

*Edupunk* Aplicado es el segundo volumen de una trilogía editada por Fundación Telefónica, a fin de explorar las distintas aristas de un concepto controvertido –y al mismo tiempo potentemente heurístico– como es el de *edupunk*.

Así vamos reflejando como la experiencia inicial del uso anti- o post-pedagógico de Facebook, se trasmuto en innumerables variantes e intentos de cambio del aprendizaje.

*Edupunk* Aplicado examina estas síntesis y revela como donde la enunciación (de cambio y transformación) es estéril, el diseño de dispositivos de persuasión (dentro y fuera del aula) logra finalmente modificar comportamientos y paralelamente multiplicar los aprendizajes.

Gracias tanto al crecimiento agigantado de las redes sociales, como a la provisión masiva de *laptops* a una población ávida de alfabetizaciones mediáticas en programas de inclusión digital, cambiaron para siempre los parámetros de las discusiones pedagógicas en Iberoamérica.



Fundación Telefónica

*Telefonica*

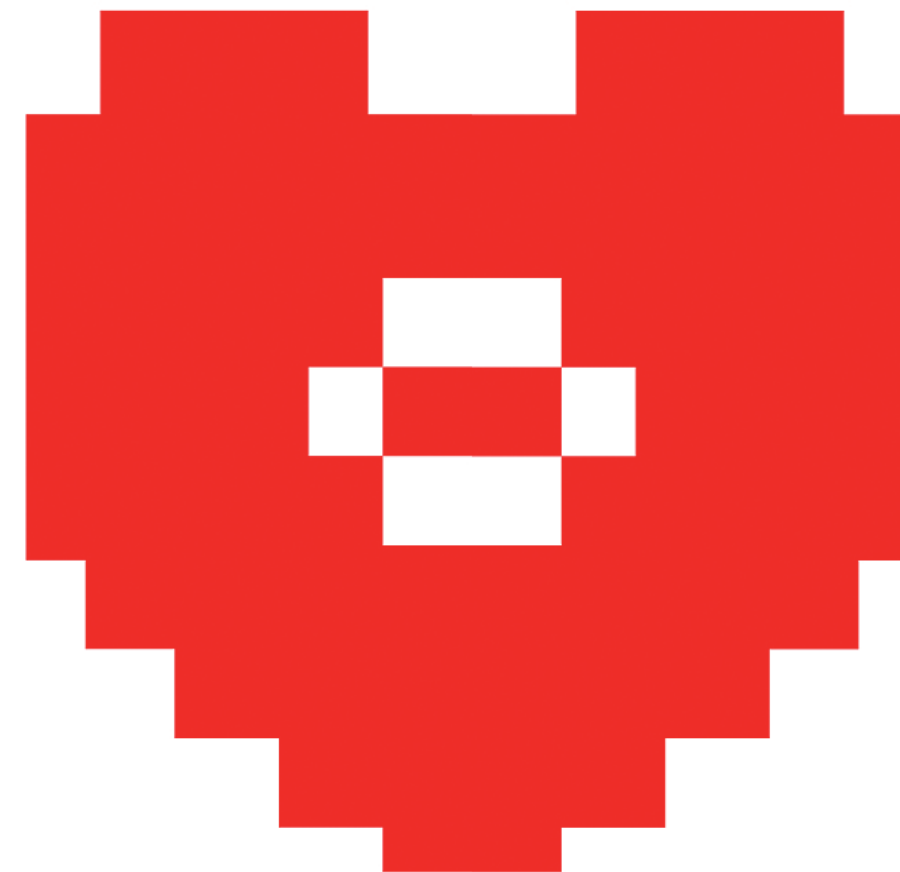
Libro

12

Fundación Telefónica

## EDUPUNK APLICADO Aprender para emprender

Coords. Alejandro Piscitelli  
Carolina Gruffat  
Inés Binder



*Ariel*

Fundación Telefónica

*Telefonica*

### ALEJANDRO PISCITELLI

Es licenciado en Filosofía de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y magíster en Ciencias de Sistemas en la Universidad de Louisville y de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). Es profesor titular del Taller de Procesamiento de Datos, Telemática e Informática de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y consultor organizacional en comunicación digital e Internet. Actualmente trabaja como docente de cursos de post-grado en la UBA, FLACSO, Universidad de San Andrés y otras varias universidades argentinas, latinoamericanas y españolas. Es, además, coeditor del diario electrónico Interlink Headline News desde 1995.

Ha sido gerente general de Educ.ar, se trata de un portal educativo de la Nación argentina, y presidente de Edutic, Asociación de Entidades de Educación a Distancia y Tecnologías Educativas de la República Argentina. Trabajó como secretario adjunto del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), subsecretario académico de la carrera de Sociología (UBA) y como asesor de la Secretaría de la Función Pública de la Presidencia de la Nación argentina. Piscitelli es autor de libros como "El Paréntesis de Gutenberg", "1@1. Derivas en la educación digital", "Nativos Digitales". "Internet, Imprenta del siglo XXI", "Metacultura, el eclipse de los medios masivos en la era de Internet", "Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes", "La generación Nasdaq. Apogeo ¿y derrumbe? de la economía digital", "Post-Televisión. Ecología de los medios en la era de Internet", "(Des)Haciendo Ciencia. Conocimiento, creencias y cultura", entre otros.

# EDUPUNK APLICADO APRENDER PARA EMPRENDER

*Ariel*

COLECCIÓN  
**Fundación Telefónica**

Esta obra ha sido editada por Ariel y Fundación Telefónica, en colaboración con Editorial Planeta, que no comparten necesariamente los contenidos expresados en ella. Dichos contenidos son responsabilidad exclusiva de sus autores.

