

Los cuerpos en las prácticas educativas digitales en instituciones educativas de Medellín¹

Antonio Claret García Botero²

antonio.garciab@udea.edu.co

Teresita Ospina Álvarez³

teresita.ospina@usbmed.edu.co

Sandra Milena Echeverri Delgado⁴

sandra.echeverri@udea.edu.co

Resumen

El estudio atendió al propósito de problematizar mapeando las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos humanos y no humanos en las prácticas educativas digitales, acompañado por la pregunta de investigación sobre las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos en la cibercultura. El diseño metodológico de la investigación se fundamentó en los principios del método netnográfico, a través del registro de experiencias. Las perspectivas teóricas del estudio se basan en las prácticas culturales definidas como las interacciones que se dan en la red; la educación digital enfocada en las prácticas educativas, la

1 Fecha de recepción: marzo 2025. Fecha de aceptación: mayo de 2025.

2 Antonio Claret García Botero, Universidad de San Buenaventura. Doctor en Ciencias de la Educación de la Universidad de San Buenaventura, Medellín Colombia. Doctor en Gerencia y Política Educativa de la Universidad de Baja California, Magister en Tecnología Educativa, del Instituto Tecnológico de Monterrey, y en Tecnología Educativa y Medios Innovadores, de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Especialista en Pedagogía y Didáctica y licenciado en Filosofía de la Universidad Católica de Oriente

3 Teresita Ospina Álvarez, Universidad de San Buenaventura. Doctora en Educación de la Universidad de Antioquia. Especialista en Didáctica Universitaria. Licenciada en español y literatura. Profesora del Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad San Buenaventura, Medellín, Colombia. Investigadora de la línea en Estudios culturales y lenguajes contemporáneos del Grupo de investigación ESINED.

4 Sandra Milena Echeverri Delgado, Universidad de Antioquia, Medellín Colombia; Magister en enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras de la Escuela de Idiomas; Licenciada en lenguas extranjeras inglés y francés; investigadora y profesora de la Escuela de Idiomas Universidad de Antioquia.

relación con los dispositivos electrónicos, la inteligencia artificial y las redes sociales; y las interacciones de los cuerpos en el tránsito por las prácticas educativas digitales. Al recomponer trayectorias se evidenciaron los resultados de la investigación que sugieren que los cuerpos en interacción con las tecnologías crean una nueva dimensión de existencia que desafía las nociones tradicionales de cuerpo; finalmente, los cuerpos expandidos que navegan en la cibercultura van a más allá de su materialidad, al ampliar sus capacidades expresivas a través del lenguaje performático.

Palabras clave: Cuerpos; Netnografía; cibercultura; Inteligencia artificial.

Abstract

The study served the purpose of problematizing by mapping the tensions that arise from the interactions of human and non-human bodies in digital educational practices, accompanied by the research question about the tensions that are generated in the interactions of bodies in cyberculture. The methodological design of the research was based on the principles of the netnographic method, through the recording of experiences. The theoretical perspectives of the study are based on cultural practices defined as the interactions that take place on the network; digital education focused on educational practices, the relationship with electronic devices, artificial intelligence and social networks; and the interactions of bodies in transit through digital educational practices. By recomposing trajectories, research results were evidenced suggesting that bodies in interaction with technologies create a new dimension of existence that challenges traditional notions of the body; finally, expanded bodies navigating cyberculture go beyond their materiality by expanding their expressive capacities through performative language.

Keywords: Bodies; Netnography; cyberculture; artificial intelligence.

Introducción

La investigación nació del interés singular por indagar los estudios sobre los cuerpos, un tema interesante para el campo de la educación, en tanto el encuentro con dispositivos electrónicos que conectan con realidades abstractas de mundos antes no conocidos, para encontrar las relaciones con los cuerpos en territorios que habitamos gran parte de nuestro tiempo, llamado cibercultura.

La investigación fue una experiencia de diálogo de epistemes que permitió conversar con algunos autores y autoras tales como Castro y Farina, Nancy, Jackson, Massumi, Levy, Latour, Ingold, entre otros y otras, para conectar con las experiencias reales de los y las estudiantes participantes en los entramados culturales de las prácticas educativas digitales, donde los cuerpos son producidos por factores sociales relacionales, incidiendo en las interacciones de estos en la era digital.

Por consiguiente, en las interacciones sociales en la era digital se vive una progresiva e imparable mixtura de formas de habitar el espacio cibercultural, una composición de dos mundos el actual y el virtual⁵ por donde está en movimiento la cultura.

Por otro lado, las prácticas educativas digitales tienen impacto en el ejercicio pedagógico en la actualidad, la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el quehacer educativo, requieren de otras capacidades en su uso y apropiación, donde se enfrentan a tensiones de los cuerpos emergentes, surgidas de la interacción en el ciberespacio, en un mundo que “está angustiado por las abstracciones digitales y nuestra experiencia somática concreta” (López, 2021, p.1), es la tensión entre lo virtual y lo actual, que cada vez más complejiza el cambiante mundo que habitamos.

5 La investigación sustenta que lo virtual y lo real no son dos realidades separadas, sino que hay conexión entre ambas, es decir, son el mismo asunto, pero distintos en el espacio donde se presentan, sustentando el postulado de Levy cuando hace referencia a lo virtual, lo real y lo actual, dejando claro que lo virtual no es distinto a lo real, son lo mismo, pero no es una materialidad actual, porque no permanece como materialidad fija. Entendida la virtualidad en palabras de Levy (1999) como: “La ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la realidad como una realización material, una presencia tangible; virtual es aquello que existe en potencia y no en acto, lo virtual tiende a actualizarse, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual, virtualidad y actualidad son solo dos maneras de ser diferentes, en cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual” (p.17).

Las prácticas educativas digitales, cobran relevancia en el medio académico al problematizar aspectos relacionados con las interacciones de los cuerpos, que se han visto impactados en los últimos años por la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el quehacer educativo.

En tal sentido, se entiende en la investigación la práctica educativa según Gutiérrez; González y Córdoba (2017) citando a Schön (1992) como la “construcción reflexiva y su correspondencia con las características de los entornos institucionales, determinantes en la forma como se concibe la relación estudiante y aprendizaje” (p.86) en el contexto del ciberespacio, donde lo digital interactúa con los agentes actantes en red.

Esta investigación, pensada para un contexto de educación media en instituciones públicas de Medellín, Colombia pretende explorar la siguiente cuestión: ¿Qué tensiones se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales en Instituciones Educativas de Medellín?

Es por esto que a partir de experiencias de formas de aparecer los cuerpos en la virtualidad se realizaron composición de trayectorias de las interacciones que permitieran identificar los recorridos de los cuerpos, y caracterizar las prácticas culturales en los aprendizajes digitales en relación con las tensiones cuando se interactúa con dispositivos o artefactos electrónicos en espacios virtuales.

Cabe destacar que, para este estudio el método empleado fue la netnografía, definida según Robert V. Kozinets como:

Un tipo de etnografía online, o en internet, que provee de guía para la adaptación de la observación participante planificación del trabajo de campo, entrada cultural en el mismo, recolección de datos, aseguramiento de una interpretación de los datos de alto nivel y garantía de adhesión estricta a los estándares éticos de las singularidades y contingencias de la cultura de la comunidad online a través de la comunicación mediada por computadores (Kozinets, 2010, p.191).

Según esta metodología de investigación, más que hacer análisis de datos y juzgar comportamientos, hubo un acercamiento a la realidad de la escuela además de un acompa-

ñamiento para registrar experiencias que aportaran a la construcción de conocimiento en este campo. Es así, como para lograr este propósito, se utilizaron instrumentos de recolección de información como observación participante, entrevista semiestructurada y registro de experiencias para profundizar en las interacciones de los cuerpos y sus problemáticas en el entramado digital.

Marco teórico

Los conceptos que apoyan el trabajo se establecen a partir de principios relacionados con la concepción de cuerpo, posthumanismo, cuerpos expandidos, cibercultura y mapeo de experiencias. De igual forma se plantean los fundamentos teóricos de las prácticas culturales, la educación digital, y las interacciones corporales.

Aparece el posicionamiento del cuerpo, desde la antropología cultural, siendo acompañado por algunos autores que lo entienden a partir de la propia experiencia corporal, como lo dice Ponty (1993, p.417) “el cuerpo como lugar de la carne, el cuerpo, donde el fenómeno de la carne se hace evidente; estamos en el mundo, somos del mundo”.

En otras palabras, la existencia se encuentra en correspondencia con el propio cuerpo, desde el momento en que éste se manifiesta como forma de encarnarse en el mundo. La carne (encarnar) significaría para Ponty una suerte de tránsito entre lo tangible y lo intangible de las cosas.

