

## **PROPUESTA CURSOS DE POSGRADO**

### **1. Denominación inequívoca de la actividad.**

Dispositivos digitales con conectividad, subjetividades y salud mental

### **2. Nómina de los docentes responsables:** Mg Carolina Di Palma

CV

Carolina Di Palma es candidata a doctora en Comunicación de la UNLP y PPGCOM UFF-Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Cuerpo, subjetividad y nuevas Tecnologías. Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata con tesis sobre la Convergencia digital publica infantil. Responsable de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka Tv pública de Argentina desde el año 2010. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación y Taller de nuevas infancias y nuevas juventudes en Institutos de formación docente de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2009. Actualmente es directora también de 1 gúgol, consultora que promueve interconsultas del campo de la comunicación social y el campo de la salud mental sobre pantallas, nuevas narrativas no lineales y procesos de subjetivación. <https://www.1gugo.net> Coordinadora del Capítulo de la SAPI (Sociedad de profesionales de primera infancia) Pantallas e identidades y es referente de Cultura digital en el Equipo técnico regional de los Centros de Investigación y Capacitación (CIIE) de la Provincia de Buenos Aires. Trabaja como asesora en temas de mecanismos de recompensa y gratificaciones instantánea en videojuegos y redes sociales. en la Secretaría de Salud de la Provincia de Buenos Aires y la de la Provincia de La Pampa. Becas: Profor, UNLP, OEA. Publicaciones: "Biolencia, microbiopolítica contemporánea", Editorial Universidad Nacional de la Plata, año 2017, "Queremos aburrirnos, hacia los números gúglos como nuevas formas de subjetivación", Editorial Académica Española, año 2017, "Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada", SEDICI, UNLP, Buenos Aires, 2017, Comunicación post Convergente (2017) y Narrativas Complejas (2019) de la editorial de la Universidad Nacional de Rosario, de "Pantallas e identidades" editado por Ubacyt Buenos Aires 2020 y varios artículos en revistas académicas y de lo corporal que pueden encontrarse en la red.

### **3. Breve fundamento de la actividad. Objetivos. Contenidos mínimos y Programa analítico.**

#### **Fundamentación:**

Surge en las investigaciones sobre consumos culturales interactivos ( Roblox, Fortnite, Free Fire, Amongus, Minecraft, Youtube gamers y Tik TOK) que las

tramas, mecánicas de juego y de participación hacen posible hoy nuevas formas de extracción de la renta en el consumo, a través de modelos de negocios basados en la monetización del tiempo de ocio. Observamos que en los contextos de apropiación se instala y disputa un sentido común en la infancia de juego y consumo infinito sin pausa que legitima, en la virtualidad y la simulación, un uso sin límites de gasto de energía que se monetiza. La instancia de extracción de datos, su posterior combinatoria y venta para segmentación y recomendación pone en cuestión el sistema de Derecho cada vez que aceptan las bases y condiciones sin leer. Esta coyuntura nos interpela a pensar cómo garantizar los derechos en entornos digitales de plataformas privadas y cómo repensar políticas que hagan posible el cuidado.

## **Contenidos**

### **Módulo 1: Reconocimiento del mundo cultural de las generaciones actuales en la cultura digital. Nuevas alfabetizaciones y subjetividad en la convergencia digital con conectividad**

Transformaciones de la cultura digital y subjetividad. Tecnicidad y usos y apropiaciones según contexto. Nuevas formas de narrar y transformaciones de la subjetividad actual. Proceso de subjetivación on off line. Reconocimiento del universo vocabular desde una perspectiva pedagógica en la cultura digital. Tramas de interpelación de los consumos culturales interactivos hegemónicos y nuevos procesos de subjetivación on-off line .

Actividad:

Presentación en imágenes de representaciones sociales y formatos de interfaces propuestas por videojuegos y redes sociales hegemónicas. Descripción de modelos de negocios en cada caso.

Para franja etaria 6 a 12 años - Casos Representaciones y horizontes de interpelación propuestos en Brawl stars, Roblox, Fortnite, Free Fire, Among us, Tik Tok

Para franja etaria 2 a 5 años - Casos Representaciones y horizontes de interpelación propuestos en Youtube kids, Granja de Zenon, Paw Patrol, Peppa Pig, Topa.

