

# **Retórica digital y ethos: un estudio intergeneracional de prácticas socio- digitales de la argumentación.**

Ismene Ithaí Bras Ruiz.

Cita:

Ismene Ithaí Bras Ruiz (2019). *Retórica digital y ethos: un estudio intergeneracional de prácticas socio- digitales de la argumentación.* XXXII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Lima.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-030/78>



## Retórica digital y ethos: un estudio intergeneracional de prácticas socio-digitales de la argumentación

Ismene Ithaí Bras Ruiz<sup>1</sup>

### Resumen

El objetivo de la ponencia es presentar los avances de una investigación sobre retórica digital entre alumnos universitarios. Lo anterior atiende al hecho de que dentro de cultura digital, la retórica digital se sitúa como la reflexión específica sobre lo digital no como procesos y dispositivos electrónicos, sino como la meta-narrativa social que diversas comunidades han construido en torno a ella. De ahí, que se plantee analizar las narrativas como el conjunto de prácticas/interacciones humano digitales, es decir un ethos. Para lo anterior se realizó un estudio entre 207 alumnos de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con el fin de reconstruir a partir de la cultura digital en la que habitan su concepción del mundo, de la escritura, la lectura, del conocer, del interactuar. El resultado permite inferir que la retórica digital, y por lo tanto de la dinámica de estudio de esta generación se constituye de manera intertextual y rizomática. Al cambiar el tipo de interacción de los estudiantes, la forma de argumentación también lo hace, de ahí que para apoyar este proceso se requiere de integrar elementos de su cultura digital y que se mueva en el mismo sentido en el que la usan.

### Abstract

The objective of the paper is to present the advances of a research on digital rhetoric among university students. This is based on the fact that within digital culture, digital rhetoric is situated as the specific reflection on digital not as electronic processes and devices, but as the social meta-narrative that various communities have built around it. Hence, consider analyzing narratives as the set of digital human practices / interactions, that is, an ethos. For this, a study was carried out among 207 students of the Faculty of Political and Social Sciences of the National Autonomous University of Mexico (UNAM), in order to reconstruct from the digital culture in which they inhabit their conception of the world, of writing, reading, knowing, interacting. The result allows us to infer that digital rhetoric, and therefore of the dynamics of study of this generation, is constituted in an intertextual and rhizomatic way. When changing the type of interaction of the students, the form of argumentation also does it, for that reason to support this process it is



required to integrate elements of their digital culture and that it moves in the same sense in which they use it.

### **Introducción**

El análisis de las prácticas socio-digitales es un componente sustancial de la cultura digital en la que nos enmarcamos en la época contemporánea. Por una parte, atiende a los usos e interconexiones que establecemos con los otros por medio de dispositivos eléctrico-digitales, pero también se trata de la reflexión sobre cómo nos posicionamos respecto a nuestra propia subjetividad y en relación a los entornos en los que nos movemos. Más allá de las discusiones entre nativos y migrantes digitales, la cotidianeidad digital es lo que nos marca hoy en día en prácticamente todas nuestras actividades. Por esta razón, entender cómo se dan estas prácticas nos debe llevar no sólo al tema de fronteras entre generaciones, sino principalmente a los contextos de los sujetos digitales que somos todos. La vida digital se vive en diferentes entornos y con diversas prácticas. Existen espacios en los que las generaciones más jóvenes aparentemente están más relacionadas con diversas culturas digitales, pero no necesariamente es así si se le compara con aspectos probablemente laborales o de gestión de conocimiento, un aspecto del que han sacado mayor provecho generaciones mayores o incluso algunas más maduras.

Las diversas actividades que llevamos a cabo han generado modificaciones en ámbitos como lo puede ser la argumentación escrita y oral. Más allá de las acusaciones sobre los millennials sobre cómo “escriben”, lo que tendría que plantearse es que la propia escritura se ha modificado. A partir de interacciones como Twitter, Facebook o Instagram tenemos tres posibilidades de escritura diametralmente opuestas. En la primera tenemos la necesidad de sintetizar pensamiento y el microrrelato, en la segunda estamos ante la posibilidad de explayar pensamientos y experiencias, y la última nos apela al etiquetado o titular, si permite la expresión, de los contenidos, y aun así podríamos pensar en una nueva forma de argumentación. Lo anterior implica que se están construyendo nuevas dinámicas de argumentación frente a la tradición académica y escolar por ejemplo. Esto es, nuevas retóricas en tanto que construcción de narrativas y relatos, así como comportamientos en tanto en ethos.

