VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 6, 2026 | ISSN 2695-9631
International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual
https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6361

CONOCIMIENTOS CORPORALES EN JÓVENES ESTUDIANTES: Enredos en plataformas digitales

CLAUDIA FONSECA CARRILLO [1]
claudia.fonseca@usach.cl
[1]Universidad de Santiago, Chile.

Este trabajo fue financiado por el proyecto DICYT Postdoctorado (2025-2026), cód. 032554CS_Postdoc. Vicerrectoría de Investigación, Innovación y Creación (VRIIC).

PALABRAS CLAVE

Conocimientos
Cuerpo
Jóvenes estudiantes
Plataformas digitales
Humano(no)humano

RESUMEN

La relación cotidiana con las plataformas digitales ha transformado el conocimiento del cuerpo, cuestionando las fronteras entre lo natural y lo artificial, lo humano y lo no humano, y afecta también a estudiantes escolares y sus comunidades educativas. Esta investigación explora los conocimientos corporales que los estudiantes articulan y agencian, y analiza las tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se entrelazan en esas plataformas. Con un diseño relacional que combina etnografía digital y enfoque posthumano, empleó análisis crítico visual, entrevistas temáticas (narrativas visuales) y revisión de plataformas, con diez estudiantes de 14 a 17 años de colegios de Santiago de Chile. Los resultados muestran que estos conocimientos corporales combinan aprendizajes de las ciencias naturales con tecnologías de conocimiento presentes en las plataformas, y que los estudiantes los agencian alejándose de la concepción del sexo-género humano y su parámetro biológico. Así surgen otras formas de «estar siendo» con las plataformas, de carácter compositivo y agencial, entre humano, máquina y tecnología digital.

Recibido: 03/ 07 / 2026
Aceptado: 05/ 10 / 2026

1. Introducción

La relación cotidiana con plataformas digitales tales como Instagram, TikTok, YouTube y creadores de contenidos con IA nos ha llevado a giros epistémicos con respecto al conocimiento del cuerpo humano(no)humano, colocando en cuestión la idea de un cuerpo natural y artificial al visibilizar que los límites entre humano y tecnología son difusos. Esto ha impactado en los distintos ámbitos de la vida y la cultura, por lo tanto, no ha dejado fuera a las y los estudiantes y sus contextos escolares. La discusión con respecto a la relación humano, naturaleza y tecnología, no es reciente, ha sido debatido desde una perspectiva posthumanista (Haraway, 2022; Bennett, 2022; Barad, 2023) colocando en cuestión la hegemonía de lo humano en el antropoceno como parámetro de medida de la inteligencia, capacitismo, sexo-género como excepcionalidades de una "naturaleza" humana. Sin embargo, la idea de lo humano, no humano y sus tecnologías circulan como conocimientos en las plataformas digitales.

Este panorama prolifera con la pandemia Covid-19, ya que es un contexto histórico y social que propicia la "datificación del mundo" y nuestra relación con las tecnologías digitales (Costa, 2021). Un escenario de avance en cuanto a las técnicas de información y digitalización que se había masificado hacia fines del siglo XX (internet, computadores y telefonía móvil) variando hacia nuevas organizaciones digitales en las últimas décadas del siglo XXI a la par de la producción de la telefonía táctil (smartphone) y cámaras digitales que afectan el qué y cómo aprendemos sobre el cuerpo. Como mencionan Almazán-López y Osuna-Acedo (2023) los contextos digitales se transforman en los principales "mediadores" del conocimiento. Estos mediadores reproducen representaciones sobre el cuerpo humano(no)humano con sesgos culturales, de género, capacitismo, entre otros; que afectan los modelos educativos y a las y los estudiantes, ya que los contenidos visuales que confluyen en las plataformas son tecnologías de conocimiento. Esto se acelera con la pandemia cuando las escuelas se cierran y se virtualizan para continuar con su funcionamiento, desplazándose al espacio de internet (Sibilia, 2023). Así como las y los estudiantes se ven imbuidos en el uso de plataformas digitales y su circulación de conocimientos más allá de los contextos escolares.

Las investigaciones sobre la relación entre plataformas digitales y estudiantes escolares se han focalizado en el análisis de la identidad digital, subjetividad y el impacto de redes sociales como Instagram y TikTok en la autoimagen, estereotipos de género e influencers, salud mental y modelamiento corporal adolescente (Gutiérrez-Martín & Ordóñez-Olmedo, 2026; Martín-Martínez & Gómez, 2025; Martín-Cárdaba, Lafuente-Pérez, Durán-Vilches & Solano-Altaba, 2024), socialización y pertenencia de las y los jóvenes como contextos de relaciones sociales. Sin embargo, estos estudios no abordan la relación humana(no)humana y sus ensambles desde la perspectiva que lo humano y la tecnología se componen mutuamente. Los conocimientos corporales que nos interesan son aquellos que circulan en los contenidos visuales de las plataformas digitales con las cuales las y los estudiantes se relacionan cotidianamente, ya que entrelazan tecnologías de conocimiento y afirmaciones sobre el cuerpo humano(no)humano que afectarían sus agencias corporales.

En coherencia con lo anterior, planteamos esta investigación desde un enfoque posthumano que comprende que el conocimiento se compone entre tecnologías y humano. Esta perspectiva enfoque ha permeado la etnografía digital con enfoque posthumano (Martí & Enguix, 2022) como también difractiva (Barad, 2014). La etnografía digital con enfoque posthumano se focaliza en las intra-acciones entre humano(no)humano superando las dicotomías naturales/artificial, humano/no humano. Asimismo, con los aportes de la difracción se ofrece una manera de comprender la relacionalidad de los cuerpos en su intra-actividad desplazándose las distinciones al entrelazar lo humano y no humano a través de una reconceptualización de la etnografía desde una óptica posthumana como posibilidad (Blom, Laczik & Mackenzie-Knowles, 2025). Por ello, nos preguntamos con respecto a la relación entre tecnología y cuerpo, cuáles son los conocimientos corporales que se articulan entre los contenidos visuales que circulan en las plataformas digitales y las agencias de las y los estudiantes, cuáles son las tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se enredan a través de las plataformas con las cuales se vinculan, que nos lleva a plantear los siguientes objetivos, explorar los conocimientos corporales que las y los estudiantes articulan y agencian y, analizar las tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se enredan y componen a través de plataformas digitales.