Para franja adolescentes y juventudes Interfaces de Apuestas On line.

## **Bibliografía**

- Martín Barbero, Jesús, (2009) "Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural". Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. <http://www.usal.es/teoriaeduca>

- Sadin, E. (2013) Del sujeto humanista al individuo algorítmicamente asistido, pp. 129 a 148, Caja Negra, Buenos Aires cion Vol. 10. No 1. Marzo 2009

-Di Palma, C. (2022) Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos

culturales interactivos de las infancias actuales, Revista Games studies, UP, Cuaderno 130, Buenos Aires  
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4894>

Sadin, E. (2013) Introducción: la emergencia de una cognición artificial superior, pp. 11 a 35, Caja Negra, Buenos Aires

Di Palma, C. (2020) Narrativas Complejas, Youtubers. Mi vida en primer y segundo plano. Rosario: Editorial UNR. Recuperado de [https://www.academia.edu/42953670/Narrativas\\_Complexas](https://www.academia.edu/42953670/Narrativas_Complexas)

Baricco, A, (2019) The Game: Historias del Mundo Digital Para Jóvenes Aventureros Anagrama. Capítulo 9: The Game.

## **Módulo 2: Nuevos modelos de negocios y digitalización de los territorios. Dataficación, gubernamentalidad, segmentación, recomendaciones algorítmicas e Inteligencia artificial**

Del Derecho a la Comunicación a la Sociedad Global de la Información y la Gobernanza en Internet. Capitalismos de plataformas. Cambio del paradigma del delito y predicción probabilísticas de los comportamientos. Nuevos modelos de negocios y digitalización de los territorios. Dataficación, gubernamentalidad, segmentación, recomendaciones algorítmicas e Inteligencia artificial. Mecanismos de recompensa y gratificación instantánea, opciones predeterminadas de formato en la gamificación.

Para franja etarea 6 a 12 años. Casos modelos de negocios y opciones predeterminadas en Roblox, Fortnite, Free Fire, Among us, Tok Tok

### **Bibliografía:**

-Vandick, J (2016) La cultura de la conectividad.

-Di Palma, C. (2021), Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales. Cuadernos de Games studies, 98, UP, Buenos Aires.

-Snircek, N- (2018) Capitalismo de Plataformas. Buenos Aires, Caja Negra. Cap 3 -

### *Bibliografía ampliatoria*

-Di Palma, C. (2023, ) Interpelación Discursiva Y Reconocimiento De La Convergencia Digital: Derecho Al Juego Digital De Las Infancias Actuales En Tiempos De Digitalización Y Conectividad, Revista Tilalcs, Colombia.

<http://als.edu.co/revistaticals/index.php/ticals/article/view/190/81>

-Di palma, Carolina, (2021), Discursive interpellation, metadata and algorithmic combinations in digital interfaces: new strategic political meanings for thinking about

public digital convergence and new rights of children, French Journal For Media Research, Francia 2021

### **Módulo 3 Cultura digital con conectividad y salud mental**

Transformaciones subjetivas y simulación virtual. Jugar a la guerra y sobrevivir último. La vida avatar en primera persona en los entornos virtuales. Juegos de terror y pedagogía de la crueldad. Pensamiento computacional y algorítmico. Simulación virtual, sueño y descanso. Atención dispersa, ansiedad, depresión, hiperactividad, aumento del espectro autista, bullying y grooming y en las articulaciones de la vida on off line de las nuevas generaciones. Modelos de intervención clínica en Occidente. Proyectos de ley sobre ludopatías. Recomendaciones y prácticas transformadoras inspiradoras. Articulaciones transdisciplinarias entre la comunicación, la educación y los campos de la salud y los derechos humanos. La potencia de las mediaciones y los metaguegos.

Casos de referencia on line que articulan el trabajo de profesionales de la salud mental y la comunicación digital.

Benessere digitale Milano. Manifiesto el derecho al juego digital.

