



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

“Reflexiones SOBRE y EN la web”: Experiencias de aula sin papel en el nivel medio.

FERRARELLI, M.

“Reflexiones SOBRE y EN la web”: Experiencias de aula sin papel en el nivel medio.

Mariana Ferrarelli

Saint Alban's College

mariana.ferrarelli@gmail.com

Palabras clave:

Educación – Tecnología – Convergencia – Escuela secundaria – Nuevos medios – Conocimiento – Digitalización - Remix

Introducción

Lectores que se transforman en autores de secuelas o precuelas de libros o films que aman, televisión que se distribuye por Internet y se disfruta desde dispositivos móviles en cualquier momento y lugar, videojuegos cooperativos protagonizados por el superhéroe de un cómic de la década del 30, textos escritos de transmisión instantánea que recrean el lenguaje oral de conversaciones cara a cara... todas escenas bien propias e irrefutablemente vigentes en el actual panorama de convergencia tecnológica que arrastra con fuerza centrífuga tanto a jóvenes como adultos y genera desde resistencias y tímidas adhesiones hasta incluso fascinación irracional. A partir de la extendida aparición de teléfonos inteligentes y tablets, y con el auge de los crecientes procesos de digitalización, con un dispositivo electrónico es posible hoy sacar fotografías o grabar videos de altísima definición, leer en el diario la noticia de último momento, editar un documento, buscar información sobre física nuclear, leer una novela del siglo XIX, jugar videojuegos, o trabajar colaborativamente con alumnos y maestros de un país remoto.

En este marco de aceleración de la temporalidad y fragmentación de las identidades la pregunta que se repite no sólo en los ámbitos académicos y gubernamentales, sino

también en el interior de las mismas instituciones educativas, es cómo adaptar la escuela -y las prácticas, espacios y rutinas asociadas a ella- al contexto presente que requiere que sus alumnos y docentes desarrollen nuevas capacidades y conocimientos. Una escuela, con sus libros y maestros incluidos, que hoy comparte su rol de distribuidora de saber con instancias tan etéreas e informales como una enciclopedia escrita colectivamente, redes sociales que transforman hábitos de lectura y escritura, comunidades virtuales especializadas conformadas por usuarios desparramados en todo el mundo y obras de la literatura universal reelaboradas en 12 tuits. Estos saberes mosaico (Martín-Barbero, 2003), más fugaces y en apariencia efímeros, desplazan de su centralidad sociocultural a los saberes lectivos impartidos tradicionalmente por la escuela a través de sus inequívocos instrumentos ordenadores, libro y maestro: el primero, representante indiscutido de la autoridad letrada (Piscitelli, 2011; Rama, 1989), el conocimiento cerrado sobre sí mismo, y la autoría individual y canónica; el segundo, operador certero de la pedagogía broadcast (Piscitelli, 2011) y de las relaciones jerarquizadas, referente innegable del poder centralizado y monolítico, y refugio de la norma que disciplina y regula comportamientos. Esta es la escuela que ya no puede dar respuesta a las preguntas de sus jóvenes y de su entorno. Inmóvil y muda, si no se transforma muere, se aísla aún más de quienes todavía la necesitan y reclaman.

Teniendo en cuenta este contexto de cambio permanente combinado con escenarios que tienden hacia la “alta disposición tecnológica” (Maggio, 2012), el objetivo de esta presentación es identificar posibles caminos, explorar pasos a seguir en la adaptación micro de la clase cotidiana al contexto hipertecnologizado que deben enfrentar los alumnos diariamente. Se trata de ejercer una mirada optimista que analice críticamente los intentos de lograr que la escuela interactúe con los nuevos saberes y prácticas que incuba la sociedad de la información y prolongar el debate para interpelar a docentes y estudiantes desde sus tareas de todos los días y en sus espacios y tiempos que le son familiares.