El siguiente texto muestra los avances de investigación que se realizaron sobre la cultura digital a través de las prácticas socio-digitales de alumnos de la Facultad de



Ciencias Políticas y Sociales, en términos de valorar cómo se construye la retórica en la que están inmersos tanto por la percepción de conexión a Internet como de uso, la importancia de su celular y sus hábitos de estudio digitales. En este mismo análisis se comparan los resultados de la aplicación de la estrategia DDS (Dialogue Design System) de Makino (2009, 2014), enfocada a trabajar la argumentación en los estudiantes universitarios; en su aplicación en la Facultad se trabajó con alumnos aunado a la integración de una mayor cantidad de materiales digitales y uso del celular en clase, de una forma intertextual y rizomática, con el fin de establecer un ambiente de estudio más cercano a sus prácticas digitales.

### **Fundamentación del problema**

Entender las nuevas prácticas digitales en principio nos obliga a no ver los límites y las fronteras de uso sino a ver cómo existe entre las generaciones elementos narrativos intertextuales. En este sentido desde los sistemas complejos, nos lleva a reflexionar sobre individuos tanto como sobre las comunidades y cómo están interconectadas a partir de sus microsistemas. La comunicación ha tomado nuevas formas no sólo en términos de los recipientes digitales en los que posa, sino entre la propia dinámica entre nosotros. Cuando pensamos en los entornos académicos en realidad ya tienen una mediación digital en la medida en que nuestra interacciones están dejando huellas digitales mientras dialogamos.

En consecuencia, la evaluación de la cultura digital, conlleva en primer lugar a los sistemas, en tanto que comunidades y no a la tecnología misma. Son las prácticas, los actos sociales, las comunicaciones, las identidades compartidas, y los intereses, los elementos que rodeen el análisis. Los roles han mutado en la cultura digital, de ahí la preocupación por recuperar la discusión en primer lugar sobre formas explícitas de interacción, como lo puede ser la argumentación.

Así que, dado que las prácticas socio-digitales son una parte de la cultura digital, convendría entender cómo se establece esta relación y cuál fue lo que motivó este estudio. Se piensa en el concepto de la cultura digital a partir de una especie de mito sobre la saturación de tecnología en la sociedad, y en especial sobre la electrónica y digital; no obstante, lo que nos define son más bien nuestras prácticas que van cambiando en relación al modo en cómo nos vinculamos por medios digitales. Este ethos de la existencia se fundamenta entonces sobre los fenómenos sociales y no sobre



la tecnología misma (Rabinovitz y Geil, 2004). Sería limitado pesar que como seres humanos hemos tenido una etapa análoga en comparación a la figura simbólica de lo digital, que nuestros entornos se han modificado en el mismo sentido (Fernández Utrera, 2006). En realidad nos enfrentamos a un momento en el que nuestras representaciones y acciones se han ampliado por la cantidad de formas de comunicación que hemos implementado, ya que tenemos distintos dominios de experimentación y prácticas en las que usamos a las tecnologías digitales, tendríamos que dar cuenta más bien de culturas digitales en plural (Bell y Kennedy, 2000).

Las prácticas socio-digitales requieren ser analizadas de manera descentralizadas, no lineales, rizomáticas, tal como sucede en con el ciberespacio (Bell y Kennedy, 2000). Lo que denota en última instancia estas prácticas digitales son el entramado de subjetividades y de interconexiones que poseemos. Por eso, analizar las distintas formas en las que se materializa la cibercultura, implica una lectura del mundo rizomática (Schulte, 2008), y lo que atendemos de ella son los entramados de narrativas y relatos.

En este contexto, analizar la retórica digital se justifica en la medida que permite entender tanto expresiones como conexiones, el modo en cómo se lee pero también se habita el mundo, se interactúa con los otros y con nosotros mismos. “El concepto de retórica digital requiere atención sustancial a las formas en las que la retórica cambia en una era tecnológica y cómo la tecnología es formada por la expresión humana, tanto sobre cómo y a través de la propia tecnología” (Hess, 2017, p.2). Hay una lógica de uso y de relación con los diferentes dispositivos de los que nos rodeamos, y por ello nuestro habitar en el mundo se modifica. Mientras que al celular le hemos concedido una subjetividad particular, la “mente extendida” de Clark (1998), otros artefactos como las tablets o las computadoras portátiles adquieren un valor y una interacción diferente. Nuestra escritura real y simbólica se modifica sustancialmente en uno y otro caso. Un mensaje es whatsapp no tiene el mismo valor, velocidad o interacción que un correo electrónico, éste a su vez es diferente a un texto digital, y sin embargo, en los análisis nos hemos empeñado en pensarlos en el mismo nivel como formas de la web 2.0 o incluso en términos de innovación de la web 3.0. Pero la dinámica que existe en cada caso nos obliga a escribir y a argumentar de formas diferentes en cada espacio. Lo que ha cambiado pues es la forma en cómo nos interpelamos unos y otros, cómo nos



movemos física y digitalmente, lo que llama Haraway (1991) “reivindicaciones ciborgianas”.