- Canódomo Ateneo de innovación digital y democracia Barcelona.
- MINILAB Recomendaciones para Narrar en plataformas digitales interactivas en democracia (2023)
- Observación 25 de Naciones Unidas sobre los derechos de los chicos y chicas en entornos virtuales, 2022. Recuperado <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12>
- Observación 16 Naciones Unidas, Responsabilidad de las empresas recuperado de <https://www.unicef.org/peru/informes/comit%C3%A9-de-los-derechos-del-ni%C3%B1o-observaci%C3%B3n-general-n%C2%BA-16>

#### **Caso de referencias**

- Arsgames Barcelona Manifiesto Derecho al juego digital Arsgames Barcelona <https://derechoaljuego.digital/manifiesto/> Ateneo de Innovación digital y democracia
- Experiencia Organización Bienestar digital y su Manifiesto pediatras Ayuntamiento Milán Italia <https://www.benesseredigitale.eu/>
- Categorías de videojuegos global: Search ESRB Game Ratings (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.esrb.org/>

### **Módulo 4 Reconocimiento del universo vocabular de infancias y juventudes del campo específico con fines de intervención clínica**

Análisis de discursos interpeladores actuales. Nuevas representaciones sociales y valores. Representaciones de las habilidades y poderes de los personajes. Análisis de

formatos y opciones predeterminadas de opciones de movimiento en las interfaces. Análisis de mecanismo de recompensa aleatoria y gratificación instantánea. La potencia de las mediaciones. Modelos de negocios sobre la monetización del tiempo de ocio en videojuegos y redes sociales .

## **Bibliografía**

Costa, Flavia, (2023) *TECNOCENO* Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida, Taurus, Buenos Aires.

Costa, Flavia (2017) Omnes et singulatim en el nuevo orden informacional. Gubernamentalidad algorítmica y vigilancia genética en: *Poliética. Revista de Ética e Filosofía Política*. ISSN 2318-3160 Vol. 5, n° 1, 2017. En Internet: [revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356](http://revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356)

MInilab Investigaciones recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/noticias/el-minilab-de-pakapaka-dio-conocer-una-nueva-investigacion-sobre-consumos-interactivos-en>

<https://www.educ.ar/recursos/158519/investigacion-sobre-consumos-culturales-en-chicas-y-chicos-2>

Guia Unesco Plataformas recuperado de recuperado de <https://www.unesco.org/es/internet-conference/guidelines>

### **4. Tipificación de la actividad: Curso, Taller (escuela o seminario), Residencia, Trabajo de campo, etc.**

Curso de posgrado

**5. Modalidad de la actividad:** Presencial con materiales bibliográficos y de referencias en el campus virtual y trabajo grupal digital en drive.

### **6. Carga horaria total de la actividad, especificando la cantidad de horas presenciales de actividades teóricas, teóricas-prácticas, y prácticas.**

12 horas teórico prácticas, en 4 clases de 3 hs.

### **7. Sistema de evaluación y puntuación.**

Trabajo grupal- Para la aprobación se solicita un análisis según guía de investigación de campo situados de los participantes y sucesiva reflexión con ensayos sobre nuevas intervenciones desde el punto de vista clínico La nota de aprobación es de 6 sobre escala 0 a 10. Los trabajos desaprobados tendrán una instancia recuperatoria.

### **8. Lugar/es y cronograma de la actividad, indicando fecha de inicio y fin.**

Facultad de Psicología, UNMDP. Segundo cuatrimestre de 2024.

Clase	Contenidos
-------	------------

1	Módulo 1
2	Módulo 2
3	Módulo 3
4	Módulo 4

### **9. Presupuesto de la actividad.**

Se adjunta planilla.

### **10. Arancel**

Graduados universitarios: \$32.000,00

Docentes Facultad de Psicología UNMdP: \$25.600,00

### **11. Destinatarios**

Profesionales de la salud mental, psicólogos, psiquiatras, pediatras, psicomotricistas, psicoanalistas; de carreras de al menos 4 años de duración.

### **12. Cupo máximo y mínimo**

Cupo mínimo: 10 participantes Cupo máximo: 30 participantes.