© **Fundación Telefónica, 2012**

Gran Vía, 28  
28013 Madrid (España)

© **Editorial Ariel, S.A., 2012**

Avda. Diagonal, 662-664  
08034 Barcelona (España)

El presente libro se publica bajo la licencia Creative Commons



Coordinación editorial de Fundación Telefónica: Rosa María Sáinz Peña  
Primera edición: abril de 2012

ISBN: 978-84-08-11011-8

Depósito legal: B. 9.775-2012  
Impresión y encuadernación: Unigraf, S.L.  
Impreso en España – Printed in Spain

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como **papel ecológico**.

# EDUPUNK APLICADO APRENDER PARA EMPRENDER

Prefacio:

Brian Lamb

Autor:

Alejandro Piscitelli

*Ariel*

COLECCIÓN  
**Fundación Telefónica**



# Índice

<b>El pasado es prólogo</b> .....	VII
<b>Manifiesto Edupunk</b> .....	XI

## Parte I. Edupunk. El Proyecto Rediseñar

<b>1. La fabulosa experiencia del Proyecto Rediseñar. Una cátedra devenida en laboratorio</b> .....	3
por Alejandro Piscitelli	
<b>2. Del Proyecto Facebook al Proyecto Rediseñar</b> .....	33
por Iván Adaime	
<b>3. Rediseñar como Aula 2.0</b> .....	45
por Ignacio Uman, Carolina Venesio y Lucas Delgado	
<b>4. De lo salvaje a lo posible en el diseño. Exploraciones sobre un método para conceptualizar ideas innovadoras</b> .....	61
por Mariana Salgado	
<b>5. Jornadas intercátedras: el derrape de la educación</b> .....	71
por Martín Rodríguez Kedikian, Rodrigo García y Sofía Jauregui Oderda	
<b>6. Usted está aquí: el Edupunk criollo. O cómo dejar de ser alumno</b> .....	83
por Julio Alonso y Ariana Atala	

## Parte II. Paréntesis de Gutenberg

<b>7. Circuitos de producción, enseñanza y circulación pública de procesos y productos en el cierre del paréntesis de Gutenberg</b> .....	99
por Alejandro Piscitelli	
<b>8. Aprendizaje pantalla a pantalla. La reinención como método pedagógico</b> .....	109
por Luz Pearson y Agostina Riganti	

VI

9.	<b>Exhibition Hall, galería de proyectos Rediseñar</b> .....	125
	por Sofía Alamo, Daniela Escobar, Marina Federman y Lilén Rodríguez	
10.	<b>El paréntesis de Gutenberg</b> .....	137
	por Carolina Gruffat, Yasmín Blanco y Giselle Bordoy	
11.	<b>Remix teórico</b> .....	151
	por Roberto Schimkus, María Andrea Guisen, Ariel Glazer y Luciana Torfano	
12.	<b>De habilidades, actitudes y aptitudes</b> .....	167
	por Roberto Schimkus, María Andrea Guisen, Ariel Glazer y Luciana Torfano	
13.	<b>Impresiones sobre el último ¿teórico?</b> .....	173
	por Matías Barreto y Sara Borda Green	

**Parte III. Aula expandida. Proyecto Sarmiento.  
Emprendedurismo colectivo**

14.	<b>De una máquina por chico a un tutor por chico modelo 1@1 reforzado</b> .....	187
	por Alejandro Piscitelli	
15.	<b>De cómo la barbarie digital llega a la educación</b> .....	197
	por Gino Cingolani Trucco y Cecilia Sabatino Arias	
16.	<b>Jugando el juego completo del 1@1 en el colegio Sarmiento</b> .....	209
	por Carolina Gruffat	
17.	<b>Del aula ideal al aula real. O viceversa</b> .....	221
	por Heloísa Primavera	
	<b>(No) alumnos participantes del Proyecto Rediseñar</b> .....	235
	<b>Autores</b> .....	241
	<b>Bibliografía</b> .....	249
	<b>Agradecimientos</b> .....	259

## Remix teórico

Roberto Schimkus  
María Andrea Guisen  
Ariel Glazer

Sobre desplazamientos y adaptaciones	136
Del paréntesis de Gutenberg al Edupunk. De la transmisión a la transacción. El docente 2.0	137
¿Nos readaptamos? Nuevas prácticas. Nuevos roles	140
El dispositivo como elemento emancipador y contextualizante	144
La evaluación como instancia de aprendizaje	146
¿Por qué dan por supuesto que sabemos lo que es <i>mash up</i> ?	148





<http://bit.ly/gH2hNm>.

*Quien enseña sin emancipar, atonta.  
Y quien emancipa no ha de preocuparse  
de lo que el emancipado debe aprender.  
Aprenderá lo que quiera, quizás nada.*

Rancière, 1987

Cuando hablamos de Edupunk abarcamos una metodología de trabajo en el aula, un paradigma filosófico que se vuelca en las prácticas que construyen los procesos educativos. ¿Es posible trasladar estas prácticas al contexto de la educación formal? Con Rancière como supuesto y el Edupunk como pretexto: saber es hacer, *learning by doing*. Objeto y sujeto fundidos en un mismo proceso condicionado y condicionante. El aprendizaje emerge como fenómeno en el que transformamos la información en conocimiento, y el conocimiento en acciones transformadoras.