Es entonces cuando cuestionamos principalmente a las generaciones más jóvenes su capacidad de producir y reproducir textos, de leer el mundo, de abstraerlo, de pensar, de actuar, de escribir, de argumentar. Nos comportamos como si los más jóvenes no tuvieran una especie de sentido “análogo” de la escritura o del pensamiento; como si hubiera existido una especie de época dorada sin tecnología. Si bien “lo digital” parece habernos irrumpido, hemos convivido con ellos suficientes años como para no pensarlo como parte intrínseca de nuestras prácticas. Nos hemos centrado tanto en esta relación “bifurcada” (Hess, 2017) que hemos perdido de vista la necesidad de hablar de la retórica de los dispositivos digitales y su impacto en los aspectos sociales, epistémicos, cognitivos, éticos, los que realmente requieren un análisis: “Es la computadora como realización del pensamiento social lo que necesita explicación” (Lanham, 1992, p.243).

Se requiere pensar en sus aspectos más amplios y complejos en la retórica digital, incluso más allá de la propia escritura y las artes (Eyman, 2015), para poder entender la intertextualidad para poder comprender, por ejemplo, las nuevas formas de argumentación entre los universitarios. En la década de los noventa autoras como Laura Gurak (1997) y Bárbara Warnick (1998) habían puesto la atención en la necesidad de analizar los ambientes digitales a la escritura digital, e incluso ir más allá. Por el contrario, cuando hablamos de ésta nos estamos refiriendo a un entramado más amplio como lo es la lectura, la comprensión, la argumentación oral y como escrita. De este modo, se puede caracterizar a la escritura digital como un rizoma y sus relatos son la materialización de las intersecciones que se dan como resultado de las formas contemporáneas de la escritura, la comunicación y el pensamiento. De ahí que no el análisis del hipertexto como representación de las prácticas socio-digitales tenga aún validez (Moulthrop, 1994; Landow, 1994; Welch, 1999; Bolter, 2001).

La argumentación tiene un sentido primordialmente social. El componente interpersonal se diferencia del abstracto en un sentido teórico, fáctico y epistémico (Goldman, 1994). Los alumnos universitarios, aquellos que pensamos que por estar en los últimos peldaños de la cadena del sistema educativo, son los que mejor expresan sus ideas, nos remite al tema de la bifurcación en tanto que hacemos división de prácticas mejores y peores. Si bien la argumentación para una persona de nivel universitario implica una serie de capacidades y competencia, tendría que dejarse en claro que nunca estamos



ante una única forma de argumentación de una persona, sino que en cada entorno argumenta de diversas formas y esto se hace aún más visible en el ciberespacio. La argumentación es entonces un puente entre nuestro pensamiento y nuestro raciocinio respecto a alguien más que puede o no estar conectado y comunicado en el mundo digital; implica una serie de capacidades (Nussbaum y Schraw, 2007) de escucha, capacidad de síntesis, negociar, escuchar, comprender. Tiene un sentido didáctico, epistémico y social (Pedemonte, 2007) en tanto que permite establecer niveles de discusión en distintos ámbitos y escenarios de la vida social.

Los universitarios por su relación con ciertos medios digitales, pero en especial por el lazo que tienen con sus teléfonos celulares, son capaces de expresar su pensamiento, lo que debemos aclarar es que la argumentación cobra matices diferentes dependiendo la interacción y la intertextualidad de la propia escritura digital de cada uno. Si concedemos que los distintos espacios de escritura e interacción en los que se mueven y las diferencias que existen entre ellos, como anticipamos en la introducción de este texto, en relación a las apps, requieren escribir de manera diversa, se puede conceder que el entrenamiento argumentativo es permanente; no al estilo que lo que las anteriores generaciones lo hacían o con las mismas construcciones. Pero en cada caso, estamos ante retóricas que nos plantean formas sociales diferentes, no sólo para los millennials sino para todos en general.

Así pues, los avances del estudio que se presentan tenían por objetivo bosquejar cómo la praxis socio-digital en el caso de los universitarios a través de la argumentación, tiene como finalidad entender las conexiones que establecen dentro y fuera del aula para expresar su pensamiento. El estudio se sitúa en primer lugar señalando los aspectos más importantes de su subjetividad con el medio digital a partir de la noción de conexión, luego en relación a los estudios y sus hábitos digitales, y finalmente frente a la narrativa que han construido con su dispositivo móvil.

