

Las Tecnologías en nuestras vidas. Investigación, extensión universitaria y comunicación pública de la ciencia

Painé Suarez y María Celeste Rodríguez López¹

¹Grupo CITEUS, Centro de Estudios Históricos, Facultad de Humanidades,
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

painesuarez@gmail.com m-celes@hotmail.com

Resumen: En el año 2023, el grupo CITEUS (Ciencia, Tecnología, Universidad y Sociedad) recibió financiamiento del FONARSEC / Agencia I+D+i / MINCYT con el objetivo de llevar a cabo, en la ciudad de Mar del Plata, el Taller Tecnológico “Las Tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del conocimiento y regulación de las inteligencias artificiales”. El interés de la propuesta reside en el potencial de visibilizar y reflexionar las implicancias de las tecnologías en las vidas de las personas, teniendo en cuenta las tensiones y los desafíos alrededor de las constantes innovaciones. En el presente trabajo partimos de una premisa básica: hablar de historia, es construir futuro. Por lo que la planificación, diseño, maquetación y puesta en acción de los talleres y la muestra artefactual de “Las Tecnologías en Nuestras Vidas” se presenta- ron como un reto para difundir y consolidar la agenda tecnológica nacional, fortaleciendo los vínculos entre diversos actores, instituciones públicas y privadas y distintas audiencias. El resultado generó múltiples experiencias e intercambios que permitieron articulaciones en ámbitos educativos y productivos, de forma colectiva y enriquecedora. A lo largo de nuestro relato detallamos las acciones realizadas, los procesos seguidos, los participantes involucrados y la planificación a futuro para continuar abordando la temática.

Palabras Claves: Historias de la Informática, Extensión Universitaria, Muestra artefactual, Comunicación Pública de la Ciencia.

[1] Investigación

El Taller Tecnológico “Las Tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del conocimiento y regulación de las inteligencias artificiales” es el resultado de un trabajo que enlaza investigación, extensión universitaria y comunicación pública de la ciencia. Desde hace unos años, el Grupo CITEUS (Ciencia, Tecnología, Universidad y Sociedad) de la Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata, viene investigando sobre la historia de la informática y los cambios que las tecnologías producen en nuestras sociedades. Las tareas de análisis nos permiten reconstruir una historia plural [1] de la informática, contemplando las historias personales, institucionales, regulaciones, financiamientos y artefactos que, aunque diversos y ricos, se atomizan en relatos fragmentados de la

historia de la informática local y regional. Por lo que nuestro posicionamiento epistemológico decide abordarla desde una mirada socio-técnica, con nuevos marcos analíticos que dan cuenta la complejidad y densidad de los procesos y dinámicas que rodean las historias de la informática. Nuestras atenciones multidisciplinares, que van desde la Historia, Sociología, Diseño y el Derecho amalgaman intereses que desembocan en diálogos enriquecedores alrededor de las tecnologías y las vidas públicas y privadas de las personas, y hacen posibles desarrollos investigativos, extensionistas y de comunicación pública de la ciencia. Desde el equipo, pensamos cómo abordar la temática de forma conjunta para lograr un trabajo conectado que obtenga información a ser contada a públicos más amplios dentro de la muestra y los talleres realizados el 27 de octubre del 2023 en el Espacio Unzué de la ciudad de Mar del Plata. Consideramos que la potencia de la investigación se encuentra ampliando campos y experiencias, por lo que, implementamos pre-talleres, mini-talleres y un plenario, en los cuales se abordaron e intercambiaron debates que nos permitieron compartir y conocer. La primera actividad pre-taller tuvo lugar en el Simposio Argentino de Historia, Tecnologías e Informática (SAHTI), 52 Jornadas Argentinas de Informática (52JAIIO), titulado “Las historias, las políticas y las economías del conocimiento a 40 años del regreso democrático”. La siguiente propuesta llevó el título “Los desafíos de regular las inteligencias artificiales en la Argentina: antecedentes y primeros pasos” dentro del Simposio de Informática y Derecho (SID), 52 Jornadas Argentinas de Informática (52JAIIO). Se anexó, en la Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata el primer taller de co-construcción del conocimiento “Economías del conocimiento: desarrollo, tecnología y ambiente” dentro del marco del Seminario de Grado y de Extensión Universitaria “Aportes de las ciencias sociales a los problemas ambientales de ayer y hoy: cultura, naturaleza, ciencia y tecnología”. El segundo de los talleres de co-construcción del conocimiento se desarrolló en la Facultad de Derecho de la Universidad Atlántida y llevó por título “Los desafíos de regular las inteligencias artificiales en Argentina”.