## Sobre desplazamientos y adaptaciones

Walter Benjamin no le hubiera hecho ascos a hablar de las *Crónicas* de Narnia, del Hip Hop, o de *Lost*. En su ensayo sobre la mutación, Alessandro Baricco nos lo recuerda cuando describe a Walter Benjamin como alguien que «no intentaba entender qué era el mundo, sino saber en qué se estaba convirtiendo». Lo que le interesaba a Benjamin

eran las transformaciones, aquellos cambios que anuncian un mundo que está por venir: «lo que le fascinaba, en el presente, eran los indicios de las mutaciones que acabarían disolviendo ese presente (...) Para él, comprender no significaba situar al objeto de estudio en el mapa conocido de lo real, definiendo qué era, sino intuir de qué manera ese objeto modificaría el mapa volviéndolo irreconocible» (Baricco, 2005).

Se requiere una mirada especial para percibir estos desplazamientos. Como las cosas, en un momento dado dejan de funcionar y, sin que haya un cambio sustancial, de pronto son diferentes y ya no van a volver a ser de la misma manera. Benjamin era «el genio absoluto de un arte muy particular, el de descifrar las mutaciones un momento antes de que acontezcan. Fotografiaba el devenir y, también, por eso mismo, sus fotos salieron, por decirlo de alguna manera, siempre un poco movidas y, por tanto, inservibles para instituciones que pagaban un sueldo y objetivamente duras para quien las miraba».

Baricco es nuestro Benjamin. Su ensayo sobre la mutación, en el que narra su visita a la aldea de los Bárbaros, es imprescindible. Pensar estos desplazamientos en el marco del Proyecto Rediseñar implica dar cuenta sobre cómo nosotros, docentes formados en la explicación, nos fuimos readaptando al Edupunk. ¿Desconfianza? ¿Recelo? ¿Dudas sobre lo «nuevo»? ¿Qué pasa con los docentes, pero también con las instituciones?

Cuando Brian Lamb y Jim Groom acuñaron el término Edupunk habían pasado poco más de veinte años desde que Jacques Rancière publicase *El maestro ignorante* y sus cinco lecciones para la emancipación. ¿Cuántos desde la desescolarización de Ivan Illich? ¿Cuántos de Paulo Freire? Más de tres décadas de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. A estas alturas, habiendo superado las visiones deterministas, sabemos que el cambio es cultural y no tecnológico.

Con el Edupunk como pretexto y Rancière como supuesto: lo que importa son los procesos de aprendizaje que surgen con este pretexto y bajo este supuesto. Veinte años en los que las propuestas de Jacotot se leyeron y conversaron entre los docentes. Rancière incomoda, provoca, interpela, llama a la reflexión. Sin embargo, las instituciones educativas no se dieron por aludidas o las reducen a mera bibliografía «testimonial». Nos permitimos decir irónicamente: «es la institución la que no sabe ni quiere saber». O mejor aún: ¿es la universidad una fábrica de ignorantes?

## **Del paréntesis de Gutenberg al Edupunk. De la transmisión a la transacción. El docente 2.0**

*«El arte del maestro es vincular, en el tiempo real, los cuerpos vivos de los alumnos con el cuerpo vivo del conocimiento.»*

Nachmanovitch, 2004

El Proyecto Rediseñar significó la adopción de una nueva propuesta pedagógica en la que el conocimiento se genera participativamente, colaborativamente, trabajando entre pares y estimulando el desarrollo de habilidades técnicas y sociales.

*Conocer qué es el Edupunk es básico, porque si no te quedás pensando «¿Qué les pasa a estos pibes? Tienen menos ganas de trabajar que yo de estudiar», y te quedás reclamando cosas que no concuerdan con el estilo de trabajo planteado. Para poder transitar esta experiencia con soltura, tenés que saber por dónde viene la mano.*

*Barbara Marcote, alumna del Proyecto Rediseñar*

Aceptar la hipótesis del paréntesis de Gutenberg, asumiendo la actitud de la filosofía Edupunk y simultáneamente poner en práctica las ideas de Jacotot, genera nuevas e inquietantes preguntas. Por ejemplo: ¿será la segunda oralidad la que posibilite la emancipación?

La segunda oralidad o posparentética se apoya en las herramientas Web 2.0 (herramientas de código abierto, controladas por el usuario, en la cultura libre y, consecuentemente, en los recursos educativos libres). Fundamentalmente en la cultura del *remix*, del  *mash up*; en el aparente bullicio del *sampling*, *remixing*, del tomar prestado, volver a darle forma, del apropiarse y recontextualizar, la posproducción y las estéticas relacionales.

Muchas de estas prácticas y técnicas surgen en el ámbito de la música y luego pasan al de la imagen. En términos musicales es más fácil asociarlas al Hip Hop que al Punk. El Hip Hop, como la música tecno, extirpa datos con el *sampler* y los une usando el *groove* y la técnica del *collage* (Diederichsen, 2005). Lo que hace a la naturaleza del punk es la cultura del «hazlo tú mismo» usando lo que esté a tu alcance, lo más fácil de usar, simple y contundente a la vez.

En nuestro caso, y siguiendo con la analogía musical, usando las herramientas Web 2.0 para tomar prestados materiales de otros, usar partes, desde una simple nota, una serie de *patterns*, un *break* de batería hasta un fragmento. Tomar muestras, remezclarlas, rediseñarlas, apropiarnos de ellas y recontextualizarlas. El punk se propone expresar una visión del mundo utilizando cuatro acordes. Cuestiona a las bandas «dinosaurio» instituidas como Emerson Lake and Palmer, YES o el mismo Genesis. El Edupunk es también una reacción al *establishment* tecnológico que pretende imponer «paquetes cerrados» de recursos educativos, una apuesta a la educación abierta. Y más: el Edupunk es estudiante-céntrico. El Edupunk crea comunidad.