### **Metodología**

El texto muestra avances de la investigación que se efectuó en entre inicios del año 2017 y mediados de 2018 sobre los hábitos digitales y la construcción de la retórica de jóvenes universitarios entre 19 y 21 años, realizada en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. El instrumento diseñado



expresamente para la primer parte de la investigación, un cuestionario de 23 reactivos dividido en tres secciones.

El enfoque metodológico que se siguió fue de los Sistemas Sociales Complejos. Lo anterior implicó ver a la universidad y sus estudiantes como un fenómeno de la realidad que coexiste con otros sistemas y subsistemas sociales, en el que los agentes, en este caso los estudiantes, habitan en contextos transaccionales, con diversos factores, variables, y fuerzas que interactúan entre ellas. El mayor o menor grado de complejidad se evalúa por la cantidad de información necesaria para describir el comportamiento del sistema ante el entorno (Lara Rosano, 2011). Dicho de otro modo, entre haya un mayor número de agentes que interactúan en diferentes subsistemas dentro mismo sistema, la cantidad de “relaciones, “interacciones” e “información” que circula es mayor y caótica, pudiendo ser positiva o negativa, estructural o de coyuntura, y por lo tanto el sistema es cada vez más complejo en su descripción pero también en su operación. Davies y Sumara (2008) señalan que justamente dos de las características de los sistemas educativos es que la discusión interdiscursiva y está en una constante necesidad de reconstruir estructuras, por lo que el medio universitario pareció un entorno ideal para establecer esta investigación.

En este entendido, se desarrolló un modelo que permitiera describir la correspondencia de los hábitos digitales en función tanto de las prácticas socio-digitales, en específico de la argumentación, tanto en espacios socio-digitales como en académicos. Para lograr lo anterior, se usaron dos instrumentos. El primero fue un cuestionario diseñado para reconocer la cotidianeidad digital de los estudiantes compuesto de tres secciones (hábitos cotidianos en la red, relación con la tecnología educativa y relación subjetiva con su teléfono celular). El segundo aspecto, el de la argumentación asociada a prácticas digitales, se valoró a propósito del uso de la estrategia de aprendizaje “Sistema de Diseño de Diálogo” o Dialogue Design System (DDS) de Yukari Makino (2009, 2014). Para este caso se procesaron los datos (calificaciones) de 49 alumnos inscritos en la asignatura “Estudios Globales y Complejidad”, quienes también contestaron el primer instrumento. Estas evaluaciones constan de cuatro etapas en las que se les pidió aplicar la estrategia DDS. Lo que procesó para este estudio fue la primer y la última entrega con el fin de analizar su avance.

Esta dinámica permitió cruzar datos de los resultados del instrumento, apoyados en técnicas de Learning Analytics, de manera específica Data Visualization a través de

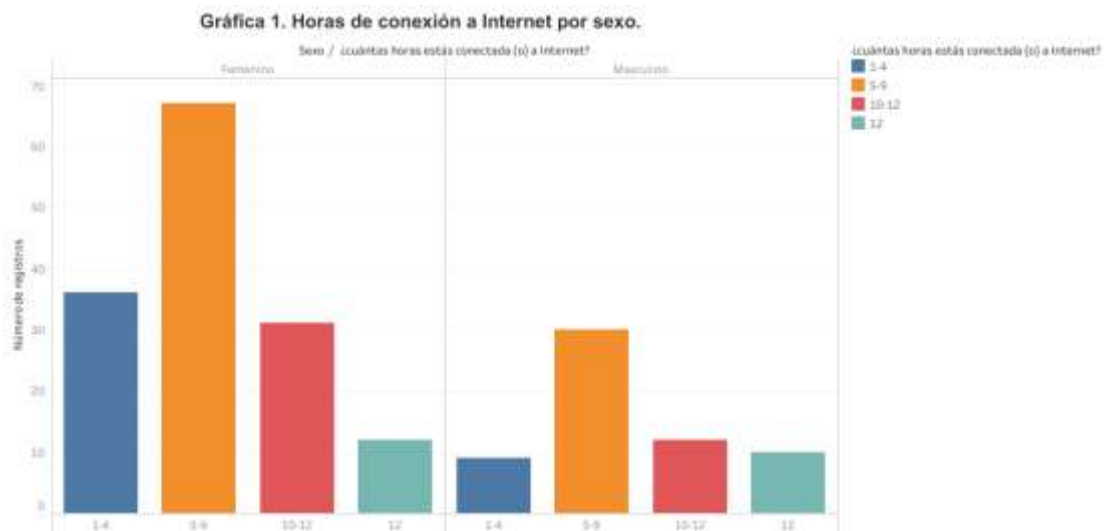




Tableau, que permitieran observar si existen aspectos en los que las tres secciones, en tanto que espacios de práctica socio-digital, se conectaban entre ellas. Además, se consideró las evaluaciones de los grupos que habían trabajado con el modelo DDS para valorar si existían mejoras en su argumentación académica.

