

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

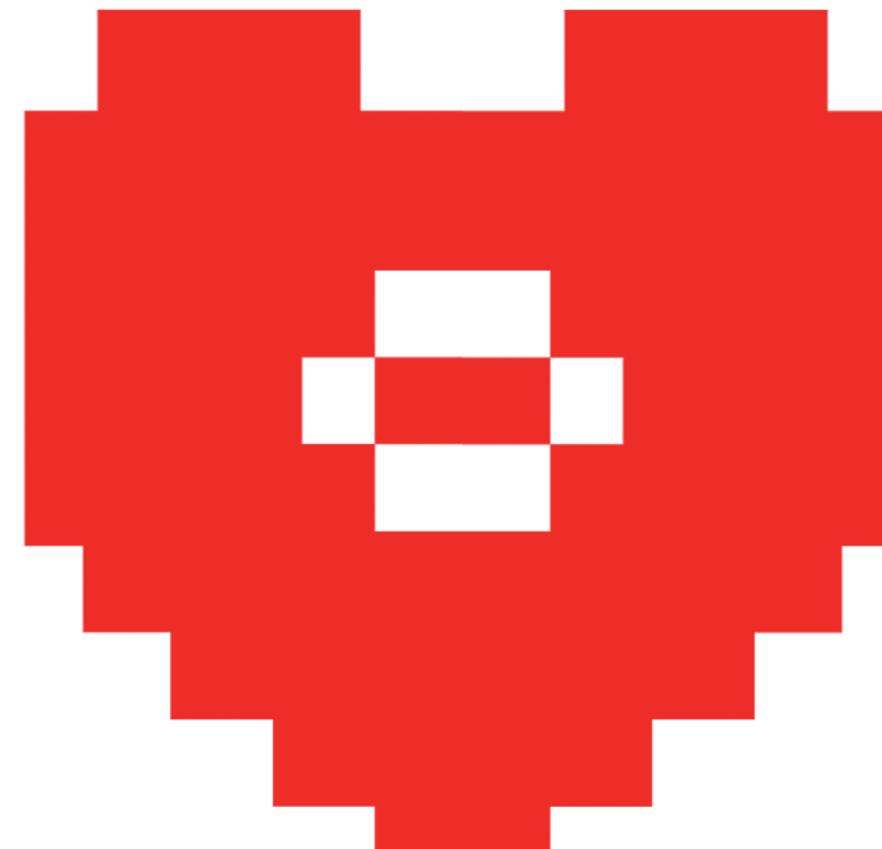
Libro

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

El pasado es prólogo	VII
Manifiesto Edupunk	XI

Parte I. Edupunk. El Proyecto Rediseñar

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

Parte II. Paréntesis de Gutenberg

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

VI

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

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

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

Capítulo 12

De habilidades, actitudes y aptitudes

Roberto Schimkus
María Andrea Guisen
Ariel Glazer

Voluntad y atención	152
Saber hacer en equipo	152
Autoevaluación	153
Evaluación par a par	153
Diseñar. De la idea al prototipo	153
Rediseñar. Del prototipo al <i>meme</i>	154
Rediseñarse. El salto cognitivo	154
Expansión y participación. Proyectos 2.0	154
Visibilidad y seguimiento. Hacer es publicar	155
Estática transversal. Identidad	155
Buscar y asumir desafíos. El empoderamiento del alumno	155



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

Si lo que se evalúa es el proceso creativo para el desarrollo de proyectos y la adquisición de nuevas habilidades, actitudes y aptitudes que puedan emerger de él, entonces ¿cuáles son las capacidades que movilizar con este proceso?

Voluntad y atención

La inteligencia se moviliza cuando la voluntad pone en práctica la atención. «Se trata en todos los casos de observar, de comparar, de combinar, de hacer y de atender como se ha hecho (...) y la posibilidad de avanzar siempre aportando la misma inteligencia a la conquista de territorios nuevos» (Rancière, 1987). Las diferencias de habilidades, actitudes y aptitudes adquiridas en el proceso creativo, se basan en la desigualdad de voluntades para prestar atención. Quien tenga voluntad para estar atento hallará nuevas competencias, modos de pensar y hacer.