1.1 Estado de la investigación sobre plataformas digitales y jóvenes estudiantes

Las investigaciones con respecto a plataformas digitales, jóvenes estudiantes se han focalizado en las redes sociales y su impacto en la creación de la imagen corporal (Camacho-Vidal, Díaz & Sabariego-García, 2023; Mallo, 2023; Cobos, 2024) e identidad digital de las y los jóvenes y visualización de la imagen corporal en plataformas con contenido visual (Instagram, TikTok). Con respecto a las redes sociales, Rojas y Solano (2025) mencionan que "en este entorno digital, el «yo» se convierte en una narrativa moldeada por algoritmos, audiencias y expectativas de visibilidad, donde autenticidad y estrategia no son opuestos, sino dimensiones que conviven y se tensionan constantemente" (p.5), es decir, el cuerpo se compondría entre las aplicaciones de las plataformas y las expectativas de visibilidad corporal de las y los jóvenes. Esto sitúa a las plataformas como mediadores de conocimientos corporales, sin embargo, no se discute cómo se articula la autoafirmación de un "yo" y la autoimagen en un contexto en el cual los algoritmos y sus sesgos de sexo-género y las IA incorporadas en las plataformas afectan los modos de visibilidad de los cuerpos. Regueira, González-Villa y Martínez-Piñeiro (2023) destacan la influencia de las redes en la construcción de la identidad adolescente y los roles de género a través de las redes sociales. Martín-Cárdaba, Lafuente-Pérez, Durán-Vilches y Solano (2024) refieren a que en las redes sociales las y los jóvenes "…se inclinan por el consumo de contenidos tradicionalmente relacionados con sus respectivos géneros. Esto podría sugerir que su comportamiento en las redes refuerza la reproducción de estereotipos de género" (p.92). Sin embargo, hace falta preguntarse cómo las y los influencers responden a los conocimientos hegemónicos sobre el sexo- género y cómo se componen entre los contenidos visuales de las redes y las representaciones de género e imágenes legitimadas por las y los estudiantes y su circulación en los contextos digitales con los cuales se vinculan.

Otros estudios se han centrado en abordar temas como subjetividades digitales de estudiantes de educación secundaria (Zapatero & Estrada, 2022) y la configuración de una identidad digital; focalizándose en la alteridad digital (Martín-Martínez & Gómez, 2025) y el impacto de Instagram y TikTok en las relaciones sociales y pertenencias de las/los adolescentes (Virós, Jiménez & Montaña, 2025; Lozano, Mira & Gil, 2023). Zapatero y Estrada (2022) dicen "que las mediaciones tecnológicas no son asumidas de manera autómata, sino que están sujetas a crítica y negociación entre los mismos jóvenes, en particular cuando afecta otros aspectos como la vida escolar" (p.1137), esto releva la agencia de las y los jóvenes con los contextos digitales, es decir, no son apropiaciones algorítmicas y aprehensiones de sesgos sino que las concepciones y conocimientos sobre el cuerpo están sujetos a cómo ven las imágenes y contenidos que circulan en las plataformas y que son adoptados en su modos de agenciar el cuerpo.

Si bien, estas investigaciones no estudian cómo las y los jóvenes estudiantes escolares articulan los conocimientos corporales en sus agencias y enredos a través de las plataformas digitales, entregan antecedentes que evidencian la relación entre las redes digitales y la imagen corporal que se configura en estos contextos como también expresan los límites difusos entre cuerpo natural y artificial. Sin embargo, expresan el vacío de un análisis que atienda las relaciones humano-tecnología como constituyentes y de corte agencial, entendido que la tecnología y lo humano son una relación.

1.2 Conocimientos corporales y plataformas digitales desde una perspectiva Posthumana

El conocimiento sobre el cuerpo humano(no)humano ha hegemonizado el parámetro de lo humano como subjetividad que "conoce". Las categorías humano y no humano son conocimientos producidos a la par de las ciencias naturales, humanidades, lenguaje, que han ordenado los modos de vida a partir del parámetro del cuerpo humano. Un régimen de conocimientos fundados en la idea hegemónica de lo humano y su regencia en la naturaleza. Esto último es un aspecto central en el debate posthumano que critica el humanismo (lo humano) como eje organizador de los cuerpos en la cual el cuerpo humano se superpone a los otros no humanos a partir de conocimientos y distinciones orgánico, inorgánico, artificial, natural. Barad (2023) dice que "Una comprensión posthumanista pone en tela de juicio el carácter dado de las categorías diferenciales "humano" y "no humano", examinando las prácticas a través de las cuales se estabilizan y desestabilizan estos límites" (p.72), es decir, las variaciones y agencias de las representaciones dadas respecto a la idea de una naturaleza del cuerpo humano. Esto se sustenta en la comprensión de un conocimiento que descentra la figura de lo humano y comprende que se compone entre las relaciones materiales, tecnológicas, lo humano(no)humano en sus intra-acciones,

que coloca en debate la distinción entre una memoria orgánica (humana) y artificial en los contextos digitales (Hui, 2023).

Haraway (2022) rebate la idea de naturaleza al señalar que "... es un lugar común y una poderosa construcción discursiva, generada a través de las interacciones entre actores semiótico-materiales, humanos y no-humanos" (p.40), es decir, la naturaleza *se hace* en una relación compuesta por actores humanos y no humanos que delimitan los conocimientos sobre el cuerpo. Esta idea es relevante aquí, ya que comprendemos que la naturaleza sería una invención compuesta por prácticas discursivas, lenguaje y las relaciones materiales (plantas, animales, máquinas, etc.). Por lo tanto, el conocimiento sobre el cuerpo humano(no)humano no sería natural, sino que constituido por tecnologías de conocimiento.

Los contenidos visuales que circulan en plataformas como Instagram y TikTok imponen ciertos conocimientos corporales que se enlazan con sus aplicaciones digitales, sus usos y fines. Estas plataformas cruzan la frontera de lo natural y artificial por medio de sus aplicaciones de retoque corporal, filtros, etc., que articulan lo humano(no)humano en cuerpos posthumanos compuestos de conexiones tecnológicas, seres vivos, (no)humanos (Braidotti, 2020). Esta perspectiva descentra la idea de un cuerpo humano como referente y sus "...concepciones y epistemes hegemónicas que nos han sido impuestas y que han sido (y siguen siendo) transmitidas de generación en generación" (Torres, 2024, p.26) en las prácticas institucionales y sus representaciones.