## Resultados

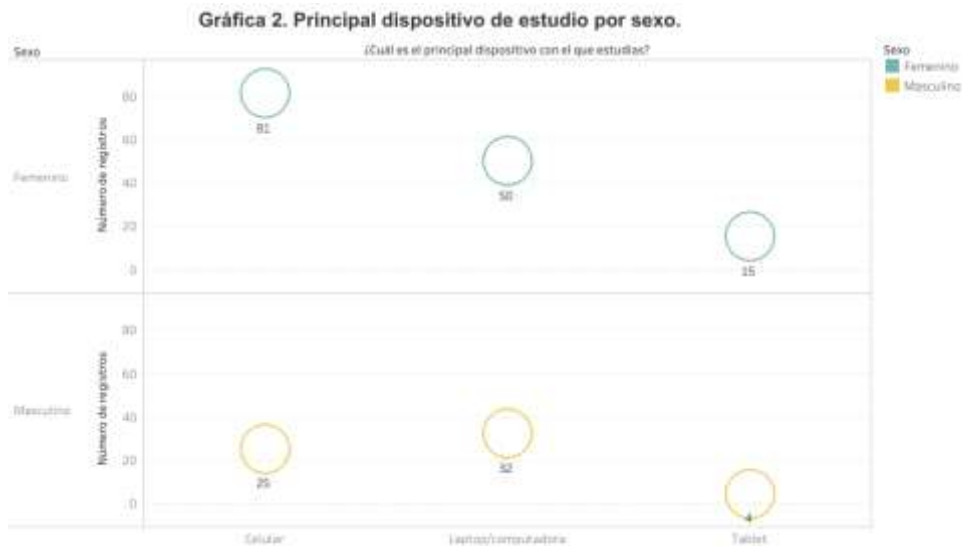
Una de las principales dinámicas que se ha observado entre las personas es el tiempo de conexión a Internet, que tiene varios momentos durante el día. Puede ser a través de ver y responder mensajes, leer correos, revisar contenidos o redes sociales, ver videos o series, etc. Si bien en términos reales nos encontramos permanentemente conectados dado que nuestros celulares lo están, es importante la percepción de las personas. A partir de ello, se les preguntó a los alumnos cuál es el tiempo de conexión que consideran que tienen día a día. La gráfica 1 muestra que pese a que mujeres como hombres admiten estar conectados entre 5 y 9 horas al día, lo cual nos habla de que existen una relación constante con el celular. Llama la atención que el siguiente período de conexión (10 a 12) sea mayor el número de hombres que el de mujeres que consideran que interactúan en la Red. Esto llama la atención porque hablamos prácticamente de media jornada de un día.



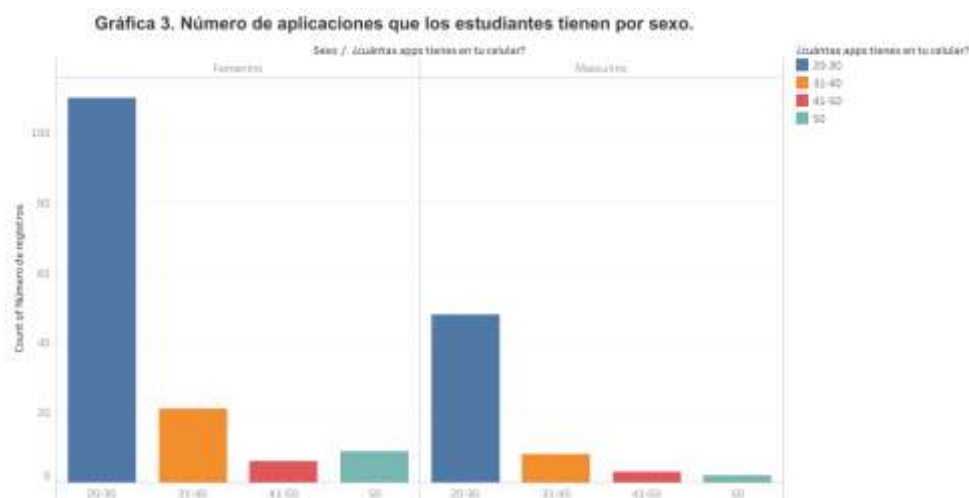
No obstante, cuando se les pidió que señalaran el principal dispositivo con el que estudian, los datos muestran que las mujeres son más propensas a usar el celular (leer textos, imágenes, hacer búsquedas, ver videos, etc.) en relación de los hombres que tienen una preferencia mayor por las computadoras de escritorio así como las portátiles,



pero tampoco tienen una gran diferencia respecto al uso del celular, como si lo tienen del uso de tabletas; mientras que las mujeres si tienen una mayor relación con este dispositivo.