Siendo este un tránsito entre lo biológico como materialidad y lo digital como una extensión del cuerpo en las interacciones, donde sigue siendo cuerpo, pasando de la perspectiva ontológica a una perspectiva de la carne y que según Pardo (2011, p.309) no es más que “carne en la carne del mundo”, una materialidad en el mundo.

En este sentido, los cuerpos son las materialidades en movimiento que, a través de la multiplicidad de experiencias y acontecimientos, interactúan con la cultura; son flujos de acontecimientos en un constante devenir. Al hablar de ellos, se habla de vida, movimiento, expresión, coexistencia y comunicación.

Así mismo, Castro y Farina (2015, p.180) “referencian en el cuerpo la experiencia, como lo que acontece, el devenir del propio cuerpo”, reconociendo la experiencia corporal como una síntesis entre emoción, pensamiento, sensación, consciencia y movimiento.

Sin embargo, hablar de nosotros y nosotras es hablar de nuestra carne y por eso hay unas consecuencias en el sentido de lo que somos. Pero, ¿qué somos? Somos materia, organismo, no hay otra cosa; venimos de una cultura que le aterrera lo orgánico. Todo es cuerpo: los aparatos, las cosas, las palabras.

Por otro lado, Nancy (2007) considera que: “un cuerpo es inmaterial, es un dibujo, un contorno, una idea. El alma es material, de una materia completamente distinta, una materia que no tiene lugar, ni tamaño ni peso, una materia sutil que escapa a la vista” (p.14), es decir, que el cuerpo puede ser muchas cosas, como ser aprendizaje, ser virtual, ser experiencia. Siente todo el tiempo y no para de sentir. Como lo planteaba Jackson (1983), “vivir el cuerpo en completa conciencia transformadora, experimentando a través de extensiones el carácter corporizado de la conciencia” (p.60).

Entonces, el cuerpo que tensiono es el cuerpo en movimiento, que para la investigación se entiende como “experiencia” (Castro y Farina, 2015, p.180), un cuerpo de sensaciones que experimenta, y que a través suyo “somos vistos por el mundo” (Bover, 2009, p.32).

Asimismo, se sitúa la problemática en la producción de subjetividad en relación con la complejidad del cuerpo contemporáneo, que también podía ser “un dibujo, un contorno, una idea, una materia completamente distinta, que no tiene lugar, ni tamaño ni peso, una materia sutil que escapa a la vista” (Nancy, 2007, p.14), cuerpo que puede ser muchas cosas, como ser expandido en lo digital, ser pensamiento, siendo sensible a cada instante, un cuerpo “en completa conciencia transformadora, experimentando a través de extensiones el carácter corporizado de la conciencia” (Jackson, 1983, p.60).

Igualmente, se destacan las ideas de Jean-Luc Nancy sobre el concepto de cuerpo utilizado de un modo significativamente más amplio que en las elaboraciones teóricas del cuerpo, ya que se refiere a otros cuerpos además del cuerpo humano. Se trata de un punto muy importante porque pensar en la materialidad requerirá considerar un sentido amplio, es decir, como algo que se aplica a cuerpos que no son humanos, y el cual es propuesto así: “Un cuerpo extenso, que toca de cada lado a otros cuerpos”. (Nancy, 2007, p.13).

Posthumanismo

Aparece lo posthumano en el mundo digital, lo que significa “subvertir lo humano y la naturaleza, tal y como han sido caracterizados por la modernidad capitalista en su búsqueda por lograr el dominio concluyente del mundo del hombre, en sus aspectos humanos y no humanos” (Chavarría, 2015, p. 9).

Este devenir posthumano, en las interacciones corporales, en el mundo digital, se hace con lo otro y con los otros ser un nosotros. El cuerpo rodeado de la influencia de medios tecnológicos, ha desarrollado múltiples posturas, pero sobre todo la influencia de una época hiperconectada que ha traído nuevas dinámicas de interacción social que conforman diferentes y complejas formas de construir identidad, convirtiéndose en un mundo posible de libertades, sobre imaginarios del cuerpo, utilizados para transmitir una percepción particular de la realidad.

Al respecto, Camargo (2021) afirma que: “en esta era digital el cuerpo se ve representado a través de las pantallas, es entendido como un sistema de procesamiento de datos, alejado del otro y de sí, de su biología y de sus sentidos, enmarcada en una era digital que implica una nueva identidad” (p.15), empezando a aparecer otra forma de identidad como representación.

En este sentido, las interacciones corporales en el tránsito por las prácticas educativas digitales dejan entrever la construcción de corporeidad desde las experiencias vividas en el territorio digital, alejado de su génesis orgánica y reducida a un simple dato, perdiendo la identidad de cuerpo uno diferenciado entre lo actual y lo virtual.

Esta postura, frente a las percepciones del cuerpo en las interacciones corporales en el tránsito por las prácticas educativas digitales, según Camargo (2021, p.17), “podrá aportar un camino inicial a los espacios educativos que se enfrentan hoy a una gran crisis simbólica de sentido, de comunicación, de relación con el otro y de reconocimiento propio, producto de la transformación mediada por la cibercultura”, ya que el cuerpo ha sido sometido a planos virtuales y digitales. La percepción del mundo se pierde y se adquiere un cuerpo donde lo imperante es verse bien.

Por lo antes expuesto, se constata que hay diferentes formas de mirar el cuerpo. Sin embargo, merece la pena revisar, las interrelaciones corporales en el tránsito por las prácti-

cas educativas digitales, en una interrelación que integra el pensar y el sentir, la cultura y la educación que piensa “la educación como acontecimiento y al cuerpo como el lugar de la experiencia” (Gallo, 2017, p. 202).

No obstante, el cuerpo que en la contemporaneidad, “tiene múltiples orificios, aberturas, fragmentos, abismos y perfiles; es el cuerpo de las territorialidades y el cuerpo experimento. Ya no se deja moldear por un discurso único” (Farina, 2007, p. 18). Cuerpo convocado a continuos movimientos y flujos.

Cuerpos expandidos

Los cuerpos se expanden estableciendo conversaciones en un chat, al interactuar en comunidades virtuales como TikTok, Instagram, WhatsApp; es allí cuando lo virtual posibilita la expansión del cuerpo al agenciar la vida a través de artefactos y comunicarnos a través de ellos, posibilitando en este habitar lugares actuales y virtuales, que tienen el poder de navegar y reinventarse, estar en muchos lugares al mismo tiempo, del cual “no sabemos lo que puede el cuerpo” (Massumi, 2013, p.2).

Es el cuestionar sobre lo que le pasa al “cuerpo que es potencia” (Aguilar, 2020, p. 83) desde la afirmación de Spinoza; y, en la investigación, se refiere a los modos de hacer, es decir, la forma en que estos son producidos e inclusive reproducidos a través de audios, videos en las redes sociales, inteligencias artificiales y en las plataformas educativas. Una potencia que se desplaza en el ciberespacio, para crear y recrear.

En las artes contemporáneas, según Nancy (2007, p.14), “no hay totalidad del cuerpo, no logramos entrar a una totalidad de nada porque nada está terminado o listo, siempre se está haciendo”, o sea, no logramos encontrar cuál es la totalidad del cuerpo y no lo sabemos, porque la vida es momentánea; todo el tiempo estamos encontrando líneas que se mueven y generan otras líneas de conexiones. En el contexto de las artes contemporáneas, un cuerpo expandido se refiere a una concepción del cuerpo que se implica en la exploración de nuevas tecnologías, en la interacción con el entorno digital, en la modificación corporal.

Por ejemplo, algunos autores que han abordado el tema del cuerpo expandido en las artes contemporáneas incluyen a Donna Haraway, Rosi Braidotti, Stelarc, Paul Virilio, Katherine Hayles y Sherry Turkle.

Estos pensadores exploran diversas dimensiones del cuerpo en relación con la tecnología, la sociedad y la cultura contemporánea. Al respecto, Donna Haraway (1985), en su obra el *Manifiesto Cyborg*, fundamenta los estudios de ciencia y tecnología, desafiando las divisiones convencionales entre humano/animal y humano/máquina, utilizando el concepto de ciborg.

Por otro lado, Rosi Braidotti (2015) explora las dimensiones del cuerpo en relación con la tecnología y plantea una lógica posthumanista. En sus escritos, Braidotti aboga por una subjetividad posthumana que sea social, crítica y dedicada a la comunidad y la complejidad.

Al respecto, su teoría desafía las distinciones convencionales entre naturaleza y cultura al sostener que la materia, incluida la humana, es inteligente y capaz de auto organizarse en un mundo cada vez más interconectado y avanzado tecnológicamente, para crear un futuro más equitativo y sostenible para todo ser vivo.