El conocimiento sobre el cuerpo humano(no)humano y sus afirmaciones circulan por medio de instituciones (escuelas, plataformas digitales, etc.) en las cuales la representación del cuerpo humano define lo que se conoce como (no)humano. El posthumanismo cuestiona esta representación porque estratifica y otorga atributos a los cuerpos configurándose las desigualdades. Las plataformas digitales pueden ser comprendidas en un sentido tecnológico así también como instituciones de conocimiento. Srnicek (2018) menciona que las plataformas son "...un nuevo modelo de negocios, capaz de extraer y controlar una inmensa cantidad de datos…" (p.13) que proporcionan una infraestructura compuesta de humanos(no)humanos que articula conocimientos en formas de datos y algoritmos. Como instituciones Roca (2025) señala que "en el caso de la digitalidad, la dominación institucional es canalizada a través de las políticas de actores globales (...) Por lo tanto, el poder institucionalizado se ha convertido también en un poder digitalizado." (p.72) de relaciones sociotécnicas que hacen estas instituciones de saber y poder. Toda institución se compone por conocimientos que la distinguen de otras no solo por los fines que tienen sino por los modos en los que se produce el poder, que en el caso de las plataformas de contenidos visuales se reproduce y extiende en la circulación de las imágenes, es decir, a través de sus tecnologías de conocimiento.

Lo anterior se articula con las instituciones escolares como espacios hegemónicos que participan de la producción de conocimientos sobre el cuerpo humano(no)humano. Ramiro (2017) señala que "La escuela es una institución productora y eso no ha cambiado con el paso del tiempo. Productora de saberes, de representaciones, de prácticas, de pensamientos, de opiniones, de experiencias, de subjetividades" (p.233), no obstante, comprendemos aquí, que los conocimientos serían agenciados por las y los estudiantes, por lo tanto, no serían adopciones de saberes aprendidos. Asimismo, es importante señalar que estos se articularía con las plataformas digitales y las experiencias materiales del diario vivir; constituyéndose conocimientos sobre el cuerpo que se articulan desde diversos ámbitos y disciplinas que los subyacen. Desde esta perspectiva, los saberes aprendidos en la escuela, en los procesos de escolarización, no son el afuera/dentro de las plataformas, sino que estarían vinculados en los contextos digitales.

Comprender los conocimientos corporales desde sus agencias, nos lleva a situar aquí la concepción de agencia como una intra-acción (Barad, 2023) por medio del lenguaje, materialidades, contenidos visuales, que constituyen mutuamente en su enredo, por lo tanto, no caben las distinciones máquina, humano, no humano. Fischetti (2023) menciona que "la intra-acción es la constitución mutua de agencias enredadas (...) son solo diferentes en relación con su mutuo enredo, no existen como elementos individuales..." (p.54), ya que se encuentran en los sentidos en común, en las afirmaciones y conocimientos corporales que son agenciados. Desde esta concepción, comprendemos que las agencias emergen y se definen en la relación entre humanos y no humanos, por lo tanto, dista de ser una interacción, ya que lo humano y no humano se entrelazan por medio de las experiencias materiales, las prácticas discursivas, las tecnologías.

2. Diseño y método

Para explorar en los conocimientos corporales que se articulan y agencian en las y los estudiantes se definió un diseño de investigación *relacional*. El diseño relacional confluye entre "... 1) las dinámicas de los flujos que le dan forma a la variabilidad de lo investigado; y, 2) la búsqueda relacional, colectiva, integral-integrada (…) que deviene de la reflexividad que se imprime a los hallazgos..." (Andrade & Rivera, 2019, p.15); que abordamos desde la diversificación y variabilidad como también los flujos de circulación de conocimientos a través de los contenidos visuales en las plataformas digitales. Este tipo de diseño posibilita complementar los aportes de la etnografía digital con un enfoque Posthumanista y métodos de análisis como el análisis crítico visual de imágenes, entrevistas temáticas (narrativas visuales) y revisión de plataformas digitales seguidas por las y los estudiantes participantes del estudio.

La etnografía digital comprende que las tecnologías "...están integradas en nuestra vida cotidiana (…) Al mismo tiempo, con la difusión de tecnologías interactivas como los medios sociales y las aplicaciones para teléfonos móviles, nos hemos convertido en productores y configuradores cada vez más activos de contenidos mediáticos" (Pink et. al, 2019, p.65). Por ello, se articuló el uso del teléfono smartphone como medio de investigación considerando que "…el teléfono celular; se ha convertido en una de las tecnologías más usadas para casi todas las prácticas digitales" (Gómez, 2018, pp.85-86) siendo un sistema portable de uso cotidiano. Desde un enfoque posthumanista se entiende que las tecnologías, las plataformas digitales, no son medios de interacción entre humanos, sino que se constituirían como relaciones entre humanos(no)humanos y tecnología. En este sentido, una etnografía digital con enfoque posthumanista se distancia de la concepción de usuarios de plataformas digitales centrándose en la relación humano-tecnología, humano-máquina. En coherencia con esta perspectiva se creó la cuenta de Instagram "Laboratorio de investigación corporal Blob" como 1) espacio de vinculación con las y los estudiantes, 2) enviar imágenes para ser analizadas en conjunto, 3) realizar entrevistas temáticas a través del DM y 4) como espacio de difusión de la investigación en colaboración con las y los estudiantes.

2.1 Tipo de investigación y su ámbito

Este estudio es de carácter exploratorio, considerando las variables de un tema poco indagado y con un enfoque posthumanista. Por ello, se plantearon las siguientes preguntas que orientan la investigación; cuáles son los conocimientos corporales articulándose entre los contenidos visuales que circulan en las plataformas digitales y las agencias de las y los estudiantes, cuáles son las tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se enredan a través de las plataformas con las cuales se vinculan.

El universo de participantes son 10 estudiantes escolares (educación secundaria), con edades fluctuantes entre 14 y 17 años, matriculados en establecimientos escolares SLEP (servicios locales de educación) de Santiago, Chile; que fueron invitados a través de una convocatoria abierta a participar en función de su interés. Con respecto a las variables sexo y género, se dejó abierta a indistinto género (variable no probabilística), en coherencia con el enfoque epistémico de esta investigación. El rango etario se definió a partir de los antecedentes de investigación que demuestran la relación cotidiana de las y los jóvenes estudiantes con las plataformas digitales. Otros criterios de participación considerados fueron tener una cuenta de Instagram, un celular smartphone, datos móviles o conexión a internet, ya que es el contexto de desarrollo de la investigación. El criterio de vinculación con los establecimientos escolares se dio únicamente para la participación de estudiantes, las autorizaciones y protocolos éticos, no para investigar los contextos educativos.