Rancière genera resistencia. Las prácticas de Jacotot son, por naturaleza, la «no institucionalización». El método de Rancière no se lleva bien con las formas institucionaliza-

das, o con «esquemas de la psicología educacional que responden a un modelo de la clase dominante» (Tello, 2005). El método está dado por el lazo: las relaciones. Ponerle hoy, en el siglo XXI, el sello de anarquista a Jacotot es ser reduccionista.

La lógica implícita de los medios digitales obliga a nuestras instituciones educativas a generar un cambio. Solo entendiendo que estamos en momentos de transición, rediseñando nuestras instituciones, se hace posible pensar en que las propuestas de Jacotot o los valores de la pedagogía Edupunk tengan lugar en la educación formal.

Al mismo tiempo, como señala sir Ken Robinson, cada país está tratando de entender cómo educamos a nuestros jóvenes y reformular sus sistemas educativos para que tengan un sentido de identidad cultural. «(...) El problema es que tratan de llegar al futuro repitiendo lo que hacían en el pasado, alienando así a millones de jóvenes que no ven el propósito de ir a la escuela.»

Cuando nos damos cuenta de que las instituciones «así no van más», estamos hablando de una crisis en la que las instituciones deberían estar reinventándose. Tello se pregunta ¿qué papel ocupan los educadores, como intelectuales, en esa reconstrucción de la desinstitucionalización?

Tuvimos que armar el barco mientras navegábamos. Aprender junto a nuestros (no) alumnos a convertirnos en prosumidores (productores/consumidores). No nos preguntamos si el Edupunk puede o no entrar en el aula. Aceptamos el desafío de encontrar la manera de readaptar las instancias de transmisión teórica a los nuevos paradigmas Edupunk. En este sentido nos cuestionamos el lugar mismo de la transmisión.

Comenzamos este apartado con una cita del violinista Sthepen Nachmanovitch (discípulo de Gregory Bateson y seguidor de William Blake), el mismo que nos dice en *Free Play* (2004), «que la educación poco tiene que ver con contenidos/teorías que se deben “transmitir”, sino con el tipo de interacción docente-alumno. Lo que se transmite es la actitud, el desafío al que se invita y al que somos reinvitados, a las libertades liberadas». Esto implica la creatividad y la capacidad de improvisar. Para que estas interacciones sean posibles, consideramos como más adecuada la modalidad de taller, que ya habíamos adoptado como cátedra en el Proyecto Facebook.

Piscitelli plantea en *Nativos Digitales* (2009) pasar de la «transmisión» a la «transacción». Esto produce un doble movimiento: por un lado nos obliga a pasar de la figura del educador «explicador» al docente «mediador», lo que implica invertir el rol de docente que habla a docente que escucha (Primavera, 2010), por el otro pone la responsabilidad de «transmitir» en los (no) alumnos.

El lugar de la transacción exige un docente con habilidades en comunicación. Todo docente que se precie debe ser un maestro en competencia comunicacional (H. Jenkins,

2008), Rancière agrega: «Saber no es nada, hacer es todo», este hacer es, básicamente, acto de comunicación.

Pero además, si se quiere ser escuchado y entendido, se debe ser capaz de emocionar, ser un maestro en inteligencia emocional y, aunque suene a jerga publicitaria, se debe saber «vender», persuadir, seducir acerca de las características del viaje al que está invitando.

Poner el lugar de la transmisión en los (no) alumnos es darles la palabra. Para desplegar la virtud poética de la que habla Rancière: «(...) hablar es la mejor prueba de la capacidad de hacer cualquier cosa. En el acto de la palabra el hombre no transmite su conocimiento sino que poetiza, traduce e invita a los otros a hacer lo mismo. Comunica como artesano: manipulando las palabras como herramientas. (...) Comunica poetizando: como un ser que cree su pensamiento comunicable, su emoción susceptible de ser compartida. Esta es la razón por la cual la práctica de la palabra y la concepción de toda obra como discurso son, en la lógica de la enseñanza universal, un preliminar a todo aprendizaje. Es necesario que el artesano hable de sus obras para emanciparse, es necesario que el alumno hable del arte que quiere aprender» (Rancière, 1987).

«Hablar de las obras de los hombres es el medio de conocer al ser humano», y esto vale desde las preguntas más simples al comienzo de cada práctico (¿qué pasó en el teórico de ayer? ¿qué les pareció? ¿qué les llamó la atención? ¿hay algo que no se entendió? ¿algo de lo que se vio puede serles útil para sus propios proyectos?), pasando por la presentación de los avances cada semana (en las que se discutían los trabajos, se les evaluaba grupalmente, y se les orientaba), hasta la misma instancia de exposición en los teóricos, su publicación posterior y la medición de su impacto.

## ¿Nos readaptamos? Nuevas prácticas. Nuevos roles

Enmarcados en el paradigma Edupunk, los proyectos que impulsó el Proyecto Rediseñar comenzaron en algunas clases con la dinámica *The followers*, una suerte de Twitter analógico. Se trató de una sorpresa para todos: manifestar qué cosas nos tenían hartos, qué necesitábamos imperiosamente, qué queríamos cambiar desde lo individual, ¡incluso toda la sociedad! Las pasiones y los propios intereses fueron la puerta de entrada para empezar a conocernos.

La consigna enunció destapar un «grito social», escribirlo en palabras claves y ponerlo literalmente a caminar en el salón. En silencio, el resto de los integrantes del juego podían oponerse a la idea sentándose en el piso o adherirse al grito siguiendo a su representante.