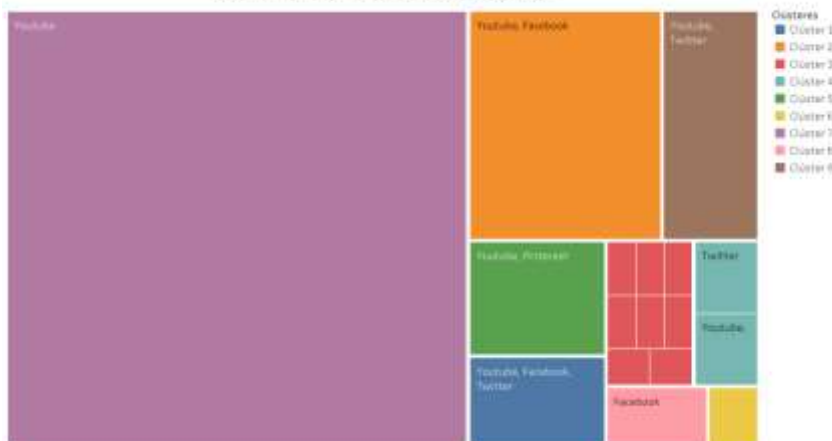
Respecto al número de aplicaciones (apps) que tienen tanto mujeres como hombres, se observó que las primeras tienen un mayor número en relación a los hombres, algo que es hasta cierto punto normal dado que la diversidad y los usos de apps tienden a acercarse al mercado femenino. Pero incluso, cuando se revisó el conocimiento sobre aplicaciones estrictamente educativas, las mujeres tuvieron un mayor conocimiento que los hombres, dado que éstos consideran que aquellas que son de uso digamos regular sirven también con fines académicos, como YouTube. Mientras que las mujeres encontraron en apps como Pinterest que existían infografías que les permitiera estudiar.





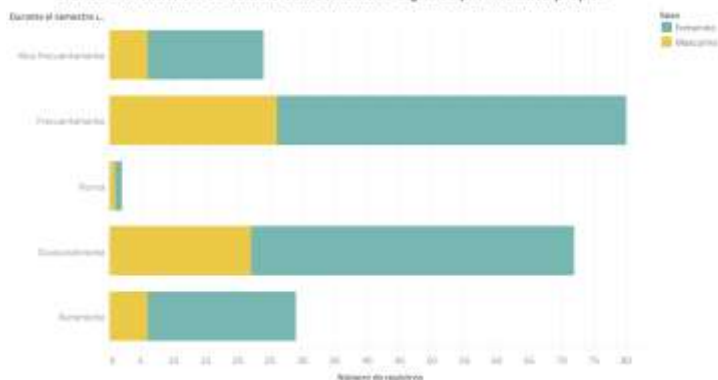
Cuando se clusterizó la información respecto a aquellas redes sociales que les permiten a los alumnos mejorar su comprensión de temas, como forma de apoyo sobre los materiales tradicionales señalados en los programas de trabajo de sus profesores, se encontró que la principal fuente de apoyo son videos de YouTube. Esta actividad tiene una doble condición: por una parte nos habla de que la dinámica de comprensión puede pasar por más de dos materiales de apoyo y por otra que el video es una forma más sintetizada de comprensión de diversos temas. La gráfica 4 muestra que la mayoría de los estudiantes del estudio se apoyan en YouTube sobre combinaciones como YouTube-Facebook, YouTube-Pinterest o YouTube-Facebook-Twitter. Aunque la mayoría de ellos tienen cuenta en Instagram, no es una red que sea particularmente usada para apoyarlos en sus estudios.

Gráfica 4. Redes sociales que permiten comprender mejor un tema cuyo material no aparece en el plan de trabajo (clústeres).



Justamente la gráfica 5, corrobora que los estudiantes tienen una forma diferente de auxiliarse de otros materiales que no son sólo los libros, ensayos, artículos, sino que usan narrativas como la del video con mucha frecuencia.

Gráfica 5. Frecuencia de estudio con contenidos digitales por iniciativa propia.