Asimismo, se aplicó un protocolo ético en el cual las y los estudiantes tenían que contar con su consentimiento informado y de su adulto/a responsable, debidamente autorizado, para resguardar su identificación y participar de esta investigación.

2.3 Muestra y criterios de selección

La muestra se compone de 100 publicaciones (imágenes) seleccionadas por las y los estudiantes bajo los criterios de reflexividad y apertura etnográfica (Pink, et. al, 2019). El criterio de selección general fue solicitar 10 imágenes publicadas en el transcurso del año 2025 en sus reels, historias o perfil de IG.

Por otra parte, se considera una muestra de 10 entrevistas temáticas (narrativas visuales) realizadas con las y los estudiantes participantes en relación con las imágenes analizadas.

Por último, se consideran 30 imágenes correspondientes a plataformas tales como TikTok, YouTube y Pinterest, nombradas e incluidas por las y los estudiantes en el desarrollo de las entrevistas; como plataformas, cuentas y figuras de los contextos digitales que siguen -de su interés- y para ejemplificar los temas dialogados en las entrevistas.

2.4 Temas de análisis y técnicas de producción de información en contextos digitales

Los temas de análisis fueron, 1. conocimientos corporales que las y los estudiantes articulan y agencian y 2. tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se enredan y componen a través de plataformas digitales, para explorar en los conocimientos corporales.

Las técnicas de producción de información (técnicas de investigación) se dividen en análisis visual crítico de imágenes digitales, narrativas visuales (entrevistas temáticas) y revisión de Imágenes de plataformas digitales incluidas por las y los estudiantes.

El análisis visual se hizo considerando el contexto de la imagen para interpretar los signos y el significado denotativo y connotativo que confluye en las imágenes para colocarlas en cuestión desde las reinterpretaciones y cortes agenciales de las y los estudiantes. La denotación de la imagen digital se abarcó en la descripción de los signos que se visualizan y que se decodifican en la superficie de la imagen, es decir, aquello que capturamos en un primer acercamiento visual con las imágenes. La connotación aborda aquí, la heterogeneidad que se le otorga a las imágenes, el contexto de circulación digital que implica aspectos culturales, sociales, etc. en el cual se componen los conocimientos. Rose (2019) plantea que la visualidad abarca los siguientes términos, "cómo vemos, cómo (...) se nos permite o se nos hace ver, y cómo vemos este ver y lo no visto…" (p. 41). Esto implicó una práctica crítica sobre las imágenes como ejercicio de crítica y apropiación de las y los estudiantes de cómo ven los conocimientos corporales y cómo agencian lo que no se visualiza que se relaciona con las entrevistas temáticas.

Entrevistas temáticas (narrativas visuales): Las entrevistas temáticas se desarrollaron en torno a las imágenes seleccionadas por las y los estudiantes; para profundizar en los temas se relacionaron los temas/preguntas de entrevista relacionando las imágenes que fueron seleccionadas por las y los estudiantes; analizadas visualmente. Para las entrevistas se elaboró un guión temático que se fue adecuando a las imágenes sobre las cuales se estaba dialogando, focalizándose en la multiplicidad y variabilidad de "cómo vemos y cómo vemos este ver", articulando los conocimientos corporales que se agencian a través de las plataformas digitales y sus connotaciones críticas. Asimismo, en el desarrollo de las entrevistas se solicitaba que los ejemplos de cuentas de Instagram que mencionaban, perfiles de TikTok, figuras públicas, entre otros, fueran compartidas con una imagen y plataforma digital en la cual se encuentra alojada.

Por último, se procedió a la revisión de cuentas de Instagram, TikTok, YouTube, Pinterest mencionadas por las y los estudiantes en sus entrevistas para indagar en las articulaciones con las tecnologías de conocimiento humano(no)humano con las cuales se relacionan.

3. Trabajo de (no)campo y análisis relacional

El trabajo de campo en el sentido de las etnografías digitales diluye la idea de presencialidad para el desarrollo de una investigación, dando cabida a la virtualidad como espacio de presencia corporal reconfigurando la concepción de lugar de la investigación; superando la idea de "estudio de campo" o "campo de observación" al colocarse en relación el vínculo cotidiano de las tecnologías (celulares, chats, plataformas, etc.) como espacio-soportes con que investigar. Esto se vincula con el principio No-digital centrista de la etnografía digital, que plantea que no podemos centrarnos "…específicamente en aquellos ámbitos de actividad en que se utilizan los medios digitales más que en las características o el uso de estos (Pink et. al, p.26) en nuestras relaciones cotidianas.

La recogida o, más bien, información producida se desarrolló en cuatro fases. Fase 1: se creó una cuenta de IG para vincular a las y los estudiantes, se invita a unir sus cuentas de IG como seguidos y seguidores del perfil "Laboratorio de investigación corporal…". Se solicitó la selección de imágenes y se analizaron (denotaciones/connotaciones visuales). Fase 2: se realizaron las entrevistas temáticas adosando las imágenes analizadas en la fase 1. Se analizan las entrevistas a partir de los temas/guión temático. Fase 3: se revisan las plataformas digitales y se analizan las imágenes incluidas por las y los estudiantes como ejemplo o evidencias de las plataformas digitales y cuentas de IG con las cuales se vinculan. Fase 4: se desarrolló el análisis relacional de la información recogida en la fase 1, 2 y 3.

El tipo de análisis desarrollado es un *análisis relacional*; para lo cual se creó una matriz de análisis con los siguientes ámbitos, significación (imagen), denotación descriptiva y connotación, temas/subtemas de entrevista, narrativas visuales y comentarios relacionados con las plataformas revisadas. Estos ámbitos de análisis fueron organizados en una matriz creada con Office y su aplicación de Word de procesamiento de textos.

