos imaginativos ligados al uso de las nuevas tecnologías se presenta como una oportunidad para la complejización de psiquismo en la infancia

y la adolescencia, lo que nos permitirá conocer nuevos caminos de enriquecimiento de las oportunidades simbólicas actualmente existentes.

El conocimiento y la información que abundan en el espacio virtual provocan fascinación en la gran mayoría de niños y adolescentes, pero este estado de cosas nos plantea interrogantes en torno de los usos de las nuevas tecnologías y su relación con el despliegue subjetivo. En efecto, a partir del análisis de los resultados de la investigación puede concluirse que se necesita de un sujeto de aprendizaje que pueda procesar la multiplicidad de estímulos y ofertas novedosas, en tanto las nuevas propuestas lúdicas incluyen preponderantemente a la imagen como elemento de condensación de sentidos. Por otra parte, estos progresos y avances tecnológicos de las últimas épocas exigen cada vez más a la institución escolar incorporar las nuevas tecnologías al interior de los procesos de aprendizaje.

Con este escenario, el gran desafío que se nos presenta será entonces el de conjugar lo que permanece y lo que cambia al interior de los interrogantes que se nos plantean cotidianamente en nuestro trabajo teórico-clínico-investigativo actual.

A lo largo de este trabajo se ha pretendido mostrar que el uso de dispositivos tecnológicos puede constituirse en una oportunidad capaz de favorecer (en ciertas condiciones y modalidades de funcionamiento psíquico) el despliegue de experiencias subjetivas, dinámicas y creativas capaces de potenciar los procesos de aprendizaje. Se mostró asimismo cómo el análisis de la dinámica de los procesos imaginativos y sus restricciones en los niños y adolescentes permite conocer las características sobresalientes de dichos procesos, las formas de promoción de los aspectos imaginativos y el modo en que inciden en el aprendizaje. Los resultados de esta investigación permiten teorizar acerca de la imaginación como un articulador necesario, imprescindible para la complejización psíquica y simbólica de los niños y adolescentes con y sin problemas de aprendizaje, a partir de pesquisar los modos de funcionamiento preponderantes que caracterizan un sistema abierto en permanente intercambio.

Se vuelve necesaria, entonces, la construcción de espacios y actividades que potencien y habiliten el pensamiento creativo y autónomo, favoreciendo la inserción y/o retención de los niños y adolescentes en las instituciones educativas, a partir de un trabajo de articulación entre estos procesos simbólicos y los requeridos por dichas instituciones.

Como resultante de este proyecto en curso, se ha propuesto una nueva línea de investigación-acción, consistente en generar experiencias extracurriculares en diversas instituciones educativas y comunitarias (jardines de infantes, escuelas de comercio y centros de salud) con niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad social, para propiciar el uso de dispositivos tecnológicos en diversas propuestas novedosas y creativas (tablets y netbooks fundamentalmente combinados con otros soportes) que permitirán conocer las modalidades subjetivas distintivas de los niños/as y adolescentes en contex-

tos sociales desventajados, a la hora de incorporar, interpretar y procesar conocimientos y novedades, restrictivas o enriquecedoras, ligadas al uso de las nuevas tecnologías.

El reconocimiento de la importancia que posee la oferta de elementos atractivos y variados que fomenten la progresiva complejización del psiquismo, considerando que la utilización de dispositivos tecnológicos generan un gran atractivo en la población infantil y adolescente, permitirá generar mediaciones procesuales para la potenciación del pensamiento necesario para la inserción escolar y social a partir de la posibilidad de institucionalizar las prácticas relacionadas al uso de las nuevas tecnologías. Con ese propósito se espera producir aproximaciones novedosas tendientes a que los niños/as y adolescentes puedan circular de un modo más satisfactorias por las instituciones educativas. Para ello, se elaborarán y ampliarán estrategias de intervención extensivas al sistema escolar para posibilitar una mayor inclusión social. Asimismo, se pretende generar herramientas transferibles al sistema educativo para poder incorporar y tolerar las fracturas de lo instituido en relación a los modos establecidos en lo que se refiere a la transmisión de conocimiento por parte de los docentes para favorecer una mayor creatividad en las prácticas de enseñanza y aprendizaje a partir de la incorporación de propuestas novedosas y creativas con el uso de las nuevas tecnologías como recurso articulado de enseñanza y entretenimiento.

Nuestro permanente interés dirigido hacia la prevención de los fracasos escolares, profundizando en los procesos de simbolización, como un modo de acceder a la comprensión y prevención de problemáticas en la infancia y adolescencia, en la actualidad ligados a los procesos imaginativos en relación al uso de las nuevas tecnologías, nos impulsa hacia la formulación de estrategias de reflexión e intervención cualitativamente pertinentes a la época actual en la que nos toca investigar.

Sumado a ello, y en vistas de aportar estrategias para la articulación entre la universidad y la educación, se espera proporcionar aportes teóricos, herramientas e instrumentos clínicos que permitan intercambios con equipos de investigación nacionales e internacionales vinculados con el objetivo de elaborar distintas modalidades de transferencia académica.

BIBLIOGRAFIA

- Álvarez, P. (2010). *Los trabajos psíquicos del discurso*. Buenos Aires, Teseo.
- Álvarez, P. y Cantú, G. (2011). Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica. *Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología*, UBA XVIII(1): 153-160.
- Bion, W. (2006). *Volviendo a pensar*. Buenos Aires, Hormé.
- Cantú, G. (2011). *Lectura y subjetividad en la clínica psicopedagógica*. Buenos Aires, Noveduc.
- Cantú, G. (2005). Leer y escribir en los tiempos del chat. *Perspectivas en Psicología. Revista de Psicología y ciencias afines* 2(1): 106-110.
- Castoriadis, C. (1993). Lógica, imaginación y reflexión. En: Dorey, R: *El inconsciente y la ciencia*. Buenos Aires, Amorrortu: 21-50.
- Castoriadis, C. (2005). *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*. Barcelona, Gedisa.
- Castoriadis, C. (2008). *Ventana al caos*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Green, A. (2005). *Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Green, A. (2010). *Illusions et désillusions du travail psychanalytique*. 2010, Odile Jacob.
- Grunin, J. (2010). Investigación y clínica: La escritura del proyecto identificador en la adolescencia. *Investigaciones Interdisciplinarias en Salud Mental*. R. Escalada. Rosario, Laborde Libros: 487-496.
- Kristeva (1998) *Sentido y sinsentido de la revuelta*. Buenos Aires: Eudeba.
- Schlemenson, S. (2009). *El trabajo clínico en el tratamiento psicopedagógico*. Praxis e investigación. Buenos Aires, Paidós.
- Schlemenson, S. y G. Julián (2010). Proceso de simbolización, adolescencia y escritura en los márgenes: Entre marcas, trazos y bosquejos. *Revista Investigaciones en Psicología*, UBA 15(2): 135-151.
- Tisseron, S. (2006). Les quatre ressorts d'une passion. *L'enfant au risque du virtuel*. S. Tisseron. Paris, Dunod: 7-38.
- Tisseron, S. (2012): *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris, Dunod.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, Paidós.
- Wald, A. (2010). Nuevas dimensiones del proceso de simbolización en niños. *Acta Psiquiátrica Psicológica de América Latina* 56(1).

Fecha de recepción: 15 de mayo de 2013

Fecha de aceptación: 3 de octubre de 2013