Saber hacer en equipo

El trabajo en grupo es un desafío en sí mismo. La responsabilidad individual y la interdependencia positiva se transforman en factores claves. Muchas veces, los proyectos pierden consistencia a falta de sinergia entre los integrantes del grupo. «Saber hacer en

equipo» es una capacidad fundamental (a adquirir o actualizar) que da lugar al proceso de colaboración que propicia la interacción promotora.

Autoevaluación

El alumno como evaluador asimila la dirección de su proceso de aprendizaje. A medida que transita la autoevaluación, aprende a identificar y expresar sus necesidades, a establecer objetivos y expectativas, a realizar un plan de acción para alcanzarlos y a hallar los recursos necesarios para su implementación, a establecer los pasos lógicos de este recorrido y a valorar los logros.

En este sentido, el papel del docente es más el de un facilitador que el de un evaluador nato: contribuye a la formación de los alumnos para que desarrollen habilidades y puedan conducir sus propias evaluaciones. Para esto, es necesario que el alumno haga suyos los objetivos del aprendizaje, adquiera la capacidad para utilizar autónomamente procedimientos evaluativos, y seleccionar las evidencias que muestran los logros conseguidos.

Evaluación par a par

Como comunidad de conocimiento, las experiencias del conjunto de comisiones y las vividas en proyectos anteriores, como el Proyecto Facebook, se transforman en un insumo constante para la propia creación. No solo se trata de tomar ejemplos de otros grupos, sino también de apropiarse de sus críticas constructivas y posicionarse como constructores críticos. El resultado es un movimiento constante, un intercambio rico y complejo. El compromiso de la evaluación par a par basado en la participación debe ser asumido e impulsado.

En el marco específico del Proyecto Rediseñar se hace posible distinguir algunas estaciones en la línea de trabajo. En cada una de ellas los alumnos se enfrentaron a nuevos desafíos, situaciones conflictivas en las que la búsqueda de soluciones les impulsó a la adquisición de herramientas cognitivas. Cada uno de estos pasos fue puesto a jugar en el ágora de la evaluación.

Diseñar. De la idea al prototipo

Diseñar un proyecto de persuasión interpersonal masiva implica identificar una idea propia y «ponerla patas para arriba», transformarla en un artefacto de diseño crítico. Generar una propuesta especulativa que apunte al desafío de preconcepciones y supuestos sobre esa idea en el espacio social, y convoque a la participación en torno a la

misma. Transformarla en un dispositivo de movilización para tomar conciencia, exponer supuestos, provocar acciones, motivar el debate o para entretener de una manera intelectual.

Rediseñar. Del prototipo al *meme*

Cuando todo parece andar bien, la calma de la audiencia comienza a inquietar al grupo. Una vez que el prototipo ya fue «vivenciado» por lazos fuertes, se hace necesario transformar la idea inicial en un *meme*, impulsar los cambios para la expansión de la propuesta hacia el espacio social de los lazos débiles. ¿Cuáles fueron los obstáculos que impidieron esta expansión?

Analizar el impacto de esta vivencia en la audiencia, su proceso de apropiación resignificación y retransmisión, y repensar las estrategias puestas en práctica para generar nuevas apuestas en los dispositivos de comunicación y participación, fueron instancias ineludibles que abarcar para el nacimiento del *meme*.

Rediseñarse. El salto cognitivo

Una vez que la «bola de nieve» de la participación comienza a andar, no responder a los requerimientos de este fenómeno puede devenir en una meseta donde la bola se frene y se derrita.