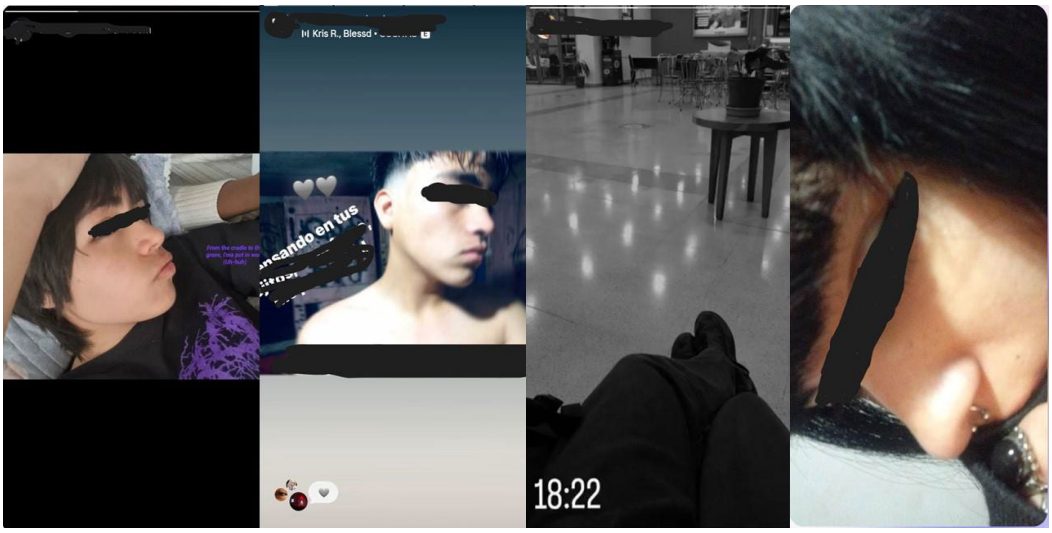
4. Resultados

Los resultados dan cuenta de conocimientos corporales asociados a distinciones animal, planta, máquina, smartphone, cámara, entre otros., que en su sentido connotativo responden a representaciones de selfis (autoimagen), paisajes (bosques y playas), figuras influyentes, entre otros. Estas connotaciones son articuladas en las narrativas con tecnologías de conocimiento disciplinarias (ciencias naturales, artes, etc.) e instituciones de producción de conocimientos (escuelas, plataformas, etc.) como también con cómo ven este ver por medio de cuestionamientos a las representaciones, a partir de sus agencias corporales; que cobra sentido en las (re)interpretaciones que las y los estudiantes hacen de sus conocimientos humanos(no)humanos y aprendizajes.

4.1 Conocimientos corporales que las y los estudiantes articulan y agencian (las ciencias naturales)

El cuerpo humano aparece en los aspectos que lo denotan en los contenidos visuales, la descripción del cuerpo humano y sus aspectos distintivos (rostro, torso, piernas) (Figura 1). La representación del cuerpo humano es atribuida por las y los estudiantes como un aprendizaje de las ciencias naturales, que involucra sus procesos escolarización.

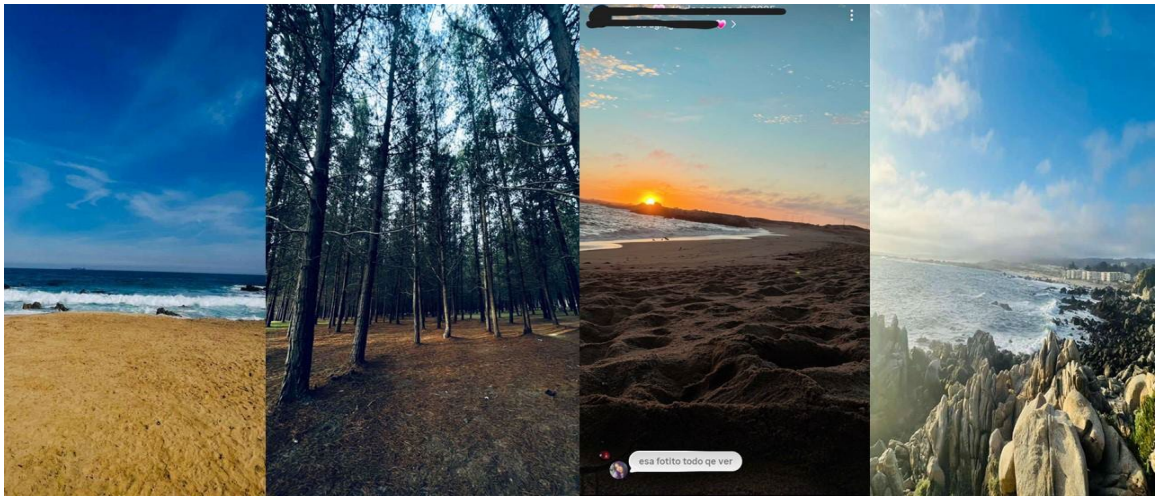
Figura 1. El cuerpo humano(a)



Fuente(s): Elaboración propia, con imágenes seleccionadas por las y los estudiantes, 2025.

La naturaleza es representada y aprendida como atributos de un "paisaje" (playa, plantas, rocas, cielo, etc.) (Figura 2) que para las y los estudiantes está fuera del cuerpo humano, es decir, los humanos no son parte de la naturaleza, sino que la naturaleza sería lo otro que está en el borde del cuerpo humano. En este sentido, en las narrativas visuales se demuestra que los conocimientos científicos (ciencias naturales) delimitan el cómo ven y cómo está permitido ver la naturaleza como un "paisaje natural" en la cual no habría una intervención ni existencia humana.