Los interrogantes parecen muchos, pero se condensan en unos pocos: ¿Cómo ajustar la escuela y sus actores para desempeñarse de manera efectiva y concreta en el nuevo escenario de dispersión y ubicuidad (Caldeiro y Schwartzman, 2013)? ¿Cómo reorganizar el flujo constante de información para comprender la realidad y elaborar conocimientos relevantes? ¿Cómo “abrir la escuela a la multiplicidad de escrituras, lenguajes y saberes” (Martín-Barbero, 2003) que circulan en nuestra sociedad? “Reflexiones SOBRE y EN la web”, una secuencia didáctica en formato interactivo Prezi desarrollada íntegramente de manera virtual con alumnos de 15 años en el ámbito de la asignatura NTICx (Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad), surge de este colectivo de dudas y demandas concretas de un mundo que requiere transformaciones urgentes y tiene la imperiosa ansiedad por la innovación permanente. Las respuestas frente a la incertidumbre no son más que esfuerzos fragmentarios que podemos ir tejiendo a partir de unas pocas ideas: rizoma,

re-mezcla, mosaico, co-creación, en fin, todos elementos clave de la imperante necesidad de reconversión de roles, instituciones y, sobre todo, formas de pensar la práctica pedagógica.

La escuela: aulas broadcast para alumnos p2p

Más allá de las políticas macro que llevan adelante gobiernos, universidades y asociaciones profesionales para modernizar esquemas de trabajo y estrategias de enseñanza, la mayor distancia entre alumnos y docentes se verifica en el despliegue efectivo y cotidiano de la clase que es el lugar en donde más cuesta instalar nuevas prácticas. De este modo, cuando nos referimos al aula broadcast –en alusión a los viejos medios de comunicación como la radio y la televisión- la definimos como la clase tradicional estática en la que cada uno cumple un único rol, el profesor habla y los alumnos escuchan pasivamente, y nada verdaderamente novedoso ocurre (Acaso, 2013). Se trata de la clase centrada en el libro y en el docente que distribuye y exige conocimiento declarativo, teórico, sobre los temas y en donde la aplicación práctica es escasa o inexistente (Cfr. Anijovich, Malbergier y Sigal, 2012).

Este aula recuerda la lógica de los medios de comunicación predominantes durante el siglo pasado –diario, radio, TV- que basan su operatoria en la dinámica unidireccional del broadcast, uno emite y el resto receptiona desde la inacción y sin posibilidad concreta de respuesta interactiva. Es el universo controlado por el adulto que es el único que toma las decisiones sobre qué y cómo aprender. Consiste en el aula en la cual los datos se cuantifican y el conocimiento, cerrado sobre sí mismo, inmóvil e incuestionable, define relaciones jerárquicas en el marco de las cuales la palabra del maestro tiene más valor que la de sus alumnos. De lo que se trata es de pasar de este paradigma de la transmisión unidireccional de conocimiento al paradigma de la transacción (Piscitelli, 2009) en donde maestro y alumno negocian contenidos y abordajes, y los canales por los que circula el saber permiten el flujo en dos direcciones.

Este esquema inflexible y centralizado queda sin efecto a la hora de motivar y generar aprendizajes significativos en jóvenes que fuera de la escuela y en contacto con los nuevos medios dejan de lado su pasividad receptora de antaño para crear, discutir con otros, cooperar, jugar, investigar, informarse sobre el tema que realmente les interesa, construir su propio saber individual y colaborativamente, e inclusive cuestionar lo aprendido en la institución escolar (Pardo Kuklinsky, 2014). El alumno –y docente- p2p es el sujeto hiperconectado que se actualiza e innova constantemente por propia iniciativa; es flexible, predispuesto al cambio y hábil para adaptarse a la incertidumbre. Su relación con los otros y su entorno es horizontal y simétrica, cada uno es un nodo

de creación de saber y la competencia que emerge se inscribe más bien en términos de desafío lúdico. La prioridad es aprender de sus pares y construir conocimiento de manera colectiva y sobre todo compartida. De este modo el conocimiento no se obtiene tanto a través de prácticas bancarias de transmisión y recepción pasiva de saber sino por el provecho que cada uno saca de la red de contactos que arma en la interacción con otros; en ese ida y vuelta el propio conocimiento se transforma y enriquece con el aporte colectivo de pares y docente.