¿Demasiada exposición? Ponerse en juego fue uno de los principios que asentaron las bases de la experiencia. De a poco, pasamos de las voces tímidas a los gritos convencedores; los seguidores no solo avanzaban formando un camino, sino que también suma-

ban sus voces, levantaban las manos, festejaban la adhesión. Formatos y lenguajes se entrelazaron. Ya no se trataba solo de escribir, sino de formar caminos, ponerse en movimiento y poblar de sonidos el aire. Aquellos que no conseguían *followers*, duplicaron la apuesta poniendo a jugar un grito que no solo representara los conflictos sociales que lo movilizaban en lo individual, sino en aquellos que convocarían a otros.

El maestro emancipador, impulsa al alumno a actualizar su capacidad. ¿Cómo? Encerrando su inteligencia en el círculo arbitrario de donde solo saldrá cuando se haga necesario para ella misma. El maestro edupunk es un diseñador de lo que Rancière llama «círculos de la potencia»: contextos de aprendizaje para la construcción conjunta del conocimiento como parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura en la que se desarrolla y utiliza. «Hacer» y «saber» entendidas como acciones inseparables, se aprende haciendo, *learning by doing* en la resolución conjunta de problemas casos, en la superación del círculo (Wenger, 2001).

Si bien existe una minuciosa planificación de la cursada, sus tiempos y metodología de trabajo, el círculo de contención se hace invisible. El Edupunk está en toda la estructura (o desestructura) del aula. Los alumnos, acostumbrados al dispositivo *broadcast*, evaden la incertidumbre y piden textos que leer y repetir. Evocan los modelos de inyección *top-down* de contenido genérico y personalizado. Pero esta vez, la arquitectura es la del *mash up* permanente. El logro se representa no en el producto, sino en el proceso creativo que le da origen; en el devenir autores y coautores del conocimiento y fuentes (no objetos) de aprendizaje. La puesta en marcha de la inteligencia colectiva ¡ya comenzó!

## El abismo de la libertad

*Dentro del marco de la universidad, la cátedra se destaca por la libertad que les otorga a sus alumnos. Una libertad que es celebrada, y luego devuelta. En primer lugar, los alumnos celebran poder elegir el propio rumbo. Pero llegado un punto, vuelven a los docentes pidiendo por favor una indicación certera. Es un juego extraño... cuando los alumnos se encuentran en el abismo de la libertad, vuelven corriendo al refugio de la docencia, reclamando ser dirigidos.*

Mariano Legname, ex alumno y actual ayudante del Proyecto Rediseñar

La creatividad surge en respuesta a la necesidad. Para ser creativos será necesario identificar necesidades que cubrir y aceptar la incertidumbre como punto de partida. Lejos de ofrecer un «refugio» en el que volver a los tranquilizadores métodos de la educación formal, los docentes edupunk actúan como mediadores, como guías acompañando el proceso creativo.

No basta con alimentar la cháchara respecto al paradigma constructivista, se trata de *ponernos a construir* un espacio colaborativo de emancipación real que reconozca al

alumno como sujeto capaz de ser y hacer en la producción de conocimiento. Edupunk es estudiante-céntrico. Por un lado el maestro deberá arriesgarse a una experiencia educativa innovadora, en la cual se expondrá a movilizar su inteligencia y voluntad en el acompañamiento de un proceso creativo con demandas no definidas de antemano. Por el otro, será el alumno quien asumirá un protagonismo, muchas veces incómodo, en el que pondrá en juego su compromiso.

Sujeto y objeto de estudio se funden en un proceso condicionado y condicionante. El sujeto, como interfaz orgánico-tecnológico (Lash, 2005), se propone analizar las formas tecnológicas de vida, el efecto que el uso de su creación tecnológica genera sobre sí. El observador no es diferente del observado. El conocimiento ya no reflexiona sobre el hacer, sino que el hacer es al mismo tiempo conocer. Lo que el maestro ignorante busca es una transformación del sujeto, y del sujeto sobre el objeto: nuevas actitudes, formas de pensar y proceder, y nuevas aptitudes, formas de hacer mediante el uso de herramientas informáticas.

Se hace necesario ejercitar la desconfianza y la confianza. Desconfianza hacia aquellos datos que nos llegan constantemente, como verdades absolutas, de los medios masivos, la web o el gran maestro explicador. Emancipación es el acto de una inteligencia que solo obedece a sí misma. Confianza hacia nuestra capacidad de transformar la información en conocimiento, y el conocimiento en acciones para transformar el mundo (Castells, 2006). El método educativo del *broadcast*, nos dice «estas son las palabras del conocimiento acreditado, no las tuyas». Consiste en lanzar un velo de ignorancia sobre el estudiante. Es el maestro quien decreta «ahora va a comenzar el acto de aprender». Confianza en uno mismo es empoderamiento, es abandonar los antiguos (pero vigentes) métodos para ponerse en el centro de la cuestión, es atreverse a aventurarse, creer en el *background* que portamos como seres sociales, y en que nuestro hacer puede ser creativo e innovador.

### La teoría como un insumo más

Durante las primeras semanas en la cursada del Proyecto Rediseñar notamos que, si bien algunos alumnos ya conocían nuestra metodología de trabajo, les resultaba difícil dejar de esperar los ansiados textos. El mecanismo con el que llegan los alumnos indica: «si logro comprender los conceptos que menciona el texto, memorizar el autor del mismo y asociarlo con otros autores, apruebo la materia». Supuesto implícito: aprender más o menos, bien y rápido.