En cuanto a su relación con el celular se procesaron las opiniones de los 207 alumnos y se encontró que aunque muchos de ellos lo consideran una herramienta, en varios casos asumen que es parte de su vida y de su cotidianidad (imagen 1). Esto coincide con la noción de mente extendida de Clark a la que ya se ha alusión. Por otra parte, en cuanto a la valoración de esa misma relación se encontró que pese a que un mayor número la encuentra negativa, la diferencia con la quienes la encontraron positiva es mínima, y que tiene que ver con cuestiones de su propio ser o de información, y cómo se puede ver en la imagen dos, la idea de “distractor” asociada al celular no es relevante ni se le ve así conceptualizado explícitamente.

Imagen 1



Imagen 2



Para valorar la argumentación de los alumnos a partir de la integración de instrumentos digitales de estudio (videos, redes sociales, bases de datos, infografías, podcast, artículos de opinión), una interacción apoyados en sus teléfonos celulares en el aula de clases y su comprensión de textos base de autores obligatorios, se usó la metodología DDS que consta de trabajo en fichas digitales para dialogar sobre las tesis de los autores, las posiciones (válido-inválido), desarrollo de argumentos o contraargumentos, así como de brindar pruebas o evidencias para su discusión. La evaluación de las fichas fue de 0 a 100 puntos. La gráfica 6 muestra que una parte importante de los estudiantes (15 casos) tuvieron una calificación de 85/100 y apenas 8 personas lograron tener más de 90 puntos. Pero si se compara con la gráfica 7, se observa que al finalizar el curso, aumentó considerablemente el rendimiento del grupo al haber más del 50% de los casos con una calificación entre 90 y 100 puntos, si bien también hay que señalar que en otros casos hubo un retroceso que incluso no se había dado al inicio del curso.

## Discusión

Las prácticas socio-digitales de las generaciones más jóvenes indiscutiblemente se están construyendo de interacciones digitales con distintos medios y espacios. El video,



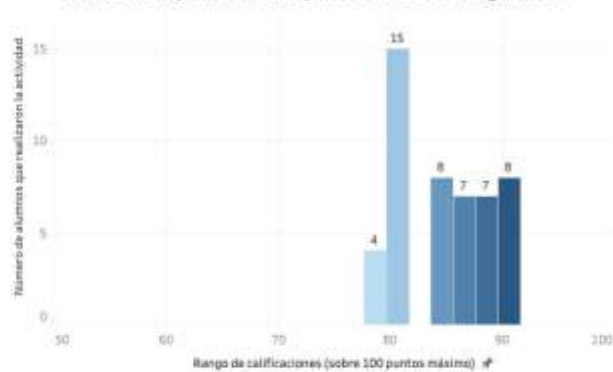
como la comunicación por medio de redes sociales, han generado una retórica digital en torno a la imagen, al video y al texto sintetizado. No se trata de menor capacidad de pensamiento o de abstracción sino de una nueva configuración de interacción. Los dispositivos electrónicos-digitales, en especial el teléfono celular forman parte de la subjetividad de los estudiantes universitarios, si bien hay una identificación de que tiene aspectos perjudiciales, no es visto como un estorbo sino como una extensión de sí mismos; en este sentido la aplicación de la estrategia DDS con apoyo de diversos apoyos digitales principalmente asociados a la imagen, al video y a la discusión sintetizada, mostraron mejoras sustanciales en la forma de argumentar una posición frente a los otros.

Aunque hubo muestras claras de que la interacción y por lo tanto la retórica digital, en tanto que construye una narrativa o relato propio del ciberespacio subjetivizado, entre alumnas y alumnos tienen diferencias por ejemplo respecto al uso del celular en relación a mayores actividades que la social, en este caso los estudios, fue claro que ambos grupos tienen una preferencia por construir sus trayectorias apoyados de aquellas aplicaciones que usan en la cotidianeidad en familia como socialmente, con un fuerte apego del video.

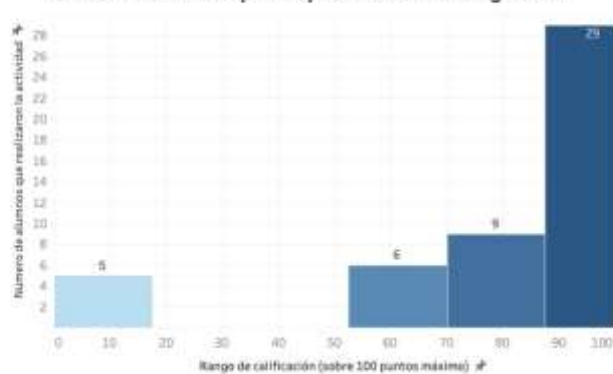
En este caso también fue notorio que existe una mayor apertura a usar diversas aplicaciones con fines educativos pero que también están asociados a la imagen como puede ser infografías o gráficas encontradas en Pinterest o en Instagram. En consecuencia, la autonomía de los estudiantes ha aumentado también a partir del uso de dispositivos digitales en virtud de que un texto es parte de los materiales de estudio, pero no constituye la única fuente de aprendizaje.