Figura 2. La naturaleza



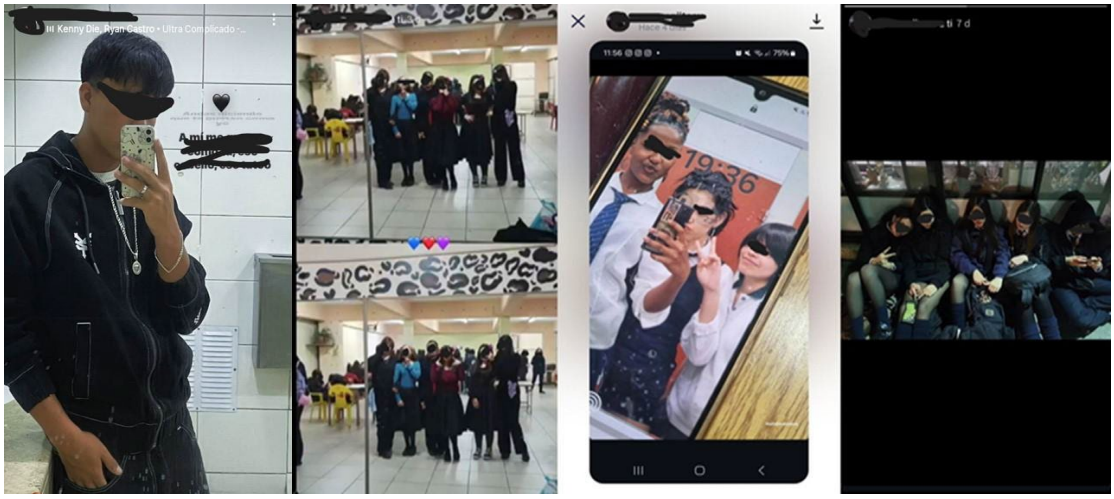
Fuente(s): Elaboración propia, con imágenes seleccionadas por las y los estudiantes, 2025.

El cuerpo se compondría en una memoria digital atravesada por sesgos de sexo-género que son evidenciados en las entrevistas, las que dan cuenta de una matriz automatizada como también de cambios de sentido con respecto a los estereotipos del sexo-género al manifestar concepciones no binarias sobre el género masculino-femenino y cuestionarse la biología humana y los parámetros visuales de los cuerpos como naturales, que son agenciados por las y los estudiantes. En las narrativas visuales de las y los estudiantes lo anterior respondería a lo que se permite ver; la matriz del cuerpo humano sexo-generizado es visualizada como "una necesidad del ser humano de etiquetar" y a la pregunta sobre si eres "¿hombre o mujer?" representada por el "aspecto físico" e ideal corporal enfatizado en las imágenes que circulan en Instagram y TikTok. Esto es puesto en cuestión por las y los estudiantes al integrar conocimientos no-representacionales sobre las tecnologías corporales (posturas, vestimenta, gestos) enfatizando en que "cada uno puede hacer y ponerse lo que quiera" sin importar sexo ni género; aspecto que resalta la relación material del cuerpo y cómo se articula con los sesgos de género depositados en las plataformas. Estos sesgos son agenciados por las y los estudiantes al cuestionarse la representación del cuerpo humano como imagen y distanciarse de las convenciones corporales a través de estéticas contemporáneas que no se condicionan a estereotipos "femeninos o masculinos". Sin embargo, en sus narrativas visuales la representación del cuerpo humano con sexo femenino o masculino sique siendo el parámetro biologicista del cuerpo humano.

4.2 Tecnologías de conocimiento humano(no)humano que se enredan y componen a través de plataformas digitales.

Los cuerpos se articulan con las máquinas; con el smartphone y las aplicaciones digitales, componiéndose tecnologías de conocimientos corporales que circulan a través de los contenidos visuales de las plataformas, en las cuales se presenta una extensión y ensamble corporal con las tecnologías (smartphone, cámaras, etc.). Esto último se evidencia en las selfis (Figura 3) como una tecnología de conocimiento del cuerpo humano(no)humano y su ensamble tecnológico. Asimismo, la relación con las tecnologías y la visualización del cuerpo se expresa a través de la articulación y la propia analogía entre tecnología y cuerpos humanos(no)humanos, que se compone en la narración del uso de las plataformas digitales y las autoimágenes como modos de recordar, guardar recuerdos afectivos con amistades del colegio, amigas/os, es decir, se expresa la vinculación de las plataformas digitales (como Instagram) como una memoria digital de la vida.

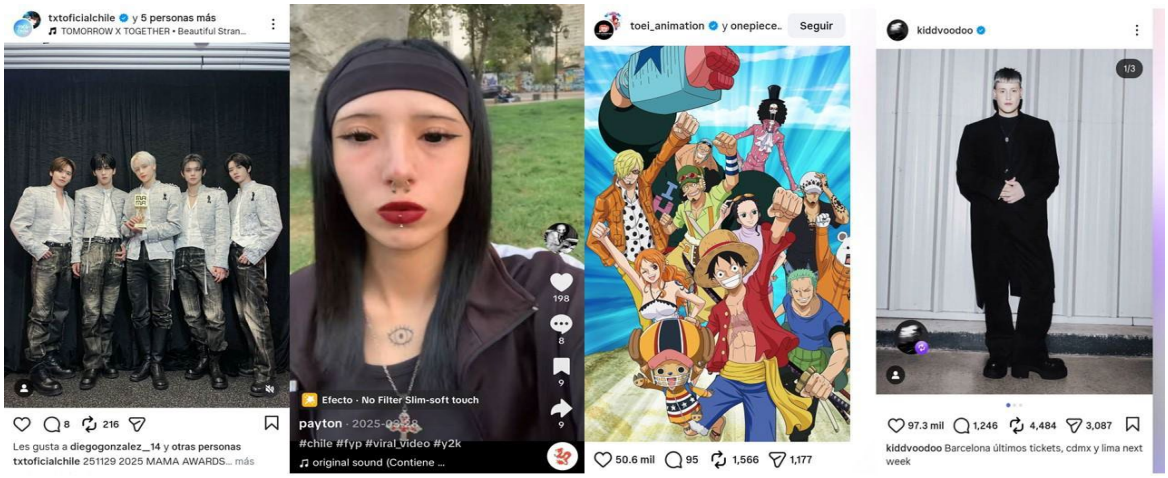
Figura 3. Tecnologías humano(no)humano



Fuente(s): Elaboración propia, con imágenes seleccionadas por las y los estudiantes, 2025.

La digitalidad de la vida ensambla otras tecnologías de conocimiento que se enredan en las modulaciones corporales de las y los estudiantes tales como, animes, películas, K-pop, Trap, estilo Baggy, influencers y productores de contenido que circulan en Instagram, Tik-Tok, Youtube, Pinterest. Estos contextos digitales son visualizados como contextos de aprendizaje con respecto a música, cine, literatura, en donde cuerpo-tecnología-cultura se recomponen enfatizando en las plataformas como "medios" de conocimiento con los cuales se relacionan. Estos aprendizajes son ejemplificados con animes como One Piece, influencers como la Payton (marcianabendecida), el TXT (K-pop), Kidd Woodoo (Figura 4); más allá de la popularidad de One Piece y el impacto de plataformas como Pinterest como "referente" de dibujos, tendencias del vestir, las y los estudiantes dan cuenta de una composición con lo digital, aprendizaje y afecciones corporales a través de gustos, deseos estéticos y audiovisuales que son referentes de conocimiento y modos de visibilidad corporal.