Y los textos llegaron, pero no como objetivo en sí mismo, sino como un insumo más de trabajo:

*(...) las clases y actividades no se van a construir desde lo teórico, sino desde el interés y la inquietud del (no) alumno puesto en la actividad práctica, desde el proyecto de persuasión de cada grupo. Se va a apoyar en lo teórico, pero no lo va a*

*«asimilar» para repetirlo, sino que lo va a aplicar en su proyecto. Cada grupo se autoadministra lo teórico como más le guste, es decir, utiliza conceptos e ideas de autores operativa y creativamente, sin una fórmula o esquema preconcebido por el docente. Lo teórico le sirve para abrir su cabeza, para generar nuevas ideas y producciones, para pensar él mismo. Cada (no) alumno viene con su librito, lo lee y lo aplica él mismo en su actividad práctica, sin recetas o métodos tradicionales de evaluación. El (no) docente como facilitador no impondrá una mirada o certeza sobre lo teórico, sino que abrirá un abanico de preguntas y problemáticas.*

*Ignacio Uman, docente de la cátedra*

El alumno deviene autor, emancipación-empoderamiento. Ha cambiado el orden de las cosas, «vale tener una base de conferencistas fanáticos de los hoteles y el break de café, pero más vale confiar en la experiencia y en lo que nuestras acciones arrojan como resultado, sacar nuestras propias conclusiones», explica Mariano Legname.

Así, la teoría fue emergiendo como una suerte de «metalenguaje», una herramienta más para pensar e impulsar el proceso creativo. Nadar por la superficie de los contenidos (*surfear*), observar, identificar, mezclar y encontrar un nuevo sentido aplicado al contexto concreto, aprender a buscar la esencia de aquello que queremos decir para luego otorgarle una estética pregnante, ejercitar la metáfora, pensar en imágenes, maximizar los recursos tecnológicos *low-fi* para crear verdaderos *memes* (ideas fácilmente apropiables, resignificantes y retransmisibles) constituyó un gran desafío, «un círculo de la potencia». Un modo de hacer que encarnó el sentido de Rediseñar.

Las clases teóricas fueron el escenario en el que cada grupo tuvo su espacio de presentación. «Es mucha gente... y yo parada en el frente, no sé si voy a poder» (ex alumna Proyecto Rediseñar). Cada instancia de presentación, se transformó en una oportunidad para poner el cuerpo, desarrollar capacidades comunicativas superlativas, transformarse en maestros de la competencia comunicacional.

## El juego para la creación colectiva

*The Followers* fue solo el comienzo de una dinámica de trabajo que se instaló en el aula: complejidad como disparador de nuevos fenómenos de interpretación-acción. El docente, como creador de contextos de aprendizaje, borra la línea divisoria entre los pupitres y el pizarrón para dar lugar a fenómenos grupales superadores. Se posiciona como mediador del conflicto, facilitador del aprendizaje y orientador de soluciones.

El objetivo de las dinámicas lúdicas es invitar al alumno a «ponerse en juego» como protagonista del aprendizaje colaborativo; plantear situaciones conflictivas donde no hay manera de salir si no es poniendo a jugar al verdadero yo. Mientras se recorren los pasillos angostos del laberinto, se descubren las estrategias para el hallazgo de soluciones.



El Proyecto Rediseñar se convirtió en una cátedra-laboratorio en la que se construyen prototipos que encuentran su origen en las pasiones de los alumnos. Dispositivos como *The Followers*, y los que se planificaron luego (Taller de diseño crítico, Nube de *tags* y Tomar la toma) a partir de las demandas que se fueron planteando en el aula, mantuvieron enlazadas las acciones del proyecto con los verdaderos intereses que movilizan a los estudiantes.

Una red densa de interacción se forja dentro del aula, se expande, llega a otras aulas. La suma de las comisiones conforma una comunidad de conocimiento en la que la producción conjunta se construye en la medida en que el saber del otro impulsa la propia creación. Es un acercamiento que promueve una pedagogía del aprendizaje por el compromiso y la actividad dentro de una comunidad educativa auténtica. Una comunidad en la que se practica la disciplina, en vez de meramente hablar sobre ella. (Downes, 2010.) Parafraseando a Robinson: «¿Cómo que no puedo copiarme? ¡Si en *Datos* me dicen que eso es colaboración!».

### El dispositivo como elemento emancipador y contextualizante

Estamos en el aula viendo unos videos que corresponden a personajes mediáticos muy particulares que han adquirido enorme popularidad en la web. Estas son las figuras conocidas como Wendy Zulca y el Delfín. Personajes de la cultura latinoamericana popular que han cobrado una enorme notoriedad con sus videos. Este fenómeno nos abrió la posibilidad de debatir cómo se dan los procesos de viralización y participación activa de las audiencias, que son los *memes*, así como también la relación entre estos personajes, su público, los nuevos medios y los medios tradicionales.

Termina el video, se prende la luz y estamos listos para entrar en acción. Lanzamos la pregunta de rigor: ¿Qué piensan de lo que acaban de ver? «Es re limado.» Esa fue la primera respuesta con la que nos sorprendió, un (no) alumno, que no dejó de expresar lo que pensaba la mayoría de sus compañeros: ¿Qué hace que alumnos acostumbrados a estudiar y analizar infinidad de textos sobre las producciones culturales de las clases populares, no puedan resaltar lo rico del contenido que estábamos mostrando, aun cuando este podía resultar «bizarro» o «gracioso»? La clase siguió adelante y nos pusimos a debatir qué es lo que hace que la gente comparta un video o interactúe con una aplicación de Facebook. Fueron varias las respuestas. Intentamos pensar los temas desde la diferenciación de las aplicaciones para obtener actitudes determinadas por parte de las audiencias, hasta entender cuáles son los impulsos emotivos que trabajan y se ponen en juego en un proceso de viralización. El broche de oro y sentenciador lo aportó una alumna haciendo referencia a una frase publicitaria de una compañía de celular: «Es que al final, es como dice la publicidad: "Somos todos chusmas"» (campana publicitaria «*We are chusmas*»).