Gráfica 6. Etapa inicial de aplicación de estrategia DDS



Gráfica 7. Última etapa de aplicación de estrategia DDS



## Conclusión

Se observa que las generaciones que se encuentran en estudios universitarios respecto a sus interacciones se mueven en varios canales a la hora de recuperar materiales y otros apoyos para sus estudios. Esa misma dinámica es la que llevan en su vida día a día. Por el contrario, muchos de los programas de trabajo se limitan a enunciar la “bibliografía básica” y no consideran la importancia de otros materiales digitales, a veces porque se les ve de menor calidad o excesivamente sintetizados. No se considera que una imagen o un video, tienen por su propia naturaleza en el contexto que nos desenvolvemos, una intertextualidad que es lo que denota al hipertexto (interconexión) y que, por lo tanto, un diseño de ambientes de aprendizaje basado en términos de estrategias de enseñanza y aprendizaje en la intertextualidad, y que no necesariamente está condicionada a la temporalidad sino al tipo de recipiente.

De ahí que la retórica y el ethos de las siguientes generaciones se desplace de un canal a varios, de una forma rizomática que encarne el dinamismo del conocimiento, pero también de la subjetividad. La relación con el celular nos muestra que, pese a las prohibiciones de su uso en el aula, las alumnas y los alumnos lo seguirán usando cada día más y más, situación que tampoco es tan distinta de la de muchos profesores. En



este sentido más nos valdría comprender esta retórica intertextual y rizomática para integrarlas a las aulas y los programas de estudio.

## Notas

<sup>1</sup> Universidad Nacional Autónoma de México, ismene\_bras@cuaed.unam.mx, ismene.bras@politicas.unam.mx

## Referencias bibliográficas

- Bell, David, y Kennedy, Barbara. M. (2000). *The cybercultures reader*, Psychology Press, 779 pp.
- Clark, A., y Chalmers, D. (1998). "The extended mind" en *Analysis*, 58(1), 7-19
- Eyman, D. (2015). *Digital rhetoric: Theory, method, practice*. University of Michigan Press.
- Fernández Utrera, María Soledad (2006). *Ciberculturas, hispanismos y tecnología digital en el nuevo milenio*. *Revista Canadiense De Estudios Hispánicos*, 3-28.
- Gurak, Laura. (1997). *Persuasion and privacy in cyberspace*. New Haven: Yale.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Hess, A. (2017). Introduction: Theorizing digital rhetoric. In *Theorizing digital rhetoric* (pp. 17-32). Routledge.
- Lanham, R. A. (1992). *Digital rhetoric: Theory, practice, and property*. *Literacy online: The promise (and peril) of reading and writing with computers*, 221-243. University of Pittsburgh Press.
- Lara Rosano, Felipe (2012). "El enfoque sistémico como paradigma metodológico", Seminario de Teorías, Métodos y Modelos de la Complejidad Social, Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico-Centro de Ciencias de la Complejidad, UNAM.
- Makino, Yukari (2009). Logical-narrative thinking revealed: The message construction cross. *The International Journal of Learning*, 16(2), 143-153.
- Makino, Yukari y Leppisaari, I. (2014). Dialogue Design System in a Mass Lecture Class: Bridging the Cultural Gaps in Pedagogy through Operation Videos. En *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2014* (pp. 1361-1370). Chesapeake, VA: AACE.
- Nussbaum, E. M., y Schraw, G. (2007). Promoting argument-counterargument integration in students' writing. *The Journal of Experimental Education*, 76(1), 59-92.



Pedemonte, B. (2007). How can the relationship between argumentation and proof be analyzed? en *Educational studies in mathematics*, 66(1), 23-41.

Rabinovitz, Lauren y Abraham Geil (2004). *Memory Bytes: History Technology and Digital Culture*, Durham, N.C.: Duke University Press.

Schulte, Stephanie. R. (2008) [Tesis Doctorado]. *State technology to state of being: The making of the internet in global popular culture (1980–2000)*, The George Washington University

Warnick, B. (2018). Rhetorical Criticism of Public Discourse on the Internet: theoretical Implications. In *Fifty Years of Rhetoric Society Quarterly* (pp. 98-109). Routledge.