De igual manera, Stelarc (2003) explora la intersección entre la tecnología y el cuerpo; la premisa central de Stelarc es que el cuerpo humano está obsoleto. Cree que nuestra forma biológica nos limita y que necesitamos superarla a través de la tecnología.

Así mismo, Paul Virilio (1998) plantea el concepto de dromología que estudia el significado de la velocidad en la sociedad moderna. El autor creó el término accidente integral para caracterizar las inevitables consecuencias negativas de los avances tecnológicos.

De acuerdo con lo anterior, Katherine Hayles (1999), autora posthumanista, cuestiona las ideas convencionales sobre lo que significa ser humano e investiga la fusión de la tecnología y la biología humana. Reevalúa cómo interactuamos con la tecnología y explora nuevos tipos de subjetividad que están apareciendo en la era digital, incluyendo también el concepto de cuerpo expandido.

En este mismo sentido, Sherry Turkle (1997) en su libro “La vida en la pantalla”, examina cómo la tecnología afecta el modo en que individuos y grupos construyen sus identidades. Profundizó en el análisis de cómo las interacciones de las personas con los ordenadores repercuten en sus percepciones de sí mismas y de los demás.

Por consiguiente, plantea que el ordenador es un compañero, con el que conversamos y a través del cual nos encontramos con otras realidades.

Cibercultura

En lo que se refiere a las prácticas educativas digitales, se puede afirmar que la educación digital se insertó en las dinámicas que las TIC ofrecen para potenciar los aprendizajes en red en un contexto cibercultural. A propósito de este concepto, Levy (2007) lo define como: “El conjunto de las técnicas, prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p.266).

Las prácticas educativas digitales se transforman, y aparecen nuevas prácticas, con base en la “necesidad de comunicar del individuo como ser protagónico, tanto para recibir información como de crear la suya propia con creatividad, inteligencia e iniciativa” (Reilly, 2009, p.33), en una sociedad que, de acuerdo con Castells (2002, p.184), “las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica y la generación del conocimiento en la aldea global”. Una revolución que genera desigualdades digitales, principalmente en el acceso y conectividad.

Es así que, como afirma Levy (2007), “se intenta hacer frente a los obstáculos que se le plantean al crecimiento de la sociedad digital y desarrolla particularmente el conflicto de intereses, así como diversos puntos de vista, críticas y contra-críticas de la cibercultura” (p.2). De esta manera, el conjunto de prácticas educativas en la cibercultura se convierte en el escenario de discusión de prácticas culturales, problematizando las interacciones que se producen allí, donde el cuerpo lo hemos mediatizado cada vez más con objetos y protocolos técnicos que se encuentran en el mundo digital.

Mapeo de experiencias

Así, las prácticas culturales postulan una idea de proceso para resignificarse, pues las relaciones culturales suceden en relaciones cruzadas por la virtualidad, hacen parte de una dimensión donde hay una nueva presencia, otra manera de habitar.

Por tanto, fue necesario el mapeado de experiencias, el cual fue realizado a partir de las interacciones que realizaban los estudiantes de instituciones educativas de la ciudad de Medellín, mientras transitaban por los distintos espacios en ambientes virtuales.

Asimismo, las manifestaciones culturales y las prácticas educativas digitales se fueron problematizando para componer las trayectorias de los cuerpos en sus múltiples representaciones, en modos expandidos, cambiantes, creadores, capturados o en constante movimiento.

Por consiguiente, la acción de mapear fue abordada desde la postura de Deleuze y Guattari (2002) “un mapa en movimiento todo el tiempo, mapas que se mueven por la existencia” (p.207). Un mapa rizomático abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones, apuntando a crear nuevos territorios en relación con la vida de los investigados.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario precisar que en la pregunta de investigación; ¿qué tensiones se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales en instituciones educativas de Medellín?, se evidencia una diferenciación entre cuerpo y cuerpos en la medida en que las interacciones en el ciberespacio hay un encuentro de un cuerpo digital de jóvenes estudiantes, con otros cuerpos que en este caso son dispositivos que a través de aplicaciones posibilitan navegar en la red, en un encuentro entre lo humano y lo no humano, no como actores en red, sino como actantes, tal como lo propone Bruno Latour.

Es así como, en una condición común, cuando accede el cuerpo al mundo virtual tecnológico de Internet, que denomino ciberespacio, empieza a sustentarse el concepto de cuerpo expandido, porque este no pierde su materialidad, pero a la vez puede conectar con otros cuerpos humanos y no humanos. Esto significa tensión, donde el cuerpo es puesto en la virtualidad para expandirse, estando la otra parte que no deja de perder su materialidad.

Además, emergen en la revisión de la literatura tres conceptos que fueron de importancia en la composición de trayectorias de los cuerpos en el mundo digital, desde las redes sociales como WhatsApp, Instagram y TikTok y otras plataformas como Facebook y YouTube.

El primero hace referencia a las prácticas culturales definidas como las interacciones que se dan en la red; el segundo se refiere a la educación digital enfocada en las prácticas educativas digitales, donde la educación se relaciona con los dispositivos electrónicos y la brecha digital, en la cual se describe una situación social que afecta este tipo de educación; y, el tercero, enfocado a las interacciones de los cuerpos que se hacen con lo otro, con los otros y otras para construir un nosotros en el tránsito por el mundo digital influenciado por los medios tecnológicos.

Prácticas culturales

A partir de la revisión de la literatura para la investigación, se hizo un recuento acerca del concepto de cultura; y, por su valor para los estudios culturales, se toma como referente a Stuart Hall (2010), el cual plantea que la cultura “es el estudio de las relaciones entre elementos en una forma total de vida, que está imbricada con las prácticas sociales, y es la suma de sus interrelaciones” (p.32), es decir, son los cuerpos que tocan la materialidad y se virtualizan en la educación digital, como prácticas sociales en la educación.

Por lo tanto, se entrelaza la cultura en el mundo de lo digital, la cual posibilita el reconocimiento de una cibercultura que se desarrolla según Pierre Levy (2007, p. 266), como “el crecimiento del ciberespacio, el cual viene dado por las infraestructuras materiales de las redes de ordenadores y artefactos electrónicos, las TIC y las informaciones y comunicaciones digitales contenidas y mediadas por dichos dispositivos” (p.4).

Sin embargo, no podemos desconocer el impacto social que se ha derivado de la *inteligencia artificial* hasta los procesos de digitalización, lógica que ha permitido cambiar la cosmovisión del planeta, así como nuevas posibilidades de vínculos entre seres humanos, la naturaleza y las máquinas.

Es así, como aparece el cuerpo en la cibercultura, que experimenta una encarnación como cuerpo localizado, activo, perceptivo y desencarnado, como cuerpo atravesado por los significados culturales, cuerpo en dos vías, desde lo actual y lo virtual, como modos de experimentar.

En efecto, Latour (2001, p.25), por ejemplo, plantea que “las personas y las máquinas deberán ser tratadas como iguales para hacer estudios sociales; esto se refiere al principio de simetría entre lo humano de lo no humano”, algo que es puesto en discusión por el autor en consecuencia con el estatus de igualdad que le da a lo humano cuerpo y no humano como máquina, deshumanizando estos como elementos indisociables.

Por consiguiente, Latour (2001) propone la teoría del actante en red. El término actante en red es utilizado como una forma neutral de referir a actores tanto humanos como no-humanos, ya que sus principales autores han considerado que la palabra actor tiene una carga simbólica ligada al ser personas.

Educación digital

En tal sentido, Ingold difiere de los postulados anteriores en cuanto a que “siente que cuanto más miramos pantallas constantemente, menos miramos a nuestro mundo alrededor, y cree que es una metáfora preocupante” (Ingold, 2016, p.2).

Es así como le preocupa a Ingold que los estudiantes se les diga que, si quieren averiguar algo del mundo, deben hacerlo a través de una pantalla y no mirando a su alrededor y propone que: "le gustaría pasar a algún tipo de tecnología digital que no requiera pantallas ni esa cautividad constante que no implica sentido alguno de compromiso" (Ingold, 2016, p.3).

Así, cuando este autor hace referencia al cuerpo, afirma que “el cuerpo no es un objeto ni un sujeto, el cuerpo es una cosa, como ciertamente él también lo es, y la cosa, es que cada una es un andando, un lugar donde se entrelazan”. El cuerpo al ser dado en el movimiento que camina, se mueve, crea, materializando la existencia del sujeto en el mundo en su vagar atento.

Por tanto, el mundo cambiante hace que el sistema clásico de la escuela se transforme y también las personas, que ahora se muestran a través de pantallas en algunas plataformas desde diferentes formas de educación y escenarios habitados, según Prensky (2001), por “nativos digitales, que serían los niños, niñas y jóvenes alfabetizados en los nuevos códigos tecnológicos” (p.5).