En este contexto de movimiento y cambio permanente, el maestro no puede quedarse en el dato por el dato mismo, memorizado y estático. Es preciso trascender el modelo transmisivo que idolatra el pasaje de información de un punto a varios de manera mecánica y automatizada. La práctica pedagógica debe establecer una relación dinámica con un saber que se actualiza constantemente y que demanda de parte de los alumnos pero también del profesional de la educación una formación continua. Tanto estudiantes como maestros deben reinventar y reorganizar su saber a cada instante para que los conocimientos previos se adapten a los nuevos marcos de referencia. Como afirma Piscitelli, el desafío que emerge tiene una dualidad intrínseca ya que “hay que aprender cosas nuevas, y tenemos que enseñar las cosas viejas de un modo nuevo” (2009, 51).

Las nuevas tecnologías son esenciales en la generación de situaciones de aprendizaje significativo en donde los alumnos se relacionan con un conocimiento genuino en términos de su proyección sobre el mundo real y sus posibilidades de uso en la vida cotidiana. No es de extrañar entonces que el actual panorama imponga una reconceptualización del proceso de enseñanza y aprendizaje que se convierte en colaborativo, multicéntrico y liberador por las razones que se detallan a continuación:

- Colaborativo: Se trata de un proceso simétrico en el cual el conocimiento es el resultado de una construcción conjunta entre profesor y alumno y donde hay co-creación de saber; cada uno toma prestado de otros los elementos que necesita y los reconvierte, los remezcla, en favor de su propia experiencia. El conocimiento se va construyendo a modo de mosaico mediante la unión de fragmentos dispersos que se reconfiguran indefinidamente. Aunque de constitución colectiva, el saber sigue siendo individual en tanto cada uno selecciona la pieza que sirve a sus necesidades y la integra a su repertorio personalizado de herramientas cognitivas.
- Multicéntrico: Cada uno es sujeto de saber; enseñanza-aprendizaje no ubica al docente de un lado y al alumno de otro; las posiciones varían y fluyen. Ahora el docente enseña y se deja enseñar; los alumnos se enseñan entre sí, y en este fluir de saberes y experiencias que se superponen cada uno construye su propio conocimiento de estructura rizomática y en forma de red (Castells, 1997).

- Liberador: En sentido estrictamente freireano, la propuesta pedagógica debe brindar las herramientas y habilidades de pensamiento crítico necesarias para filtrar la información, seleccionar el dato relevante y así, como resultado producir aprendizaje. La clave no es informar, sino *formar* a los niños y adolescentes en la correcta selección de fuentes de información y experiencias tecnológicamente mediadas que les permitan hacer el salto cualitativo necesario para pasar de la mera absorción de información dada a la selección crítica y activa de contenidos y prácticas. Si bien la escuela ha dejado de ser el lugar por excelencia en donde se construye el saber, la reformulación de su relevancia social debe ir de la mano de su reubicación como lugar en el que se promueve la exploración y la reflexión crítica sobre el conocimiento que se produce en otros lugares y momentos.

El rol docente resignificado: dos metáforas

Si bien es difícil analizar cualquier fenómeno en el mismo momento en que se está desarrollando, creemos que es preciso ir estableciendo algunos diagnósticos iniciales para orientar la acción y direccionar la toma de decisiones respecto de la labor educativa. En este sentido, circulan en la actualidad dos metáforas sobre la función de maestros y profesores que resultan muy interesantes para comenzar a elaborar un posible y provisorio esquema que haga inteligible el momento actual.

De igual modo que un curador en un museo o galería de arte combina y recombina el trabajo ajeno para ofrecer al visitante una mirada alternativa de la obra del artista que permita nuevas lecturas, la primera de estas metáforas consiste en ver al docente más que nunca como curador de contenidos, es decir, como filtro y organizador del saber que se ofrece a los educandos de manera que frente a la circulación permanente de mensajes ellos puedan distinguir en forma autónoma entre lo que es irrelevante, pasajero y efímero de la información verdaderamente importante. Animarse a reestructurar con fines pedagógicos objetos culturales –textos, material audiovisual, fotografías, etc.- creados por otro constituye todo un desafío dado que requiere conocer en profundidad el material con que trabajamos, apropiarnos de él en términos didácticos y reconvertirlo para que sirva las necesidades de aprendizaje de nuestros alumnos. El punto fundamental aquí es que el docente reconfigura su papel como productor de sus propios materiales (Odetti y Schwartzman, 2011) y ofrece a sus alumnos nuevas versiones de materiales existentes que se ajustan a las necesidades puntuales de cada contexto escolar. La prioridad no es adoptar un material sino *adaptar* una variedad de objetos para transformarlos en recursos de enseñanza efectivos y enriquecedores.