## El viejo modelo pedagógico y la publicidad tradicional, nuestros enemigos íntimos

Vivimos en una relación íntima y caótica entre el viejo modelo educativo y los medios de comunicación tradicionales, siempre disputando la atención de los jóvenes, aunque desde posturas complementarias: la del maestro explicador y la de la cultura del *broadcasting*. Tanto el uno como la otra nos proponen dispositivos vinculados a la dinámica fabril, de repetición y estandarización de la que muy bien habla sir Ken Robinson en sus conferencias sobre educación, creatividad y pensamiento divergente.

Vemos que tanto los viejos medios como el sistema educativo tradicional forman parte de una historia que hay que animarse a dejar atrás para entrar en el mundo de la convergencia; no solo tecnológica y, por lo tanto, de dispositivos, sino de una convergencia cultural, en la que las figuras rígidas y jerarquizadas del docente y el alumno se vuelvan más flexibles y horizontales, apoyadas por prácticas que nos puedan guiar en la comprensión de esto que llamamos «la segunda oralidad».

Ya no se trata de competir o de horrorizarse, sino de entrar en la cultura de la mezcla, de la cooperación, de hacer con todo lo que tenemos a nuestro alrededor. (Re) mezclar y dar de nuevo, es el juego... ¡a jugar!

## Del Telémaco de Jacotot a los dispositivos de interacción web del Proyecto Rediseñar. La llegada de la segunda oralidad al aula

De la misma forma que el libro permitió resolver la dificultad del idioma, que tanto Jacotot como sus alumnos tenían, entendemos que los propios proyectos de los alumnos han servido para resolver las incertidumbres y dificultades encaradas durante los cuatrimestres del proyecto.

Tratamos de enseñar un lenguaje que tiene que ver con la cultura digital y colaborativa:

*Hablamos de lo que Henry Jenkins llama New Media Literacies o nuevas alfabetizaciones, no tanto para que los alumnos sean expertos en este tema sino para que estas competencias digitales o de los nuevos medios les ayuden a comunicar(se), diseñar y pensar de otra manera el mundo que les rodea... implica facilitar a los alumnos su comprensión a través del nuevo lenguaje de los medios y las gramáticas de las redes sociales.*

*Ignacio Uman, docente de la cátedra*

En el sentido tradicional, (no) docentes y (no) ayudantes están en el lugar del «saber» y quienes están cursando el taller son «los que no saben». Esta relación es lo que Rancière llama «de inteligencia a inteligencia». Cuando lo que se propone es el diseño de

dispositivos de interacción web, estos cumplen la misma función que cumplía el libro en la experiencia de Jacotot. Quienes desarrollan e interactúan con los proyectos y aprenden son los (no) alumnos. Al estar alojados en internet, estos mismos van devolviendo situaciones que tienen que resolver y que, muchas veces, los (no) docentes no sabemos exactamente cómo encarar, tanto por la particularidad de cada proyecto, como por lo complejo y cambiante de los temas cuando estos son llevados a la práctica.

Entendemos que tanto el manejo de los Social Media como las TICs en general resultan ser claves para este proceso. Lo particular es que durante la cursada los alumnos diseñan el propio dispositivo web, con el que esperan encontrarse con sus audiencias. Al mismo tiempo este se convierte en un dispositivo para el aprendizaje.

Durante el cuatrimestre se presentan los avances de cada grupo en el teórico en, al menos, tres exposiciones. Se les exige que respeten los plazos, se les recomienda que sean rápidos en la elaboración de los proyectos y en el rediseño de los mismos. Se les pide que sean breves y ágiles en la exposición. Estas urgencias hacen resaltar un factor ya mencionado: el de la voluntad y el azar, dando lugar a una apreciación fundamental de Rancière: «Se podía aprender solo y sin maestro explicador cuando se quería, o por la tensión del propio deseo o por la dificultad de la situación.» Esto solo es posible si el (no) docente logró interesar, motivar, comunicar.

Los problemas a resolver que plantea la cátedra, generan una tensión entre teoría y práctica en los que los textos de lectura «obligatoria» se van subordinando y mezclando con las propias experiencias que surgen de los proyectos. Muchas veces se va a «ciegas», como menciona Rancière: adivinando y probando qué acciones resultan ser más beneficiosas para cada proyecto.

En este contexto, estamos ante una segunda ruptura. Aparte de la del maestro explicador, se comienza a romper con el texto como dispositivo que valida (o no) lo que se «debe hacer» o «saber» (como teoría para repetir). El texto como insumo se subordina dentro de una experiencia concreta que sucede por fuera del mismo. Entran en competencia, pero también convergen el mundo del libro y el mundo vinculado a la experiencia de la interacción web. Esta segunda ruptura nos vincula a todos en la aventura por el aprendizaje de nuevos lenguajes, en los polialfabetismos de la segunda oralidad.

### **La evaluación como instancia de aprendizaje**

Es más común que las innovaciones lleguen con más o menos facilidad al campo de las estrategias de aprendizaje que al de evaluación. Por lo que podemos encontrar propuestas muy innovadoras acompañadas de sistemas de evaluación tradicionales. La evaluación en sí misma es (o debería ser) una instancia de aprendizaje. No tiene sentido separada del aprendizaje.

El maestro explicador buscará que sus alumnos subordinen su inteligencia a la suya. El momento de evaluación, entonces, no tiene que ver con la propia creación, sino con la habilidad de memorización de los mecanismos del maestro. ¿Qué sucede cuando lo que se quiere evaluar son procesos creativos? El alumno ya sabe, pero no sabe que sabe. El desafío está en el salto cognitivo que puede dar cuando, guiado por sus intereses, se ve obligado a resolver situaciones conflictivas. El alumno se transforma en autor, no repite palabras ajenas, se ha atrevido a aventurarse y ahora nos hace partícipe de esta aventura. ¿Puede un número (símbolo ancestral de la educación formal) representar la altura de este salto cognitivo?