En este sentido, con la denominada *inteligencia artificial* creamos las máquinas en el milenio anterior, y ahora de manera desesperada queremos convertirnos en ellas. Como cualquier otro artefacto, se irán incorporando a nuestro propio cuerpo.

Ahora bien, definir *la inteligencia artificial* podría ser complejo, especialmente porque en la cultura popular se tiene una concepción trágica de esta. Es considerada el personaje malo de la historia, y definitivamente eso complica su definición.

Así mismo, *la inteligencia artificial* y su entrada en el sector de la educación es un punto de referencia para el uso del Internet en el futuro, y para ello, se hace un acercamiento a la Didáctica Magna de Juan Amos Comenio.

En tanto, es una manera interesante de traer un autor clásico de la Educación; y, desde el capítulo XIX que trata sobre los “Fundamentos de la abreviada rapidez de la enseñanza” (Comenio, 1998, p.65), permitió pensar que esta obra es actual para comprender que, el autor

desde su época pone en cuestión las formas cómo llegamos a conocer, en la medida en que gran parte de nuestra vida pasamos el tiempo cumpliendo labores escolares sin sentido y la rapidez con la que pasamos por la vida, nos impide ver y conocer con sentido en aquello que nos desempeñamos.

Para Comenio es importante la pregunta por “¿Cómo puede hacerse que a un mismo tiempo todos hagan lo mismo en la escuela?” (Comenio, 1998, p.71). Es evidente la utilidad que reporta el tratar todos en cada clase de una sola materia al mismo tiempo; las prácticas culturales postulan una idea de proceso para resignificarse con el tiempo y el espacio que construyen los acontecimientos en redes de relaciones.

Es por ello que en el fondo de las relaciones cruzadas por la digitalización, hacen parte de una dimensión donde hay una nueva presencia, otra manera de habitar, todos en distintos lugares haciendo lo mismo, gracias a una plataforma educativa o una red social.

Por consiguiente, ¿cómo puede llenarse el entendimiento de muchas cosas con muy pocas palabras?, se evidencia en la relación con las tecnologías y las redes sociales las cuales ofrecen recursos que suman a los procesos de prácticas educativas digitales con sentido formativo, el uso de estas aplicaciones se invierte en gran parte a establecer relaciones de entretenimiento y comunicación, con muy poco uso para responder a las actividades escolares, por lo cual la investigación sugiere que es necesario componer estas relaciones con una alfabetización digital para que los y las estudiantes en su quehacer en los procesos educativos, puedan aprovechar al máximo estos recursos que posibilitan establecer redes de trabajo colaborativo para la construcción de conocimientos.

En consecuencia, ¿cómo podrá hacerse todo gradualmente? Hace parte de los puntos de fuga que deja la investigación en la medida en que abre la discusión con respecto a las nuevas maneras de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con los nuevos avances de tecnología 5G y 6G que viene con artefactos como Apple Visión Pro, y otros dispositivos de computación espacial que conecta con el mundo actual a través de una interfaz que une lo digital con lo material y que gradualmente mediará en los aprendizajes.

Interacciones corporales

En la investigación, al componer el horizonte teórico epistemológico sobre los cuerpos, aparece su posicionamiento desde la antropología del cuerpo, siendo acompañado por algunos autores que lo entienden a partir de la propia experiencia corporal.

Al respecto el cuerpo es el foco de nuestras perspectivas; no es ni una representación ni un medio de representación porque la subjetividad dicta su relación con el mundo exterior. Es por eso que a la afirmación “yo tengo un cuerpo” conviene, pues, esta otra afirmación más originaria: “yo soy mi cuerpo” (Henry 2007, p.269).

Esta afirmación reconoce que el cuerpo es el sujeto mismo, que coincide con el yo y que el sujeto no es más que la vida misma manifestada. Nuestro cuerpo no es solo un objeto en medio de otros objetos, sino que es el elemento fundamental y la base de toda experiencia. “Se piensa en él como conocimiento en términos de su realidad o forma de manifestación” (Díaz, 2021, p.16).

En consecuencia, cuando pienso en los “cuerpos”, pienso en ellos en estado de expansión, que navegan por la cibercultura, relacionándose con otros, que se hace virtual al expandirse, sin dejar de ser material. Spinoza plantea que “el cuerpo es potencia”; esta potencia del cuerpo se expande a través de aparatos digitales. La virtualización del cuerpo se da, por ejemplo, cuando establezco una conversación en un chat; es allí cuando lo virtual posibilita la expansión al agenciar la vida a través de objetos y comunicarme por medio de ellos.

En este sentido, las interacciones corporales en el tránsito por las prácticas educativas digitales dejan entrever la construcción de corporeidad desde las experiencias vividas en el territorio digital, alejado de su génesis orgánica y reducida a un simple dato, perdiendo la identidad de cuerpo uno diferenciado entre lo actual y lo virtual.

Esta postura, frente a las percepciones del cuerpo en las interacciones corporales en el tránsito por las prácticas educativas digitales, según Camargo (2021, p.17), “podrán aportar un camino inicial a los espacios educativos que se enfrentan hoy a una gran crisis simbólica de sentido, de comunicación, de relación con el otro y de reconocimiento propio, producto de la transformación mediada por la cibercultura”, ya que el cuerpo ha sido sometido a planos virtuales y digitales. La percepción del mundo se pierde y se adquiere un cuerpo donde lo imperante es verse bien.

Así, las prácticas educativas digitales se generan en estos espacios, posibilitando las interacciones.

Metodología

El diseño metodológico de la investigación estuvo fundamentado en los principios de la investigación cualitativa (Galeano, 2021) y el método netnográfico planteado por Kozinets (1997) como un tipo de etnografía desarrollado en comunidades virtuales.

El método netnográfico fue apropiado para el desarrollo del trabajo, al igual que sirvió de garantía para el logro de la composición de las interacciones y tensiones de los cuerpos expandidos y sus gramáticas, logrando un análisis semántico cualitativo de interés.

Al respecto, la necesidad y oportunidad de la netnografía aparece en la medida en que ya no es ni significativa ni oportuna, una separación entre el mundo virtual y actual, por cuanto lo que se está dando es una progresiva mistura de las prácticas educativas digitales.

Es por eso que, la composición metodológica de la investigación está sustentada por el enfoque cualitativo asumido como “el trabajo con las cualidades de los cuerpos productores de conocimiento, capaces de pensar, reflexionar y entender las realidades que viven en la era digital” (Galeano, 2021) para construir conocimiento y comprender la realidad.

En este sentido, la netnografía se compone al vincular la palabra Internet y etnografía para definirla como la etnografía aplicada en Internet. Según Kozinets, (1998, p.367), “la etnografía es un método de estudio utilizado para describir las costumbres y tradiciones de un grupo humano. Este estudio ayuda a conocer la identidad de una comunidad humana que se desenvuelve en un ámbito sociocultural concreto”.

Por lo tanto, la netnografía busca entender la realidad social que se está produciendo en el ciberespacio. También fue un método propicio para el desarrollo de la experiencia de campo en la investigación, la cual fue realizada en dos instituciones educativas del Municipio de Medellín.

En este sentido, la realidad de estas dos Instituciones Educativas fue el punto de partida para registrar las experiencias que aportaron al desarrollo de la investigación desde la observación participante, entrevista semiestructurada y registro de experiencias.

Asimismo, las acciones del método netnográfico se llevaron a cabo en tres momentos: la planeación de entrada a la comunidad virtual; el registro de experiencias; y la composición de las trayectorias de los cuerpos en el mundo digital a través de mapas.

Primer momento: planeación de la entrada a la comunidad virtual. Se definió teniendo en cuenta las redes sociales y plataformas educativas virtuales apropiadas para el propósito de la investigación. Fue así como se consideró las redes sociales de WhatsApp, Instagram, TikTok y las plataformas educativas de YouTube, Meet, Zoom y Google Classroom teniendo en cuenta factores como el tráfico significativo de interacciones corporales, que ofrecieran experiencias relevantes y que tuvieran mayor aceptación y uso entre los estudiantes participantes de la investigación.

Al respecto, se evidenció como a través de ellas, se genera movimiento, intercambio, consumo, búsqueda, o almacenamiento de información o contenido digital; comunicación directa y en tiempo real con amigos, familiares o compañeros de clase; o apropiación y construcción de conocimiento.

Segundo momento: registro de experiencias. Interacción de los cuerpos en las comunidades virtuales para componer sus gramáticas. Se exploraron los recorridos de las trayectorias de los cuerpos que navegan por estas redes sociales y plataformas educativas, basado en las experiencias, interacciones y significados descritas por la comunidad de los y las estudiantes.