Las «indiecisas», integrantes del proyecto «Ensambla2.0», son fieles ejemplos de «enseñar aquello que no se sabe». Para dar sustento a la participación de la audiencia en su proyecto, tuvieron la necesidad de adaptar plataformas virtuales en función de soportar archivos pesados, diseñar tutoriales y aprender a utilizar sistemas de edición audiovisual *high-fi* entre otros desafíos. Identificar qué nuevos aprendizajes necesito adquirir para acompañar, impulsar y dar soporte a los requerimientos que se establecen para la participación de la audiencia, es construir herramientas cognitivas, desarrollar aptitudes para la acción.

Expansión y participación. Proyectos 2.0

No se trata de transmitir una idea sino de expandir un *meme*. El método *broadcast* es un camino conocido que tienta cada vez que la espera de la participación desespera. Lograr un proyecto que, desde sus orígenes, se piense como producto de un fenómeno colectivo es un desafío ortogonal. Implica diseñar una idea que responda a una necesidad real y colectiva de participación, «convencer» acerca de su veracidad, y lograr su auto-sustentabilidad, es decir, crear una comunidad virtual poblada de conversaciones, un

«mundo pequeño» en el que la red de interacción entre sus integrantes sea motivo para la participación continua.

Visibilidad y seguimiento. Hacer es publicar

«Hacer es publicar», estar presente en el espacio virtual por el que circula la audiencia actual y potencial. Las habilidades para la comunicación digital, la actitud de seguimiento en la participación constante y criteriosa y la aptitud para el uso de herramientas *social media* y otras TIC que funcionaron como medios y soporte para la vehiculización de los proyectos, se conjugan en una fórmula que debe ser evidenciada en constantes actos de comunicación que estimulen la creación de nuevos lazos y la expansión del «mundo pequeño».

La interacción constante con el contexto, salir del grupo hacia la comisión, intercambiar con otras comisiones y expandirse fuera del ámbito universitario, sostener la audiencia actual, orientarse hacia la audiencia potencial y despertar audiencias cautivas son desafíos a asumir en la expansión del *meme*.

Estética transversal. Identidad

Si «hacer es publicar», el proyecto se traduce en actos de comunicación que habitan el espacio virtual. Uno de estos actos, y quizás el más visible, es la realización de producciones audiovisuales que buscan la pregnancia, el impacto en la audiencia, haciendo abstracción del mensaje en imágenes y sonidos. Lograr una estética transversal en estas producciones es un trabajo (a veces forzado y arduo, y otras instintivo) que le otorga identidad al proyecto.

Familia Volt transitó por varios estilos comunicacionales hasta que encontró en el *stop motion* su *leit motiv*. Avanzó y mejoró en la utilización de esta técnica de producción audiovisual logrando una estética superadora en cada una de sus presentaciones.

Buscar y asumir desafíos. El empoderamiento del alumno

Asumir desafíos es identificar en el proceso de desarrollo del proyecto ideas descendientes que pueden considerarse fundadoras. Es decir, «darle una vuelta más al proyecto», devenirlo, impulsarlo... pero, ¿cómo hacer para llevar adelante estas nuevas ideas? Necesitaré construir conocimientos, utilizar recursos pagos («*closed sources*»)... entonces, ¿me retrotraigo?, ¿desecho la idea?

La otra opción es asumir el desafío, lo cual implica rediseñarse en la medida en que se pone a prueba la creatividad en función de lograr aquello que se propone con los recur-

son disponibles y, a su vez, aprender de manera autodidacta a utilizar nuevos recursos. Asumir el desafío es adaptar las ideas a las posibilidades actuales y lanzarse a la incertidumbre de ponerlas a jugar en el terreno de la práctica.

Un claro ejemplo es el grupo «2ruedas.0», que buscó la manera de lograr lo que querían, y no solo eso: cuando una idea se «lanza al mercado», se multiplica en nuevas oportunidades para la acción. En el caso de este grupo, la invitación a participar en un festival de cine.

Se trata del verdadero empoderamiento del alumno «yo puedo hacer esto, no sé cómo lo voy a lograr, pero no me voy a perder la oportunidad de intentarlo». Lo más interesante de «asumir desafíos» es que los resultados nunca son los esperados...