Aquí es donde las operaciones de selección, recorte, articulación, reciclaje y combinación de varias piezas para obtener un nuevo objeto, que comúnmente se denomina remix o remezcla, emerge como un aspecto clave de la nueva práctica pedagógica. Ésta ubica al docente como mediador entre el alumno y el objeto de conocimiento pero desde una nueva perspectiva en donde el maestro modela y sirve de ejemplo del manejo de información para que luego eso mismo puedan hacerlo los sujetos de aprendizaje. El objetivo es pasar de ser meros proveedores de explicaciones, guías de lecturas y libros de texto, a constituirse en diseñadores de su propio material mediante técnicas de reapropiación creativo-didáctica que permitan mayores y mejores maneras de acercarse a los contenidos que permitan lograr experiencias de aprendizaje significativo.

Cuando el docente reelabora y recombina un documento para que los alumnos aprendan de manera más genuina y conectada con sus intereses y preferencias, luego eso mismo puede pedírsele a ellos para que construyan individual o colectivamente sus propios materiales de estudio. De esta manera se cumple una doble misión: por un lado, facilitar el acceso de los educandos al contenido curricular, pero también ayudarlos en el ejercicio del manejo eficiente y responsable de la abundante información que circula por los nuevos medios. Este movimiento permite que los jóvenes se conviertan en verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje y prolonguen las capacidades aprendidas de manera autónoma fuera del aula, en su vida cotidiana o en su formación en el nivel superior.

En un marco en el que predomina el movimiento, lo que fluye, la pieza que se adapta a múltiples configuraciones, por oposición a lo fijo, acabado e inmóvil, emerge la metáfora del docente – y alumno- como nómada. Se trata del sujeto que anda sólo con lo necesario y lleva lo esencial consigo, se adapta a su entorno por medio de la utilización de conocimientos previos en situaciones novedosas, establece conexiones relevantes con el medio y con otros pero sólo de manera momentánea y fugaz. Sabe lidiar con la incertidumbre de no saber qué le espera a la vuelta de la esquina. El suyo es el arte de la supervivencia con lo que le viene a mano y en condiciones precarias.

En la sociedad de conocimiento a este nómada puede denominárselo knowmad (Moravec, 2011) o tecnómada (Levis, 2007), según la acepción que utilicemos. De acuerdo con John Moravec se trata de aquel individuo creativo, imaginativo e innovador que posee la plasticidad para trabajar en cualquier contexto, en todo momento y lugar, y sobre todo con cualquier persona, muy al estilo de los alumnos que hoy pueblan las aulas. Por su parte, la definición de tecnómada que elabora Diego Levis focaliza con más precisión y certeza la naturaleza cognitiva y social de los jóvenes que se forman en la escuela actual puesto que hace referencia al sujeto que “trabaja, estudia, se comunica y se entretiene desde lugares no fijos y en movimiento utilizando para

realizar dichas actividades dispositivos digitales provistos habitualmente de pantallas electrónicas” (2007, 4).

Dado que el aprendizaje ya no ocurre dentro de la escuela exclusivamente y que el saber circula y se multiplica por lados muy diversos e inusuales, la fuente de conocimiento ya no es el libro o el maestro sino elementos tan etéreos y cotidianos como un tuit, una entrada en Wikipedia, un videojuego o un blog especializado, todas instancias que ponen en duda la palabra autorizada tradicional y generan tensiones, conflictos y nuevos interrogantes. De aquí la importancia y la necesidad de elaborar un modelo de educación personal y diferenciado que algunos denominan “just-in-time” (Renaud, 2011) por oposición tanto al sistema de producción en masa uniformizado y estándar del “one-size-fits-all” como al modelo de educación preventivo “just-in-case” que inyecta conocimiento obsoleto y poco práctico “por si acaso” resultara necesario en un futuro de incierta realización concreta.