El viejo método de la educación tradicional, en la que se aparta la instancia de aprendizaje de la de evaluación y se las ordena de manera secuencial, contradice los proyectos de educación alternativa. Edupunk es proceso-céntrico. El aprendizaje se impulsa bajo la autoevaluación y la evaluación par a par constante. La evaluación se concibe como una instancia más de aprendizaje que no sucede de una vez y para siempre congelando la experiencia en un número, sino que abre nuevos desafíos y orientaciones hacia los que seguir avanzando. El maestro emancipador, no decretará hacia dónde caminar, porque la evaluación no es un instrumento de «poder» sino de acuerdos dialógicos (Sabirón y otros, 1999) y construcción conjunta.

Entonces, ¿qué se evalúa? El proceso creativo de desarrollo de los proyectos. La adquisición de nuevas habilidades, actitudes y aptitudes. ¿Dónde? En el cotidiano seguimiento personalizado y comprometido, y en instancias de presentaciones multimedia innovadoras. ¿Cómo? Mediante la autoevaluación, la evaluación par a par, y la mediación docente en la búsqueda y hallazgo de soluciones.

### Algunas advertencias, especificidades inherentes a esta (no) metodología

1. Es necesario que la evaluación esté altamente sistematizada, lo que implica la coordinación de un grupo docente amplio para el seguimiento constante, y la gestión de la participación colectiva, a fin de «pasar en limpio» los datos emergentes de la autoevaluación y evaluación par a par.
2. La devolución al grupo no puede asentarse solo en el análisis del impacto de sus proyectos en la audiencia.
3. Autoevaluación y evaluación par a par, implica un nivel elevado de autodisciplina y compromiso para la participación por parte de los (no) alumnos.
4. La precisión en los tiempos para el cumplimiento de metas intermedias se hace fundamental, así como la logística en las instancias de presentación y el almacenamiento de datos y producciones audiovisuales.
5. No siempre hay garantía (tampoco las pretendemos) de que con todas las actividades que se propongan resulten proyectos «exitosos» y producciones audio-

visuales «exquisitas». El objetivo está en el aprendizaje que resulta del proceso creativo, no en los resultados.

### ¿Por qué dan por supuesto que sabemos lo que es *mash up*?

Este comentario de una alumna del Proyecto Rediseñar fue escrito de forma anónima en un *post-it* en el cierre de la cursada. Plantea un requisito básico, previo a cualquier contrato. Poner en un lenguaje común aquello que pretendemos hacer. Se trata de comunicar. Correr del lugar del docente explicador, significa silenciar el yo y descubrir la palabra del otro. Encontrar su perspectiva. Descubrir que hay un contrasentido cuando les pedimos que «sean espontáneos». Cuando les ordenamos que «sean creativos». A propósito: ¿quién quiere ser emancipado?, y ¿para qué? ¿Y si en principio comenzamos por motivar, interesar?

*Llevarlo a cabo no es lo mismo que la explicación de cómo se lleva a cabo. Y esta fue la parte más rica del cuatrimestre. Porque nosotros hacíamos. Todo el tiempo estábamos produciendo cosas que eran nuestras, nadie nos decía cómo debían ser. Y el texto acompañaba, no era incidencia directa sobre nuestro laburo. Los proyectos en sí son Edupunk. La forma de concebirlos, de crearlos, de hacerlos proyectos reales. Las presentaciones en los teóricos...*

*Bárbara Marcote, alumna de Rediseñar2010*

Remix teórico es el pretexto del Edupunk y el (no) método de Rancière es el supuesto, ambos en la situación posparentética de Gutenberg. También que los textos teóricos son un insumo más de trabajo que el docente facilitador administra según las necesidades de cada grupo. Sir Ken Robinson define el pensamiento divergente como una capacidad esencial para la creatividad: es la habilidad de ver muchas posibles respuestas a una pregunta, muchas formas de interpretarla. Es el comienzo de la apertura pero también el de la búsqueda de soluciones. El mismo proceso de invención y creación del dispositivo demanda los insumos teóricos a su debido tiempo. El docente que genera el problema no conoce la respuesta pero ayuda a encontrar las herramientas para resolverlo.

*Los (no) alumnos buscan solos la teoría justamente porque no es impositiva, y porque la presentamos como un insumo que los puede ayudar en el desarrollo de su trabajo; la encuentran funcional, interesante y anclada en algo real.*

*Daniela Escobar, ex alumna y ayudante 2010*

Proyecto Rediseñar2010, en su conjunto, contó con un amplio grupo docente que «siguió de cerca» los proyectos en el espacio real y virtual de las clases prácticas, interac-

tuando entre comisiones, provocando dudas allí donde había certezas, brindando información para el desarrollo de habilidades, sugiriendo, criticando, participando. Evaluando formas de pensar y hacer, y creando espacios de reflexión-acción para la emergencia de nuevas actitudes y aptitudes.

Así llegamos al final del segundo cuatrimestre de esta experiencia Edupunk, en el escenario de una facultad que es literalmente una fábrica reciclada (y a punto de mudarnos en febrero a otra fábrica reciclada), orgullosos de que en todo este despliegue se hayan escuchado más fuerte las voces de los prosumidores, los nuevos bárbaros: los alumnos emancipados.

Si esto es verdadero Edupunk, este método se autodestruirá