No obstante, para el registro de experiencias se identificaron categorías definidas en el estudio como cuerpos en interacción, tensiones producidas por los cuerpos, cuerpos expandidos y gramáticas de los cuerpos. La mirada se centró en los cuerpos y las expresiones de estos, manifestadas en los gestos, las miradas, los silencios, las palabras, modos de estar y desempeñarse en una comunidad determinada.

En consecuencia, este acercamiento fue potente para experimentar la cotidianidad en las prácticas culturales, sus formas de interacción, y el surgimiento de tensiones de los cuerpos expandidos y sus gramáticas corporales.

Tercer momento: componer las trayectorias de los cuerpos en el mundo digital actualizadas a través de mapas que indicaron dichas trayectorias. Se mapearon las interacciones de los cuerpos a partir de las producciones textuales de los y las estudiantes en las redes sociales como WhatsApp, Instagram, TikTok y plataformas educativas (YouTube, Meet, Zoom y Google Classroom).

Los estudios de los cuerpos expandidos en las prácticas educativas digitales hicieron uso del mapeo para reconocer los recorridos que realizaron los participantes de la investigación.

Sin embargo, el mapeo ofreció la libertad de crear, a través del registro de experiencias, trazos con una relación simétrica, y una textura que provoca pensar, y que vibra en la materialidad del cuerpo, donde importa la sensación y el sentir, para pensar en su relación con el universo creado en la red; un cuerpo sensorial, que es precisamente otro cuerpo en dos maneras, actual y virtual, expandido que se mueve en el ciberespacio.

Al respecto, mapear la experiencia del cuerpo fue, en última instancia, un intento de componer trayectorias internas y externas que nos caracterizan como seres humanos en la red.

Es así, como en la investigación se llevó a cabo la claridad conceptual del mapeo, como lo plantean Deleuze y Guattari (2002) en su disertación: “un mapa en movimiento todo el tiempo, mapas que se mueven por la existencia” (p.207), en relación con la vida de los investigados y como una forma de acompañar procesos.

Ahora bien, para hacer visible el mapeo, se trazaron líneas para contar, narrar los relatos y registrar las interacciones del cuerpo, sin perder de vista que el estudio fue componiendo los procesos de las prácticas de aprendizajes digitales en aplicativos como TikTok, WhatsApp, Instagram y plataformas educativas, sabiendo que el mapear no tiene una fórmula o procedimiento, sino que se va escribiendo atentamente mientras se investiga.

Además, para la comprensión de estas trayectorias, en la investigación, se identificaron cuatro líneas experimentales como cuerpos en interacción, tensiones producidas por los cuerpos, cuerpos expandidos y gramáticas de los cuerpos. Con el fin de acercarse a la cotidianidad de lo que se experimenta en las prácticas culturales, el mapeo articuló dichas experiencias con las tensiones y las interacciones que se presentaron en el ciberespacio transitado.

Posteriormente, se diseñaron mapas a través de experiencias y recorridos por las redes sociales y plataformas educativas, creando maneras de estar y extenderse más allá de lo imaginado.

Cabe aclarar que, mapear en la investigación no se concibe como evaluar, analizar y hacer juicios, sino más bien, poder experimentar en las interacciones, qué dicen, cómo cuentan y cómo aparecen los cuerpos en el transitar por lo digital.

En este sentido, el proceso investigativo supuso acompañar procesos educativos en lo digital, sin juzgar, evaluar o analizar los participantes. Esta es la gran diferencia con los métodos en los que se levantan datos, compilan y analizan a partir de categorías que se eligen. Mapear supuso acompañar los y las estudiantes, escuchar lo que decían, cómo lo comentaban, qué emociones les producía, cómo se expresaban críticamente, pero no supuso juzgar.

Ahora, para explorar los tensionamientos de los cuerpos se exploraron los espacios que transitaban los y las estudiantes en las comunidades virtuales, reconociendo las manifestaciones culturales que aparecían en el interactuar.

En tanto, la observación no se limitó a describir, sino que implicó narrar lo que estaba ocurriendo, porque estaba problematizando, levantando cuestiones, estableciendo signos y significancia de todo lo que se estaba viendo. Sin interpretar y juzgar, se iba construyendo un campo de investigación para componer las trayectorias de los cuerpos en las prácticas educativas digitales.

Al respecto, la composición de trayectorias se diseñó teniendo presente gustos e intereses de los y las estudiantes, siendo motivados por la pregunta: ¿Cuál de las redes sociales es la que más te gusta y por qué? evidenciando que estos se mueven entre el WhatsApp, Instagram, TikTok y en menor medida Facebook.

En consecuencia, estos eran los espacios que utilizaban para moverse y relacionarse en lo digital, creando maneras de estar y extenderse más allá de lo imaginado. Estas redes sociales fueron el nicho empleado para mapear las escenas transitadas por los y las estudiantes en las que creaban contenido e interactuaban diariamente en la red entre tres a ocho horas diarias aproximadamente.

Resultados y discusión

Luego de explorar las interacciones en el mundo digital, aparecieron nuevas perspectivas teóricas sobre el cuerpo que sugieren los resultados de la investigación nombrándose a partir de las siguientes cuatro líneas experimentales: los cuerpos en interacción con las tecnologías; las tensiones producidas por los cuerpos en la educación digital; los cuerpos y sus gramáticas; y los cuerpos expandidos que navegan en la cibercultura.

Los cuerpos en interacción con las tecnologías

Los cuerpos en interacción con las tecnologías posibilitaron entender que el cuerpo y los cuerpos no son una experiencia sin sentido, pues se experimenta desde un estado corporal.

Es por ello que, los testimonios sobre la relación con las tecnologías que se establecieron con los y las estudiantes dejaron ver aspectos que implicaron vivencias cotidianas, inseguridades, deseos de aprender o progresar, posibilidad de tomar riesgos ante lo desconocido, y la necesidad del contacto y la vivencia con los otros y las otras. Estas múltiples formas de relacionamiento provocaron cambios no solo en las rutinas y la cotidianidad, sino en las formas de sentir, pensar y concebir el cuerpo. Esto es lo que expresa un estudiante:

Durante toda mi vida, a medida que crecía, tuve más interacción con la tecnología, mi aprendizaje para desarrollarme con ella ha sido de alguna manera lenta ya que no me sentía confiada y segura de ella, por ejemplo, lo que implica una red social ahora. Normalmente solo hago uso de la tecnología para comunicarme con mi familia y amigos por redes sociales y también para mi estudio uso las aplicaciones necesarias. (WhatsApp-Instagram) (E3_DIRT, 2023).

Así mismo, “pensar en que somos cuerpo, habilita la posibilidad de concebir este como sensorialidad, sensibilidad y sensualidad” (Maldonado, 1998, p. 156), atributos que se ven afectados por la proliferación de artefactos con la inteligencia artificial, pero que, por otro lado, proporcionan una vía adicional para la prolongación de la vida, donde el artefacto como herramienta expande al propio cuerpo que se encuentra en tensión con la máquina.

Sin embargo, la cibernética y la inteligencia artificial han creado una simbiosis cuerpo máquina que ha dado lugar a ciborgs, androides y robots, apostando por la inmortalidad, con el pretexto de rechazar, desterrar y engañar a la muerte, el envejecimiento, los defectos, la decadencia y el trabajo.

Es así como, algunos y algunas estudiantes narraron cómo su relación con la tecnología fue intrusiva, llegó a sus vidas para esclavizar, consumir e invadir, y a su vez abrieron la posibilidad de proyectar o constituir el cuerpo en el plano de lo intangible. Este relato de dos estudiantes permite evidenciar las resistencias del cuerpo hacia la tecnología:

Mi relación con la tecnología empieza desde muy niña. A los 6 o 7 años tuvimos el primer computador, Mis tareas hasta tercero de primaria fueron en libros o enciclopedias; después, con el computador, ya usaba “Mi Primera Encarta” y luego Wikipedia (E8_LFPR, 2023).

“Desde que tengo uso de razón, la tecnología ha invadido mi vida. La invade porque no avisa antes de entrar, antes de consumirme. No tuve o, mejor dicho, no fue una infancia esclava de lo tecnológico, más bien, fue una esclavitud que con el tiempo acepté (y normalicé), pero eso sí, progresiva. Empezó con los computadores de juguetes, donde mi sueño era ser secretaria y ser tan eficiente en mecanografía como lo eran ellas” (E10_DH, 2023).

Además, las narrativas que los y las estudiantes construyen sobre la interacción de los cuerpos con la tecnología evidencian los cambios que han surgido en cuanto a sus rutinas, prácticas culturales, relacionamiento, y construcción del conocimiento.

También, relatan la transformación de la cercanía de los cuerpos y el contacto que se genera entre ellos “a solo un clic”; la evolución del artefacto tangible por el artefacto digital; la llegada de la inteligencia artificial y la simbiosis entre el cuerpo y la máquina; y las resistencias que surgen cuando se reconoce la tecnología como un agente intrusivo que esclaviza, consume, invade, agota y crea dependencia.