Comprender que tanto maestros como alumnos son los nuevos nómades del siglo XXI en términos de cómo manejan y procesan la información resulta esencial para iniciar instancias de cambio y readaptación de la escuela al contexto actual. Asimismo, entender que la accesibilidad de la información permite a los maestros constituirse en diseñadores de sus propios materiales es otro aspecto más relevante para comenzar a transformar la práctica educativa tanto dentro como fuera del aula.

El remix como objeto cultural: “Reflexiones SOBRE y EN la web” - aula sin papel

Remixar no es ni una operación compleja ni difícil. Entre los ejemplos de remezcla de contenidos para crear materiales nuevos es posible mencionar los siguientes:

- Una profesora de matemática que elabora todos los enunciados de una secuencia didáctica utilizando términos y referencias explícitas a un videojuego de amplia difusión en las redes sociales, el Candy Crush Saga.
- Una profesora de Geografía que rediseña la unidad sobre Asia y África a modo de recorrido turístico por la región con notas sobre flora, fauna, condiciones climáticas y actividades económicas principales que los alumnos desarrollan en un blog de clase.
- Un docente de historia que evalúa a sus alumnos mediante un documental que ellos mismos elaboran a partir de material que recolectan de la web sobre el ascenso de Hitler al poder durante la entreguerra.

- Una docente de Nuevas Tecnologías que transforma un texto escrito en un documento interactivo con video, infografías, fotos y música y que requiere que sus alumno trabajen activamente sobre diferentes plataformas y utilizando diversos lenguajes.

En todos los casos se trata de operaciones sencillas que transforman o expanden el recurso original –un video, un documento, una fotografía- para adaptarlo al espacio-tiempo específico en el que se despliega una asignatura en particular. El remix y las posibilidades de resignificación que habilita privilegia prácticas de reciclado y utiliza un lenguaje al que los chicos están acostumbrados, de hecho abundan en el mundo de los videojuegos relatos que reciclan la trama de un cómic de superhéroes incorporando villanos de otras historias o transformando una película en una saga de bloques Lego.

Las nuevas prácticas de creación cultural facilitadas por las nuevas tecnologías que permiten manipular imagen, texto, video y sonido más fácilmente que hasta hace algunas décadas, no sólo ponen en duda el espacio y tiempo escolares, sino que también interpelan y cuestionan la categoría de autor y la de copyright, íntimamente asociadas. Como consecuencia es posible encontrar en la web una infinidad de recursos licenciados para ser usados libremente por cualquiera con tan sólo algunos requisitos como reconocer la autoría original o compartir el trabajo resultante del uso de ese material.

En tanto operatoria de remezcla y apropiación alternativa de un material creado por otro, el remix cuestiona no sólo la idea de derecho de autor sino también la de plagio: en la nueva era 2.0 ‘copiarse’ es válido; cualquiera está autorizado para reutilizar un material ya existente siempre y cuando no lo reclame como propio o niegue su carácter de reciclado cultural. En el caso específico de “Reflexiones SOBRE y EN la web” el objetivo era generar un texto multimodal con sentido pedagógico a partir de otro ya existente utilizando una variedad de lenguajes: audio, infografía, video, foto. El recurso original era un documento alojado en la plataforma Educ.ar cuyo texto estaba constituido sólo por lenguaje verbal. Como resultado del remix la docente elaboró un complejo interactivo que incluye una infografía, un video y varias actividades optativas que involucran trabajo con fotografías, diseño de un mapa de ideas y debates orales al interior de cada grupo de trabajo.

De un total de siete actividades los alumnos ellos debían completar sólo tres, de las cuales una sola era obligatoria para todos los grupos. El objetivo principal era ofrecer libertad para que cada grupo trabaje con el lenguaje que los hiciera sentir más cómodos; por eso las opciones incluían la posibilidad de traducir un concepto en

imágenes, analizar un video, recolectar experiencias o analizar una infografía sobre el consumo y fragmentación de medios en el siglo XXI. La consigna era que cada decisión y cada instancia de trabajo quedara registrada por escrito en un documento que luego deberían presentar de manera oral a toda la clase y mandar por correo a la docente.