Figura 4. Tecnologías de conocimiento y plataformas digitales



Fuente(s): Elaboración propia, con imágenes de plataformas y cuentas vinculadas con las y los estudiantes, 2025.

Lo que no se ve sobre estas tecnologías de conocimiento y sus plataformas, es el "azar" del buscador de cada plataforma como un modo de conocer y aprender. Un "azar-algorítmico" que se operativiza entre humano(no)humano es su mutua relación. No es un acto táctil ni una decisión arbitraria, sin embargo, se compone con los "ofrecimientos" de reproducción sugerida, aleatorias y automatizadas en las plataformas para seguir cuentas de influencers, estéticas corporales como el gótico y y2k (urbano) y el estilo baggy altamente visualizadas en los buscadores de las plataformas.

5. Discusión y conclusiones

De acuerdo con los resultados, a continuación discutimos a partir de las preguntas y objetivos planteados en este estudio.

Los conocimientos corporales se expresan articulados a partir de la figura o idea del cuerpo humano como centro de conocimiento de los otros humanos(no)humanos. Esto se expresa en el límite de lo humano en relación con lo otro, comprendido como naturaleza o tecnología, visualizándose una relación dicotómica en la cual humano y naturaleza, desde los conocimientos, responderían a planos materiales que no son mutuamente compuestos, es decir, son comprendidos como materialidades opuestas. Esto expresa que el cuerpo humano es el centro y parámetro del conocimiento que impone por sobre los otros cuerpos humanos(no)humanos, dado su arraigo en las prácticas discursivas para nombrar las experiencias materiales vividas. Haraway (2022) refiere a que la relación entre humanos y no humanos está mediada para nosotros por el lenguaje. Al respecto Barad (2023) plantea que "se le ha concedido demasiado poder al lenguaje. El giro lingüístico, el giro semiótico, el giro interpretativo, el giro cultural: últimamente parece que con cada giro todas las "cosas" –incluso la materialidad– se convierten en materia de lenguaje o de alguna otra forma de representación cultural" (p.66). De este modo, el cuerpo humano aparecería en los conocimientos corporales de las y los estudiantes como referencia y signo del cuerpo que "conoce" como representación de la cultura. Asimismo, se reafirma la incidencia de las ciencias naturales como base del conocimiento del cuerpo humano y los otros cuerpos y su articulación con las tecnologías de conocimiento que confluyen en los contenidos visuales y la escolarización. Esto demuestra la articulación entre las tecnologías de conocimiento y plataformas digitales como constituyentes del conocimiento corporal. Una composición que se presenta automatizada pero no más mecanizada que nuestra propia automatización corporal. Con esto se resalta la mutua composición entre cuerpo, tecnología y automatización de las tecnologías digitales, sus aplicaciones y bases de datos; como agentes de "modulación" de conocimientos corporales. Hui (2020) menciona que "..."dato" significa algo dado (...) ya no es una forma "dada" desde el exterior, sino que es producida y modulada por seres humanos" (p. 124). Con esta idea volvemos sobre la automatización, que desde este precepto se compone con los "datos" producidos por cuerpos humanos y, en relación con lo (no)humano. Con esto no hacemos referencia a un programador/a, sino que a la relación humana(no)humana que sustenta las plataformas digitales y los conocimientos que los constituyen como instituciones de aprendizaje.

Estos conocimientos afectan los modos de visualización corporal, no sólo porque dan cabida a algunas estéticas corporales de alta "reproducción" y "tendencia" en los buscadores digitales, sino que también porque son contextos en los cuales se "aprende" sobre el cuerpo humano. Esto último resalta que tanto los procesos de escolarización y las plataformas digitales compartirían un (co)relato como contextos de "aprendizaje" que se vinculan por medio de conocimientos en común; las ciencias y el lenguaje.

Con respecto a los modos agenciales, esto cobra sentido en cuanto a la diferenciación y difracción de la matriz del sexo-género que se expresa en las agencias de las y los estudiantes, que se constituyen desmarcándose de la representación del cuerpo humano como portador de un sexo y género definido y las tecnologías de conocimiento que circulan en las plataformas. Esto expresa una deconstrucción del binario hombre/mujer que irrumpe en el esencialismo biológico del cuerpo sexo-generizado. En este sentido, comprendemos aquí un quiebre entre la idea de una naturaleza y las tecnociencias de los cuerpos y los sistemas explicativos, que han buscado dar "respuesta" al cuerpo y sus distinciones humanos/animales, sexo/género, cuerpo humano/cuerpo artificial. No obstante, la agencia que expresan las y los estudiantes afirma que preexiste la hegemonía de la matriz biológica del cuerpo que se impone en el conocimiento humano pero que, a su vez, se fractura en las experiencias materiales y su relación con las tecnologías, configurándose cuerpos posthumanos. En este sentido, estos cortes agenciales surgen entre las definiciones biológicas, sus experiencias materiales y las representaciones que componen sus agencias corporales con respecto a la afirmación de un sexo y género humano.

Por otra parte, se expresan las memorias afectivas que entrelazan lo humano(no)humano en las vivencias cotidianas. Una relación entre afección y visibilidad de las experiencias materiales-digitales con amistades, familia, estilos musicales, influencers, etc. Todo ello se presenta enredado en las plataformas que constituyen otras formas de "estar siendo" con las plataformas digitales en su sentido compositivo y agencial entre humano-máquina-tecnología digital.

A partir de los aspectos evidenciados, emergen nuevas preguntas con respecto a cómo investigar sobre agencia y difracciones humanas(no)humanas a través de los contextos digitales desde una perspectiva posthumana. Esto último, se considera un desafío que acoge las limitaciones de una investigación que buscaba explorar los conocimientos corporales que se articulan y agencian, en lo cual la palabra y el lenguaje siguen hablando por lo (no)humano. Tal vez, habría que preguntarse sobre otras maneras de investigación-creación que nos permitan aproximarnos a la relacionalidad de las y los

estudiantes con los contextos digitales que vayan más allá de un conocimiento centrado en el lenguaje humano.