Tensiones producidas por los cuerpos en la educación digital

Tradicionalmente la educación ha empleado las tecnologías como medio para intervenir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su propósito se reduce a una mediación instrumental que apunta al logro de objetivos instruccionales favoreciendo temáticas de aprendizaje.

Por otro lado, las prácticas educativas digitales requieren de una alfabetización digital que no solamente permanezca en el uso sino en la apropiación de los recursos y aplicaciones que apoyen la solución de problemas de la enseñanza y el aprendizaje. La evolución de estas prácticas educativas digitales ha generado tensiones a la hora de permitir relacionamientos entre los cuerpos.

Con respecto a lo que se evidenció en las tensiones producidas por los cuerpos en la educación digital, se puede decir que: en sus relatos, los y las estudiantes expresaron que poseer o no poseer un dispositivo electrónico genera conflictos entre sus grupos cercanos, evidenciando asuntos de desigualdad social y denigración en el trato en comunidad.

“Ciertamente, estos dispositivos se configuraban como generadores de desigualdades sociales, ya que, junto con mis compañeros, quienes al igual que yo tenían dispositivos móviles, a menudo nos veíamos envueltos en tratos humillantes, ya sea recibiendo o propiciándolos, relacionados con las características de los dispositivos (marca de fábrica, estado, versión) o incluso por la falta de posesión de estos (E36_SA, 2023).

En tal sentido, otras tensiones que se presentan en la interacción del cuerpo con los dispositivos electrónicos se orientan al tiempo de uso de estos y las afecciones en la salud que se pueden generar por exceso o dependencia, expresado así:

Es una invasión silenciosa que absorbe la atención. Al tener un uso muy prolongado de estos artefactos, ya estar sin ellos genera ansiedad por la dependencia que empiezo a sentir. Además, con el uso de estos artefactos, me distraigo aún más fácil y empiezo a procrastinar inconscientemente. Algunas soluciones al momento de ver que estoy muy dependiente del celular, es empezar a realizar actividades que me gustan como bailar o leer algunos libros (E13_MFC, 2023).

La educación digital cada vez es más potente en los procesos de aprendizaje, por lo que fue necesario tener claro las resistencias que en ella aparecen y lo que demandan las estudiantes para poder enfrentar las interrupciones producto de situaciones que complejizan los procesos educativos.

Asimismo, situaciones como la precariedad en el acceso a los dispositivos electrónicos y a la Internet, la desigualdad evidenciada en la posibilidad de tener o usar los recursos tecnológicos en las instituciones educativas, los tránsitos por la cibercultura que crean nuevas formas de ver y pensar el mundo, la deficiencia en la alfabetización digital, el uso excesivo

y las adicciones a los dispositivos electrónicos y las redes sociales, la vulnerabilidad de la privacidad y el ciberacoso, y las transformaciones en las interacciones sociales son las principales complejidades que presento a continuación.

Por lo que, retomando las tensiones evidenciadas en la investigación, se puede esbozar las siguientes apreciaciones basadas en las narrativas de los y las estudiantes así:

- La precariedad en el acceso a los dispositivos electrónicos y a la Internet fue evidente por las dificultades que se presentaron en la pandemia del COVID 19, cuando muchos estudiantes no tenían ni los artefactos ni la red, para navegar, para conectarse a las clases que se ofrecían de manera remota.
- La desigualdad evidenciada en la posibilidad de tener o usar los recursos tecnológicos en las instituciones educativas provocaba una tensión ya que los equipos obsoletos que no tenían las aplicaciones ni contaban con plataformas suficientemente potentes, para atender los encuentros formativos.
- Los tránsitos por la cibercultura que crean nuevas formas de ver y pensar el mundo generaron tensiones al tener que adentrarse en el mundo digital, universo donde se encuentra cantidad de información y posibilidades de expresar, creando confusiones.
- Las dificultades para acceder a la alfabetización digital producen tensiones en la medida en que, en la interacción, los conocimientos son necesarios para poder habitar la cibercultura, donde hay unos códigos que hay que conocer para orientarse y no perderse en el tránsito por el mundo virtual.
- Entre la presencia actual y la identidad virtual: Hay una tensión en cuanto a las identidades que aparecen, no es claro si son reales o no, si lo que sucede en lo virtual es real o no, es un estar aquí y allá al mismo tiempo, lo que tensiona el cuerpo.
- El uso excesivo y las adicciones a los dispositivos electrónicos y a las redes sociales han generado enfermedades, depresiones y ansiedades, manifestadas por los y las estudiantes.
- La vulnerabilidad de la privacidad y el ciberacoso se presentan como efectos del universo abierto de la virtualidad que exponen las experiencias vividas,

susceptibles de ser compartidas, en búsqueda de construir identidad o llamar la atención. La búsqueda de aprobación, representada en unos *likes*, que aumentan o disminuyen la autoestima de los cuerpos de estudiantes en interacción en la red.

- Las transformaciones en las interacciones sociales que se dan en la virtualidad a través de los *reels*, son consideradas como el aparecer desde historias, que ya no necesitan de la materialidad para hacerse ver, sino que desde espacios de soledad se proyectan para aparecer; lo que se puede concebir como estar con muchos otros en medio de la soledad.

Los cuerpos expandidos que navegan en la cibercultura

Los cuerpos expandidos tienen la oportunidad de moverse a través de los aparatos tecnológicos con una configuración en un espacio digital de interacción, son cambiantes, por lo que se hace necesario saber cómo se producen, funcionan e interactúan, no en una traducción en píxel o algoritmos, sino en un encuentro de experiencias.

A la pregunta: ¿Cómo se puede expandir el cuerpo a través de la tecnología? Una estudiante responde:

Creo que la tecnología nos permite expandirnos en muchos sentidos diferentes, por ejemplo, al momento de comunicarnos con otras personas, ya sea por llamada, video llamada, audios u otro método, estamos conectando con otras personas sin estar físicamente con estas. Del mismo modo, al publicar cualquier tipo de video, foto o escrito de índole educativo, de entretenimiento o simplemente sobre algo de nosotros, estamos expandiéndonos con nuestros espectadores, compartiendo nuestros conocimientos, pensamientos o experiencias (E12_ DG, 2023).

La expansión del cuerpo, por medio de avatares, permite la transformación de personalidades y de habilidades que solo son posibles en el mundo virtual, como una representación corporal capaz de superar los límites de la realidad. Los avatares no necesariamente repre-

sentan la esencia de la persona, sino, cómo la persona se percibe o quiere llegar a ser. Así lo expresan algunos estudiantes.

Siento que esto hace que tengamos una personalidad diferente en el mundo digital al mundo real, ya que muchas personas se pueden esconder en el anonimato y animarse a hacer cosas que en la vida real no se animarían a hacer (E30_MJAA, 2023).

Así mismo, el avatar es considerado como un cuerpo que puede moverse en el metaverso y como una realidad que se apodera de la imaginación y determina las acciones y emociones prediseñadas por el personaje que se encarna. Así lo manifiesta la siguiente estudiante:

Actualmente, el metaverso se va volviendo cada vez más una realidad y un concepto general, y ha mostrado la forma en que un cuerpo puede moverse dentro de él, mediante avatares y personajes que representen a la persona y a su cuerpo en general, es por esto que mi imaginación no realiza ni proyecta otra imagen más que la del avatar (E31_JMOM, 2023).

El cuerpo en las prácticas educativas digitales produce pensamiento para crear un pensamiento cibernético. El cuerpo expandido produce pensamiento con fuerza, potencia e intensidad, atrae el conocimiento que no se sabe, porque no hay pensamiento sin cuerpo. Todos son cuerpos, los humanos y no humanos, son cuerpos que viven, vibran, que producen y crean otras cosas, otras maneras de estar en relación para experimentar. El cuerpo está en movimiento en las extensiones del cuerpo que se mueve en lo digital.

Entonces, un cuerpo expandido que vibra e interactúa con otros cuerpos se hace evidente en las prácticas educativas, como un cuerpo de sensaciones que percibe desde la relación con la subjetividad estableciendo fuerzas de creación de nuevos conocimientos.

Además, el cuerpo está en constante expansión y por esto hay que entender que no existe una totalidad del cuerpo y que no logramos entrar a la totalidad de nada porque nada está terminado o listo, siempre se está haciendo, es una multiplicidad de posibilidades, es

decir, no logramos nunca encontrar cual es la totalidad del cuerpo y no lo sabemos, porque la vida es momentánea y todo el tiempo estamos encontrando líneas de fuga que se mueven.