Como resultado del trabajo colaborativo el recurso permitió a los alumnos mantener contacto con las nuevas tecnologías dentro del aula y desarrollar un pensamiento crítico respecto de las mismas en términos de selección de información, verificación de confiabilidad de las fuentes, elaboración de mensajes utilizando lenguaje visual y redacción colectiva del informe final. Asimismo, permitió a la docente constituirse como 'curador' de contenidos y creador de sus propios materiales, abandonando el mero rol receptivo que se limita a asignar un texto o libro para el trabajo en clase. Desde la perspectiva de los jóvenes, "Reflexiones SOBRE y EN la web" favoreció la ejercitación de lectura y escritura digital y promovió habilidades de cooperación, negociación y creación colectiva. Adicionalmente, permitió aprovechar el uso del celular, tablets y computadoras personales de los alumnos con fines didácticos.

Un punto relevante del recurso lo constituyó la rúbrica de evaluación del trabajo grupal que promovió instancias de feedback a los estudiantes respecto de su trabajo. La misma está contenida en la unidad didáctica y puesta a disposición de los alumnos desde el inicio del trabajo. Esta herramienta sirvió como modelo de referencia para realizar las tareas y como parámetro para que autónomamente cada grupo supiera si sus tareas iban o no en la dirección correcta. El trabajo de monitoreo de la docente a lo largo de las clases también fue aprovechada para orientar a los alumnos respecto de sus dudas y avances parciales en el trabajo, y como herramienta para redireccionar las decisiones y reencauzar la acción conjunta. En tanto práctica cultural el remix funcionó como reinterpretación y apropiación de material ya existente con el cual se estableció un diálogo que expandió contenidos y se integró a un esquema tecno-didáctico.

- Remix como reinterpretación: Se trata de una puesta en escena. El remix permite readaptar el material a las necesidades tanto curriculares como pedagógicas para recontextualizar el contenido y ubicarlo en un nuevo escenario.
- Remix como apropiación: A partir del préstamo, el docente elabora una nueva versión, más personal y con elementos creativos y originales que fueron agregados en el nuevo proceso productivo. Se trata de una "repetición diferente de lo mismo" (Mendoza, 2011, 155) con sentido didáctico en donde el docente se reinventa a sí mismo como diseñador de sus propios materiales.

- Remix como diálogo: El remix establece modos de acercamiento al contenido original. El objetivo no consiste en transformar un texto para que los alumnos puedan procesar mejor el contenido a aprender, sino brindarles la oportunidad para que en él encuentren explicaciones, pero también nuevos interrogantes y tensiones con su propio saber, conflictos en los que puedan intervenir para continuar expandiendo su conocimiento o generar rupturas con un saber anterior..

- Remix como híbrido tecno-didáctico: Es preciso recordar que el remix se sitúa en la frontera entre el diseño tecnológico, relacionado con la forma en que presentamos los conceptos, a través de qué lenguajes y con qué medios; y el diseño pedagógico, relacionado específicamente con cómo queremos que los jóvenes se acerquen a los conceptos y se apropien de ellos. Ambos aspectos deben estar conectados y en continuo diálogo y la práctica del remix aparece como la modalidad de trabajo que permite combinar ambas esperas del trabajo educativo.

Conclusiones

El objetivo de las propuestas que se presentan no es suturar una problemática, encapsularla en determinada solución o receta y neutralizarla. Muy por el contrario, la idea es continuar abriendo interrogantes y caminos plausibles para transitar con nuestros alumnos y colegas, y seguir en la búsqueda de oportunidades para crecer y para que otros crezcan y desarrollen sus potencialidades tanto en el plano creativo como profesional y personal. Para ello es preciso realizar una serie de ajustes o pasajes desde formatos tradicionales a formas de relacionarse con el conocimiento y la propia práctica más abiertas y creativas. En este sentido, lo que sigue es un hilvanado precario y contingente de posibles accesos a la práctica pedagógica actual.