Referencias

Almazán-López, O. & Osuna-Acedo, S. (2023). Identidad Transmediática en la Escuela: Alfabetización Mediática e Informacional Crítica en la Era Postdigital. En S. Osuna-Acedo y R. Feltrero (Coord.), Alfabetización mediática crítica: Desafíos para el siglo XXI (pp. 410-428). Aula Magna. https://doi.org/10.14198/MEDCOM.25005

Andrade, J. & Rivera, R. (Comp.). (2019). Reflexiones sobre investigación integrativa. Una perspectiva inter y transdisciplinar. Editorial Kavilando.

Barad, K. (2014). Difracción por difracción: Recorte. Parallax, 20 (3), 168–187. https://doi.org/10.1080/13534645.2014.927623

Barad, K. (2023). Performatividad posthumanista: hacia una comprensión de cómo la materia entra en materia. En Cuadernos materialistas. Colectiva materia. https://colectivamateria.wixsite.com/cuadmaterialistas/8

Bennett, J. (2022). Materia vibrante. Una ecología política de las cosas. Caja negra editora.

Braidotti, R. (2020). El conocimiento Posthumano. Gedisa

Blom, S., Lasczik, A. y Cutter-Mackenzie-Knowles, A. (2025) Etnografía difractiva: una metodología divergente en la investigación educativa. Aust. Educ. Res. 52, 2751–2777. https://doi.org/10.1007/s13384-025-00835-3

Camacho-Vidal, P., Díaz López, A. y Sabariego-García, J.A. (2023). Relación entre el uso de Instagram y la imagen corporal de los adolescentes. Apuntes de Psicología, 41(2), 117-122. https://doi.org/10.55414/ap.v41i2.1537

Cobos, J. (2024). Influencia de las redes sociales en la autoimagen de los adolescentes. Impact Research Journal, 2(1), 4-18. https://doi.org/10.63380/irj.v2n1.2024.29

Costa, F. (2021). Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida. Editorial Taurus.

Fischetti, N. B. (2023) Feminismo neomaterialista: metodología difractiva en Karen Barad. Estudios Posthumanos. 21 (8), 43-67. Recuperado de https://www.estudiosposthumanos.com.ar/otono-2023-culturas-tecnologicas

Gutiérrez-Martín, N. & Ordóñez-Olmedo, E. (2026). Adolescentes y redes sociales: identidad digital, autoestima y validación social. Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar De Estudios De Comunicación Y Ciencias Sociales, 42, 437-457. https://doi.org/10.31921/doxacom.n42a3049

Gómez Cruz, E. (2018). Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital. Virtualis, 8(16), 77–98. https://doi.org/10.2123/virtualis.v8i16.251

Haraway, D. (2022). Las promesas de los monstruos. Ensayos sobre Ciencia, Naturaleza y Otros inadaptables. Holobionte ediciones.

Hui, Y. (2020). Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad. Caja Negra.

Hui, Y. (2023). Sobre la existencia de objetos digitales. Editorial Materia Oscura.

Lozano-Blasco, R., Mira-Aladrén, M. & Gil-Lamata, M. (2023). Redes sociales y su influencia en los jóvenes y niños: Análisis en Instagram, Twitter y YouTube. Comunicar, 74, 125-137. https://doi.org/10.3916/C74-2023-10

Mallo Méndez, S. (2023). Impacto de las Redes Sociales en la Percepción de la Imagen Corporal en Adolescentes: Un Estudio Cualitativo. Revista Boaciencia. Educación Y Ciencias Sociales, 3(1), 118–133. https://doi.org/10.59801/ecs.v3i1.118

Martín-Cárdaba, M. A., Lafuente-Pérez, P., Durán-Vilches, M. & Solano-Altaba, M. (2024). Estereotipos de género y redes sociales: consumo de contenido generado por influencers entre los preadolescentes y adolescentes. Doxa Comunicación, 38, pp. 81-97. https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a2034

Martí, J. & Enguix, B. (2022). Pensar la antropología en clave posthumanista. Editorial CSIC

Martín-Martínez, S. G. & Gómez, C. (2025). Alteridad digital en la escuela: adolescentes y redes sociales. Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria, 37(2), 163–185. https://doi.org/10.14201/teri.32145

Ramiro, A. (2017) Escuela y producción de subjetividad. El papel de la educación en las sociedades del gerenciamiento y el paradigma de la gestión escolar. IXTLI - Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación,4 (8), 221- 235. http://ixtli.org/revista/index.php/ixtli/article/view/86

Regueira, U., González-Villa, A. & Martínez-Piñeiro, E. (2023). Selfis y clips de vídeo de adolescentes: Papel del género, territorio y nivel sociocultural]. Comunicar, 75, 61-73. https://doi.org/10.3916/C75-2023-05

Rojas, A. & Solano, Y. (2025).Tus otros «yo» en redes sociales: estrategia o autenticidad. Revista Protocolo y Comunicación, 3 (6), 1-17. https://doi.org/10.58703/rpyc.v3n6a4

Roca, S. (2025). Defectuoso por diseño: Relaciones de poder en la esfera digital. Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales, 22(1), 69-76. https://doi.org/10.5209/tekn.95708

Rose, G. (2019). Metodologías visuales. Una introducción a la investigación con materiales visuales. CENDEAC

Sibilia, P. (2023). Entre paredes y redes. Escuelas, tecnologías digitales y subjetividades. ARTEDOC. 1(1), 41-51. ISSN 2953-5956.

Srnicek, N. (2018). Capitalismo de plataformas. Caja Negra.

Torres, F. (2024). Del humanismo al posthumanismo ¿es posible una educación posthumanista? En (coord.) F. Torres y A. Luna. Corporalidad y educación desde el posthumanismo. Paidepráxico editores.

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. & Tacchi, J. (2019). Etnografía digital. Principios y práctica. Ediciones Morata.

Virós-Martín, C., Jiménez-Morales, M. & Montaña-Blasco, M. (2025). Adolescentes, TikTok e Instagram: percepciones sobre el impacto de las tecnologías digitales en su vida social. Revista De Comunicación, 24(1), 519–537. https://doi.org/10.26441/RC24.1-2025-3774

Zapatero, T. & Estrada, M. (2022). Subjetividades juveniles mediadas por tecnologías digitales en el nivel medio superior. Revista mexicana de investigación educativa, 27(95), 1115-1142. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000401115&lng=es&tlng=es