Así lo plantea un estudiante:

También supongo que podría experimentar cambios en mi apariencia o habilidades según el entorno o la actividad. Por ejemplo, si entro en un entorno acuático, mi avatar podría nadar con facilidad, o si entro en un entorno espacial, podría flotar y moverme sin gravedad. Toda esta experiencia de navegar en un metaverso sería una combinación de libertad creativa, interacción social, exploración ilimitada y posibilidades que van más allá de las limitaciones del mundo físico. Sería una extensión de mi identidad y personalidad en un entorno digital en constante evolución (E29_DVS, 2023).

La libertad creativa dentro del mundo digital experimenta cambios en la identidad y la personalidad que van más allá de las limitaciones del mundo actual. El cuerpo entonces es inacabado, siempre está en constante experimentación y evolución

Los cuerpos y sus gramáticas

Con respecto a los cuerpos y sus gramáticas en el mundo digital, en la investigación se hace referencia a la aproximación de las gramáticas de los cuerpos en movimiento, se expone la noción de cuerpo expandido en movimiento que navega por la cibercultura, el cual crea y transforma las formas de relacionarse, desarrollando una aproximación a sus gramáticas desde lo que dice el cuerpo a través de los gestos en el lenguaje performático, y lo que se percibe acerca de los estados emocionales, preferencias, conflictos, intenciones, interacciones y formas de relacionarse cuando se usan redes sociales como WhatsApp, Instagram y TikTok.

Al respecto, los dispositivos electrónicos en conjunción con el ciberespacio crearon un “lugar seguro” para algunos. En este lugar, se observan sentimientos de ansiedad y apego que recorren un cuerpo en movimiento por la red, que recurre a objetos, como fotos, para invocar recuerdos y retornar a espacios vividos.

En consecuencia, se disponen mentes que requieren contenido, información para evadir realidades. Interacción y encuentros con otros, que son posible solamente allí. Apegos incitadores de acciones que recargan energías y provocan calma.

Además, el contacto con el dispositivo, el celular, y “el sonido de las uñas al escribir”, relajan el cuerpo. La corporeidad se construye y fluye en ese “espacio seguro” que alberga un cuerpo en movimiento con gramáticas propias que no pueden generalizarse debido a lo particular de las experiencias vividas. Así lo expresa una de las estudiantes:

El celular se volvió mi lugar seguro, si siento ansiedad me pego al celular, me tranquiliza poder ver fotos de mi novio o fotos que me traen buenos recuerdos, o simplemente ver contenido para distraer mi mente. También es el medio en el que más me comunico con mi novio, porque solo nos podemos ver una vez a la semana por cuestiones de tiempo. No puedo salir sin mi celular ni mis audífonos, los necesito para no escuchar el acoso callejero, me da mucha rabia, me hace acomplejarme de mi cuerpo o de cómo voy vestida, me hacen sentir insegura, por eso prefiero ir escuchando música, en especial Taylor Swift que me hace llenar de energía y me hace sentir bien. Otra cosa es que me relaja el sonido de mis uñas al escribir en mi celular (E30_MJAA, 2023).

El gesto nombra el movimiento del cuerpo; entreteje un conjunto de comportamientos subjetivos y particulares y una manera de reconocer e interiorizar el mundo.

Por tanto, las gramáticas corporales en la red se evidenciaron a partir de uno de los relatos de una estudiante que reconoce la influencia que tuvo el mundo digital en la construcción de sus gustos y la formación de su personalidad. Las imágenes y los gestos que el mundo le ofrecía a través de la internet trazaron su cuerpo y las posibles reglas o patrones que dibujan sus gramáticas en conjunción con todos los sentidos desde la emoción y la acción, como lo expone Bardet (2017): “Oír, escuchar, ver, mirar, gustar, tocar, ser tocada y olfatear se consideran gestos” (p.22).

Toda mi formación en cuanto a la personalidad tiene sus bases en el mundo digital. Desde pequeña, todo lo que me llamaba la atención podía encontrarlo en línea. Mi gusto por leer sagas literarias juveniles nacía gracias al internet, y mi gusto por la música y las culturas también nació gracias a internet. Ahora que lo pienso, suena muy triste, pero la mayoría de mis gustos nacieron o se alimentaron del mundo digital (E18_JPL, 2023).

Es así como los saberes del cuerpo se dan en el campo de las sensaciones y de las acciones, es decir, en los gestos que el cuerpo produce.

No obstante, desde los gestos se produce y se escribe el saber del cuerpo que permite nuevas vías de circulación del conocimiento, dando apertura a modos de existencia, de hacer presencia material con carne propia, de ser en campos abiertos que dialogan con otras experiencias, con el fin de crear modos de vivir y generar nuevo conocimiento desde las sensaciones, acciones, cicatrices, afecciones materiales que nos transforman a nosotros mismos, conectando el pensamiento con la vida.

Entonces, la gramática de los cuerpos es otra forma de lenguaje que no necesariamente tiene que ser verbal como plantea Laban (1978) “así como las palabras están formadas por letras, los movimientos están formados por elementos; así como las oraciones están compuestas por palabras, así las frases de danza están compuestas por movimientos” (p.35).

En este sentido, los nuevos lenguajes del cuerpo expandido en las redes sociales desde un escenario performático son una alternativa para explorar cómo circula el conocimiento por medio de este lenguaje en la cibercultura.

Conclusiones

La investigación evidenció que los estudios sobre el cuerpo van más allá de estudiar su materialidad, haciéndose necesario ampliar el campo epistemológico a cuerpo expandido en su tránsito por la cibercultura, para referir a una noción que trasciende las limitaciones físicas tradicionales y explora la interacción del cuerpo con la tecnología.

Así, los cuerpos expandidos invitaron a una reflexión sobre cómo las prácticas educativas y las tecnologías pueden ser diseñadas para enriquecer las experiencias.

Al respecto, las redes sociales y las plataformas educativas han creado un escenario en el que la imagen de cuerpo se convierte en un elemento de identidad que se edita, se comparte y, a menudo, se idealiza. Así, la edición de imagen permite al cuerpo presentar versiones mejoradas de sí mismo, lo que plantea preguntas sobre la autenticidad de la información.

Así mismo, en la interacción del cuerpo en el mundo digital, se evidenciaron riesgos por las transformaciones que se están dando en la manera en que vivimos y nos comunicamos. Sin embargo, la revolución tecnológica no está exenta de riesgos para nuestra salud. Ahora bien, la interacción digital afecta nuestro cuerpo principalmente lo referido a la salud mental y a las emociones, por la dependencia a los dispositivos inteligentes que lleva a síntomas depresivos y sensaciones de soledad.

En tanto, las redes sociales, en particular, han promovido interacciones superficiales en lugar de conexiones profundas y significativas, lo que puede contribuir a una sensación de aislamiento social. Además, pasar demasiado tiempo frente a una pantalla afecta la atención y concentración, el aprendizaje y la memoria, la estabilidad emocional y el funcionamiento social, aumentando el riesgo de trastornos cognitivos, emocionales y del comportamiento.

Por consiguiente, la interacción digital ofrece numerosas ventajas, pero es necesario ser conscientes de los riesgos asociados. Esto incluye establecer límites en el uso de dispositivos, fomentar interacciones sociales desde el mundo actual. En un mundo cada vez más conectado, la interacción digital se ha convertido en una parte integral de la vida.

Sin embargo, esta conectividad viene con su propio conjunto de riesgos que pueden afectar la privacidad, seguridad y bienestar. Al respecto, para promover una experiencia digital más segura y saludable, sugiero algunas estrategias para reducir estos riesgos así: alfabetización digital para navegar de manera segura y comprender la importancia de la privacidad de los datos. Además, promover la creación de conciencia sobre las regulaciones y el uso de dispositivos y redes sociales en contextos educativos.

Además, aparece lo posthumano como un devenir en las interacciones del cuerpo, haciendo con lo otro y con los otros mundos posibles en la virtualidad, permitiendo componer un nosotros, donde el cuerpo rodeado de la influencia de medios tecnológicos ha desarrollado múltiples posturas, pero sobre todo la influencia de una época hiperconectada.

En consecuencia, ha traído nuevas dinámicas de interacción social que conforman diferentes y complejas formas de construir identidad, convirtiéndose en un mundo posible de libertad digital, sobre imaginarios del cuerpo, utilizados para transmitir una percepción particular de la realidad, donde Camargo (2021) afirma que: “en la era digital el cuerpo se ve representado a través de las pantallas, es entendido como un sistema de procesamiento de datos, alejado del otro y de sí, de su biología, de sus sentidos, que implica una nueva identidad” (p.15), y esto genera una tensión entre lo material y lo virtual en las relaciones del cuerpo que transitan por las prácticas educativas digitales, donde empieza aparecer otra forma de identidad como representación.