Ambos talleres de co-construcción del conocimiento tuvieron un plenario de cierre con referentes que abordaron las temáticas discutidas sobre la agenda digital. El plenario se realizó el día de la muestra, y contó con los resultados de los talleres y un conversatorio de cierre sobre “Las tecnologías en nuestras vidas” con la participación del empresario, productor de radio y televisión, y humorista, Max Delupi. También se contó con la presencia de Oscar Niss (Subsecretario de Ciberdefensa de la República Argentina) y la moderación de Ariel Vercelli (CITEUS e INHUS – CONICET / FH, UNMdP). El mismo día, se ofrecieron cuatro Mini Talleres Tecnológicos con la participación de expertas/os y referentes invitados: “Gestión de residuos con perspectiva de inclusión social” a cargo de Ana Martínez Salas (Programa Universidad y Medio Ambiente, UNMdP); “Si la Inteligencia Artificial es el “futuro”, la Sostenibilidad Social es el presente”, a cargo de Brenda Schebesta (Hees Bioestrategia); “¿Por qué y cómo reciclar tus residuos tecnológicos? Una experiencia marplatense”, a cargo de Aruni Cuenca Claros (Desechos Tecnológicos); “Usos del celular y herramientas digitales para adultos mayores” a cargo de Painé Suárez [2] (CITEUS – FH – UNMdP). La reconstrucción de los variados procesos, sumando las implicancias sociales y contemplando las innovaciones tecnológicas futuras como lo son las regulaciones en inteligencias artificiales, encuentra un sentido

y valor al ser concentradas en un diseño de muestra y presentación óptima que se expresa y comunica a mayores audiencias.

[2] Extensión universitaria

Actualmente, gana relevancia la re-significación de la cultura material donde los artefactos informáticos, hoy históricos, son valorados como patrimonio a conservar. Por lo que nuestros trabajos piensan, por ejemplo, al museo informático como una colección didáctica artefactual y un lugar de encuentro lúdico-pedagógico donde poder contar la(s) historia(s) de la Informática local y regional. A partir del Proyecto de extensión Tecno Historia MDQ II: el Museíto informático de la EEST N°3 (OCS 316/22), en el cual buscamos poner en valor el patrimonio tecnológico institucional a modo de dispositivo pedagógico” [3] [4] nació el desafío de comunicar, a públicos más amplios, lo que realizábamos. Por tal motivo tuvimos que interpretar, planificar y proyectar mensajes audiovisuales para comunicar las tareas e investigaciones desarrolladas por el grupo. Dichos mensajes audiovisuales se compusieron a partir de distintas piezas gráficas, stands y artefactos con diferentes composiciones [5]. Mediante los cuales se conectaba el proyecto, aunando contenidos históricos, con una propuesta cultural, dentro de una estética de diseño. La muestra abordó contenidos históricos y sociales sobre los artefactos que forman parte de las alianzas socio técnicas con las cuales analizamos las historias de la informática nacional, por tal motivo, a la hora de pensar y diseñar la muestra, tuvimos en cuenta lo realizado durante los encuentros de extensión alrededor de los artefactos y los distintos públicos que visitarían la muestra.