1. Pasar de las profesiones P a las profesiones F

En el libro El paréntesis de Gutenberg, el último de una excepcional trilogía sobre el impacto de las nuevas tecnologías en las prácticas sociales en general y en la educación en particular, el académico argentino Alejandro Piscitelli dedica el capítulo 6 a la discusión del “estallido de las profesiones P”. Éstas son aquellas asociadas a la autoridad absoluta e incontestable tales como la del Profesor, Periodista, Político, Publicista (e incluso Padre) que hoy son puestas en duda como fuentes de verdad especialmente debido a que en la actualidad cualquier dato puede ser chequeado por usuarios de nuevos medios sin la mediación epistemológica de una fuente autorizada. A estas profesiones P, que es posible identificar con formatos de autoridad rígida y jerárquica en donde el conocimiento así estructurado no es puesto en duda, se oponen las que hemos denominado profesiones “F” que en el caso puntual del docente se trata del maestro que concibe su rol y el de sus alumnos de manera más flexible y se corre del centro del acto educativo para ejercer las veces de filtro y facilitador del aprendizaje.

- Flexible: El maestro demuestra flexibilidad cuando se anticipa y adapta a los cambios en los lenguajes y modalidades didácticas, y permite que las posiciones se equilibren y cambien el juego poder-saber al interior del aula. Flexible significa que no hay un solo camino para resolver una tarea, sino varios, cada uno adecuado a las capacidades y estilos de cada estudiante; también implica dejar de lado la rigidez del modelo de conferencia.
- Filtro: El maestro-filtro traza un sendero y modela para sus alumnos el manejo de la información. Se constituye en guía para los jóvenes y curador de materiales que permitan elaborar una experiencia significativa de aprendizaje y crecimiento.
- Facilitador: La dinámica del maestro-facilitador es participativa, simétrica y colectiva. En su clase hay co-creación de instrucciones y criterios de evaluación, y construcción conjunta de experiencias y herramientas de trabajo. El conocimiento va tomando forma a partir de los fragmentos que cada uno aporta desde su lugar y capacidades.

2. Pasar de la mentalidad Copyright a la mentalidad Copyleft

No se trata solamente de cuestionar el derecho de autor, sino de entender que el conocimiento que producimos es más rico si se comparte y expande de manera colectiva y en relación con otros. Copyleft se relaciona con entender el aprendizaje como una red infinita que alcanza en su despliegue límites insospechados. En la creación de materiales y saberes no existe una autoría única, individual y monolítica. El conocimiento es elaborado en la interacción social y pedagógica con otros que completan el saber propio. En la clase entendida de este modo aprenden los alumnos y aprende el maestro en iguales proporciones y todos son sujetos de aprendizaje.

3. Pasar del aprender-haciendo al hacer-aprendiendo.

Tradicionalmente la escuela impartía conocimientos que luego exportaba hacia afuera, hacia el mundo real; primero “se aprendía” y luego “se hacía”. La verificación de que esto resultó ineficiente para alumnos que no desarrollaban un saber práctico de los contenidos aprendidos dio lugar al paradigma del “aprender-haciendo” que superponía ambas etapas, la práctica y la teórica, para lograr mayor eficacia una vez que sus jóvenes se incorporaran a la vida productiva de la sociedad. Sin embargo, en la actualidad es posible observar que el flujo escuela-comunidad se ha invertido y hay saberes que se producen y circulan por fuera de la institución educativa que ingresan al aula y transforman drásticamente la labor pedagógica.

En su relación con la técnica, más que aprender-haciendo los niños y jóvenes de hoy hacen-aprendiendo: mientras se hallan en contacto con los nuevos medios al jugar a un videojuego, filmar y subir parodias de películas a you Tube, interactuar en redes sociales, investigar sobre su música favorita, etc. ellos desarrollan habilidades y competencias por su cuenta que es preciso direccionar y potenciar desde el trabajo pedagógico para asistirlos en la tarea de organizar su conocimiento, relacionarse con él y adaptarlo a la resolución de problemas. En este sentido, este hacer-aprendiendo que se verifica en la cotidianidad de los alumnos deja un “residuo cognitivo” (Salomon et. al. 1992) que es preciso procesar didácticamente para aprovecharlo como biblioteca activa de saberes y competencias cognitivas necesarias para manejarse en el actual panorama de convergencia de medios.

Tanto como desde la perspectiva de los docentes como desde el lugar que ocupa la institución escolar, es preciso comprender que existe un hacer concreto y cotidiano de los jóvenes que genera un saber bajo la forma de residuo cognitivo que debe ser interpelado en el aula y que la escuela no puede ignorar. Aquello que ocurre fuera de la escuela con el saber de sus alumnos debe importarle más que nunca a sus maestros que son quienes le darán el giro didáctico y sacarán ventajas pedagógicas de esos saberes fragmentarios y dinámicos que se gestan en los momentos de ocio e interacción social mediada por la tecnología.