Ahora bien, el ciberespacio no anula el cuerpo al tensionarlo, sino que lo transforma y lo performa a través de identidades creadas. Las redes sociales y las plataformas educativas en línea ofrecen una variedad de formas para que los cuerpos se presenten, lo que a su vez refleja y reproduce los estereotipos presentes en la sociedad.

Además, la tecnología permite la creación de identidades digitales, donde el cuerpo puede ser percibido como desconectado del mundo actual, dando lugar a una multiplicidad de identidades que se personifican a través de técnicas específicas de representación en el espacio virtual, como lo son los avatares.

Al respecto, la composición de trayectorias de prácticas educativas digitales, desde el mapeo de experiencias del movimiento de los cuerpos entre WhatsApp, Instagram, TikTok, y sus formas de relacionarse en la era digital, crea maneras de estar y extenderse más allá de lo imaginado. En cada una de estas redes se ponen en escena los cuerpos creando contenido, que diariamente interactúa en la red entre un aproximado de tres a ocho horas diarias, lo cual ayuda al fortalecimiento del pensamiento creativo, porque hay un autogestionamiento de las capacidades para tener que decir y mostrar en el mundo digital.

En este sentido, las redes sociales y plataformas educativas utilizadas en las prácticas educativas digitales impulsan al cuerpo a ponerse en escena, a mostrarse y ser mirado desde el acto creativo de evidenciar las experiencias que los habitan.

Allí, se pasean asuntos interesantes entre los gustos y los disgustos que tensionan las formas de relacionarse en el mundo digital, teniendo preferencia por las aplicaciones fáciles de usar, funcionales y con contenido para mostrarse a través de los famosos reels (videos cortos).

En consecuencia, es un ir y venir entre WhatsApp, Instagram, TikTok y, en una menor medida, Facebook, pues es una aplicación que están apartando los jóvenes de sus prácticas.

Por lo tanto, la investigación deja abierta la discusión con respecto a las maneras de uso de las tecnologías de la información y la comunicación, con los nuevos avances de tecnología 5G y 6G que vienen con artefactos como Apple Visión Pro, y otros dispositivos de computación espacial que conectan con el mundo actual a través de una interfaz que une lo digital con lo material, superponiendo elementos materiales y que es denominada realidad extendida.

Declaraciones finales

Contribución de los autores. Sandra Milena Echeverri Delgado: Revisión, supervisión, organización de datos. Teresita Ospina Álvarez: Asesoría, curaduría de datos. Antonio Claret García Botero: Investigador, registro de experiencias, metodología, discusión.

Conflicto de intereses. No hay conflicto de intereses que puedan ser declarados

Financiación. Este artículo es producto del proyecto de investigación “Los cuerpos en las prácticas educativas digitales en Instituciones Educativas de Medellín” del Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad San Buenaventura, en la Línea de Estudios Culturales y Lenguajes Contemporáneos, Además, recibí financiación por parte de la Agencia de Educación Postsecundaria de Medellín, SAPIENCIA.

Implicaciones éticas. La investigación requirió la aprobación del Comité de Bioética de la Universidad de San Buenaventura, centrándose en la revisión de consentimientos informados, cartas de autorización por las instituciones educativas donde se realizó el estudio y los instrumentos de recolección de información.

Referencias

- Aguilar, C. (2020). ¿Nadie sabe lo que puede un cuerpo? historia de la inversión de un error. Síntesis. Revista de Filosofía. III (2).
- Bardet, M. (2017). Saberes gestuales. Epistemologías, estéticas y políticas de un «cuerpo danzante». (Páginas 15).
- Baruch, S. (2019). Ética demostrada según el orden geométrico (Atilano Domínguez trad.). Madrid: Guillermo Escolar.
- Bover, J. (2009). El cuerpo: una travesía Relaciones. Estudios de historia y sociedad, vol. XXX, núm. 117, pp. 23-45 El Colegio de Michoacán, A.C Zamora, México. Recuperado en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-39292009000100002&script=sci_abstract
- Braidotti, R. (2015). Lo Posthumano, Barcelona, Gedisa. 253 pp.
- Camargo, G. (2021). Percepciones de Corporeidad en la Era Digital. Universidad Externado de Colombia. Recuperado en: https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/4496/CBA-spa-2021-Percepciones_de_corporeidad_en_la_era_digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castells, M. (2002). La era de la información. Vol. I: La Sociedad Red. México: Siglo XXI Editores. Recuperado en: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Famsafe.org.ar%2Fwp-content%2Fuploads%2FCastells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf&clen=3502774&chunk=true
- Castro, J. y Farina, C. (2015). Hacia un cuerpo de la experiencia en la educación corporal. Revista Brasileira de Ciências Do Esporte, 37(2), p.179–184.
- Chavarría, G. (2015). El posthumanismo y los cambios en la identidad humana. Reflexiones, vol. 94, núm. 1, pp. 97-107, 2015. Universidad de Costa Rica. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/journal/729/72941346007/html/>
- Comenio, J. (1998). La didáctica magna. Editorial Porrúa av. República Argentina, 15 México
- Deleuze, G. y F. Guattari. (2002). Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia, Valencia, PreTextos.

- Díaz, M. (2021). Teoría del cuerpo subjetivo en Michel Henry: aportes para una fenomenología contemporánea del cuerpo. *Cinta de Moebio* 70: 1-16 <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2021000100001>
- Farina, C. (2007). El cuerpo como experiencia. Políticas de formación y mutación de lo sensible. Centro Federal de Educação Tecnológica de Pelotas. Pelotas, RS, Brasil cynthiafarina@cefetr.tche.br. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/1632/163219818002.pdf>
- Galeano, M. (2012). Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada.
- Gallo, L. E. (2017). Una didáctica performativa para educar (desde) el cuerpo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 39 (2), 199-205. 10.1016/j.rbce.2016.09.002
- Gutiérrez; González & Córdoba (2017) La práctica educativa en la escuela formadora de maestros de la Universidad de los Llanos. Recuperada en: <https://www.redalyc.org/journal/896/89657629010/html>
- Hall, S. (2010). Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales. Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador. Instituto de estudios culturales y sociales, pensar. Envió Editores.
- Haraway, D. (1985). Manifiesto Cyborg. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. Editorial. LETRA SUDACA. Recuperado en: https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Hayles, K. (1999). How We Became Posthuman. *Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/H/bo3769963.html>
- Henry, M. (2007). Filosofía y fenomenología del cuerpo. Ensayo sobre la ontología de Maine de Biran. Salamanca: Sígueme.
- Ingold, T. (2016). Antropología, arqueología, arquitectura y arte son maneras de explorar el mundo en el que vivimos. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de filosofía y humanidades. Entrevista. ALFILO Recuperado en: <https://ffyh.unc.edu.ar/alfilo/entrevista-a-tim-ingold-antropologia-arqueologia-arquitectura-y-arte-son-maneras-de-explorar-el-mundo-en-el-que-vivimos/>

- Jackson, M. (1983). Conocimiento del Cuerpo. Massey University. Recuperado en: <https://es.scribd.com/document/374287460/Jackson-M-conocimiento-Del-Cuerpo>
- Kozinets, R. (1998). On Netnography: initial reflections on consumers research investigations of cyberculture. *Advances in Consumer Research*, Vol. 25, pp. 366-71
- Laban, R. (1978) *Danza educativa moderna*. Buenos Aires Paidós, p.35.
- Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora, ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, Anthropos, 2007.
- Maldonado, T. (1998). *Crítica de la razón informática*. Buenos Aires: Paidós.
- Massumi, B. (2018). Lo que puede un cuerpo. ERRATA # 19. *Revista de Artes Visuales*. Instituto Distrital de las Artes – Idartes. Enero – junio de 2018, pp. 93-110.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Página (182) Barcelona, España: Planeta.
- Nancy, J. (2007). *58 Indicios sobre el cuerpo: Extensión del alma*, Editorial: La Cebra, Buenos Aires.
- Pardo, J. (2011) *El cuerpo sin órganos*. Presentación de Gilles Deleuze, Valencia, Pre-Textos, 2011, 309 pp.
- Prensky, M. (2001) *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*. Recuperado en: [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Reilly, T. (2009). *La Web ambiente básico*. En J. Carmona y E. Rodríguez, *Tecnologías de la información y la comunicación. Ambientes Web para la Calidad educativa*, (pp. 26- 37). Armenia, Colombia: Ediciones Elizcom.
- Stelarc (2003). *El cuerpo-ciborg de Stelarc: un análisis fotográfico*. Recuperado en: <https://www.kubernetica.com/2023/04/01/el-cuerpo-ciborg-de-stelarc-un-analisis-fotografico/>

Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.

Virilio, P (1998). El ciber mundo, la política de lo peor. En: diabolotexto: Revista de crítica literaria, 1998, Número 4-5: 413-414.