[3] Comunicación Pública de la Ciencia

Como señalamos en al apartado anterior, se está comenzando a prestar atención a los objetos como puentes de diálogo con las experiencias contemporáneas. Se considera a los artefactos como bienes cultura- les representativos de un tiempo y espacio que proporcionan una renovación en la dimensión simbólica para la comunidad y, en consecuencia, en nuevos modos de vinculación y acercamiento al conocimiento. Ocupan una centralidad que articula investigación, extensión y comunicación pública de la ciencia, con la cual, logramos llevar a cabo parte de la muestra tecnológica en el Espacio Unzué de la Ciudad de Mar del Plata. Nuestro antecedente “Arcades MDQ: re-instalando la historia de la informática argentina a través de los videojuegos del SACOA” nos ayudó contar con la experiencia previa para desarrollar el Taller Tecnológico “Las Tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del cono- cimiento y regulación de las inteligencias artificiales”. La muestra des- plegada el 27 de octubre de 2023, se exhibió a través de cuatro instalaciones artefactuales interactivas, lúdicas y audiovisuales sobre las historias de la informática, las políticas de inclusión tecnológica y los avances actuales en regulación de las inteligencias artificiales.

[4] A modo de cierre

Debido al proceso de investigación, extensión y comunicación pública de la ciencia, podemos reconstruir las historias de la informática nacional y analizar la expansión de las inteligencias artificiales con el fin de diseñar una estrategia de comunicación y un diseño muestral efectivo, que comunique a públicos más amplios, temas que nos interpelan en la vida cotidiana.

Informática, historia, políticas públicas, actores y grupos de interés, regulaciones y cultura en general recibieron una amplia cobertura dentro de los talleres y la muestra de “Las Tecnologías en Nuestras Vidas”. Entre quienes participaron encontramos representantes estatales, empresariales, medios de comunicación, educadores, estudiantes y público general. Podemos apreciar personas de variadas edades y referentes de una multiplicidad de espacios públicos y privados. Nos enfrentamos a una jornada extensa, donde se desarrollaron de forma efectiva todas las actividades planificadas y concluimos con un plenario donde pudimos debatir todo lo presentado. Contamos con una amplia cobertura mediática en radios, programas de televisión, diarios y redes sociales. Y, por último, sumamos labores posteriores a la muestra para la realización del libro Las tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del conocimiento y regulación de las inteligencias artificiales. Taller Tecnológico FONARSEC (TT0014/22) - Agencia I+D+i - MINCyT (2023).

El presente año, continuamos trabajando para ampliar la propuesta y realizar la segunda muestra. Pesamos a la misma a partir de una iniciativa que se extienda y se amplíe en días, y busque conectar con más grupos de interés que quieran participar. Otro de los desafíos que se nos presenta, y no es menor, data en la búsqueda de financiamiento para poder continuar visibilizando y divulgando la agenda tecnológica y científica local.

[5] Bibliografía

- [1] Bianculli, K., & Vercelli, A. (2022). Las historias de la informática argentina: una aproximación desde las alianzas socio-técnicas en Pereira, L. Perold, C. e Vianna, M. (Org.) História(s) de Informática na América Latina – reflexões e experiências Argentina, Brasil e Chile. San Pablo: Paco Editorial.
- [2] Suarez, P. (2023). Usos del celular y herramientas digitales para la inclusión de personas mayores. En Vercelli, A. y Bianculli, K. (Eds.) Las tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del conocimiento y regulación de las inteligencias artificiales. 1ed. Mar del Plata, 2023; 40 p. ISBN 978-987-263584-8
- [3] Bianculli, K., & Vercelli, A. (2019). Archivos históricos escolares y patrimonio educativo en la era digital. Testimonios, (8).
- [4] Bianculli, K. (2024). El patrimonio tecnológico-informático institucional. Análisis del caso El Museo de la EESTN3. Inmediaciones de la Comunicación, 19(1), 211-226.
- [5] Rodríguez López, C. (2023). Una perspectiva infinita desde el diseño. En Vercelli, A. y Bianculli, K. (Eds.) Las tecnologías en nuestras vidas: historias de la informática, economía del conocimiento y regulación de las inteligencias artificiales. 1ed. Mar del Plata, 2023; 40 p. ISBN 978-987-263584-8.