4. Pasar del formato lineal y jerárquico al formato rizomático.

A diferencia de la tradición broadcast que define al maestro como centro de conocimiento que baja rígidamente a sus alumnos, gracias a los procesos de digitalización y a los nuevos medios que facilitan la construcción colectiva y circulación del conocimiento, ahora existen diversos e infinitos puntos de producción y distribución del saber. En esta conformación de tipo red, cada uno, docente y alumnos, es un nodo importante de creación por donde la información circula y se resignifica. El formato rizomático permite establecer relaciones transversales y simétricas en donde el conocimiento es elaborado tanto activa como colaborativamente lo cual permite gestionar experiencias significativas y más enriquecedoras de aprendizaje.

Como resultado de un largo proceso de creación y puesta en práctica, Reflexiones SOBRE y EN la web permitió que la asignatura se acerque desde los soportes y las prácticas a las áreas de interés de los alumnos en tanto nuevos sujetos escolares inmersos en la sociedad de la información (Anijovich y Mora, 2009). Se trata de un recurso didáctico en el que predomina la exploración, el descubrimiento y el manejo eficiente del conocimiento, todas habilidades cognitivas fundamentales en el contexto actual de sobreinformación y convergencia de soportes, lenguajes y formatos textuales.

Bibliografía

ACASO, M. (2013). *rEDUvolution*. Barcelona: Paidós.

ANIJOVICH, R., MALBERGIER, M. y SIGAL, C. (2012). *Una introducción a la enseñanza para la diversidad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

ANIJOVICH, R. y MORA, S. (2009) *Estrategias de enseñanza. Otra mirada del quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

CALDEIRO, G. y SCHWATZMAN, G. (2013) "Aprendizaje ubicuo. Entre lo disperso, lo efímero y lo importante: nuevas perspectivas para la educación en línea". Presentado en I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa (PROED). [en línea] <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-ubicuo-entre-lo-disperso-lo-efimero-lo-importante-nuevas-per> [Fecha de consulta: 10/04/14]

CASTELLS, M. (1997). *La era de la información. La sociedad red*. Madrid: Alianza.

LEVIS, D. (2007) "Pantallas tecnómades", Presentado en las V jornadas de Etnografía y Métodos Cualitativos, IDES. [en línea] diegolevis.com.ar [Fecha de consulta: 20/08/14]

MAGGIO, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

MARTÍN-BARBERO, J. (2003) "Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades". *Revista Iberoamericana de educación, OEI*, No. 32., Mayo – Agosto 2003. [en línea] <http://www.rieoei.org/rie32.htm> [Fecha de consulta: 22/07/13]

MORAVEC, J. (2011). *Knowmad Society*. Minneapolis: Education Futures. [en línea] <http://www.knowmadsociety.com/download/KnowmadSociety.pdf> [Fecha de consulta: 11/02/14]

MENDOZA, j. (2011). *El canon digital*. Buenos Aires: La Crujía.

PARDO KUKLINSKI, H. (2014). *Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de treinta años de contracultura digital*. Outliers School. Barcelona. Disponible en: opportunityvalley.net

PISCITELLI, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.

PISCITELLI, A. (2011) *El paréntesis de Gutenberg*. Buenos Aires: Santillana.

RAMA, A. (1989). *La ciudad letrada*. Hanover: Ediciones del norte.

RENAUD, C. (2011) "Relationships as the ultimate pedagogy: Making everyone a life-long teacher" en J. MORAVEC, *Knowmad Society*, Minneapolis, Education Futures. [en línea] <http://www.knowmadsociety.com/download/KnowmadSociety.pdf> [Fecha de consulta: 10/07/13]

SALOMON, G., PERKINS, D. y GLOBERSON, T. (1992), "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes" en *Comunicación, lenguaje y educación*, Núm. 13, pág. 6-22.

SCHWARTZMAN, G. y ODETTI, V. (2011), *Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias*. Presentado en ICDE-UNQ. [en línea] <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias> [Fecha de consulta: 10/07/13]