

Herramientas de Aprendizaje Colaborativo: Producciones Transmediales en Nivel Secundario como estrategia de aprendizaje colaborativo – Pcia. De Córdoba

Fecha de recepción: agosto 2019

Fecha de aceptación: octubre 2019

Versión final: diciembre 2019

Ma. Celeste Marrocco (*)

Resumen: La sociedad que nos rodea nos sumerge en un mundo donde la tecnología y la imagen han transformado la manera en que jóvenes y adultos se entretienen, comunican y vinculan entre sí, afectando la forma en que se construye el conocimiento y la propia tarea docente. Este trabajo cuenta la experiencia desarrollada en el interior de la provincia de Córdoba donde se ponen en práctica producciones transmedia para desarrollar aprendizajes significativos y transversales en diversas áreas.

Palabras Clave: Transmedia – convergencia – inteligencia colectiva – TIC – aprendizaje colaborativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 243]

Introducción

Amancemos en grandes ciudades, pequeños pueblos, o en perdidos lugares que pocas veces aparecen en los mapas. Cada quien narra su propia realidad. Puede resultar extraño descubrir el mundo a través de otros ojos... Cuanto más, cuando quienes observan son jóvenes que narran sus descubrimientos, sus visiones, sus sueños. Más aún si se trata de nuestros niños, en nuestro pueblo, en nuestras aulas. Esta realidad en un pueblo pequeño se complejiza cuando esos jóvenes buscan construir un proyecto de vida, pero las dificultades para conseguir trabajo, o el costo de estudiar, se interponen. La conectividad y la convergencia permiten hoy publicar producciones pluritextuales o transmediales a prosumidores globales. Debemos entonces orientarnos a formar ciudadanos capaces de manipular, producir y abordar textos multiplataforma de manera reflexiva y crítica... sin embargo ¿qué pasaría si enseñáramos a nuestros alumnos a leer y no a escribir?, ¿podrían desarrollar una comprensión completa y profunda de tales textos?... evidentemente la respuesta sería no. Ahora ¿por qué entonces creemos que los jóvenes de forma casi congénita sabrán comprender profundamente un texto visual o interactivo?. Hoy queremos compartir con Udes. un proyecto que busca dar respuesta a esta situación a la vez que estimular la creatividad y confianza en sí mismos, la capacidad de creer que si se unen y logran una estrategia de trabajo sólida pueden alcanzar cualquier meta que se propongan, poner en sus manos responsabilidad, capacidad de autoperfeccionarse, de gestionar su propio emprendimiento.

La propuesta busca estimular un proceso autónomo de construcción de conocimiento, que se exprese en narrativas transmediales a partir del trabajo colaborativo apostando por el desarrollo integral de la persona, la revalorización de la capacidad de análisis y reflexión, y una estructura de pensamiento que rebase los contenidos conceptuales específicos de una o más materias, otorgando a nuestros jóvenes la posibilidad de desarrollarse y expresarse como ciudadanos responsables y conscientes de su rol en una sociedad democrática y

plural, que sepan descubrir el valor de su propia voz, por medio de narrativas significativas y originales.

Aprendizajes significativos y colaborativos

Cuando hablamos de educación y nuevas tecnologías, nos sumergimos en una dialéctica compleja que incluye a generaciones diversas que parecen estar bastante distantes en sus formas de comunicación, vinculación y expresión.

Cada uno de estos grupos tiene una lógica propia en la construcción de sus aprendizajes y en la forma de comunicación con sus pares. Las generaciones que nacieron antes de la explosión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), hijos de la cultura del libro, con una lógica lineal en su forma de ver el mundo, donde los procesos secuenciales y las comunicaciones cara a cara, eran el punto de partida de sus relaciones. Por su parte los nacidos en pleno auge de las tecnologías y la comunicación, con una vinculación estrecha con los recursos técnicos que vehiculizan esas comunicaciones, productos de una forma no lineal de construcción de los relatos, donde el trabajo en red y las comunicaciones instantáneas transformaron incluso la forma de vincularse con sus pares, y hasta su manera de construir aprendizajes. Sin embargo, este último grupo no es homogéneo, tanto por las tecnologías que rodearon sus etapas de crecimiento, como por las posibilidades de acceso a las mismas. Pese a lo cual, no podemos descartar su necesidad de acercarse al estudio y el aprendizaje a través del lenguaje mediático, discurso que parece responder mejor a sus inquietudes y necesidades, por un lado, y da respuesta a las exigencias tanto del mundo social como laboral en el que deberán seguir desarrollándose.

Muchas veces escuchamos en el ámbito educativo, señalar que la única problemática de la incorporación de las tecnologías a la educación se refiere a cuestiones técnicas, sin embargo, debemos considerar el uso de cada herramienta tecnológica, teniendo en cuenta la forma en que ellas influyen en la propia concepción del mundo que nuestros estudiantes pueden desarrollar a partir

de su empleo. Recordemos lo que señala Juana María Sancho “las tecnologías utilizadas en la educación escolar (artefactuales, simbólicas y organizativas) modelan el desarrollo de los individuos y sus formas de aprehender el mundo”(Sancho, 1998, Pag. 11) .

Debemos recordar que nuestros estudiantes son producto de esta nueva configuración social, económica, política e histórica marcada a su vez en nuestro contexto nacional por una profunda asimetría económica y cultural, pero sin perder de vista el espacio que las nuevas tecnologías han alcanzado a nivel global.

Ante esta realidad educar a nuestros niños y jóvenes para ser ciudadanos de una sociedad atravesada por la tecnología, la llamada sociedad de la información y el conocimiento, es mucho más que cambiar libros por pantallas o monitores. Requiere, integrar lo mejor de la tradición y experiencia pedagógica con las nuevas opciones tecnológicas, así como la educación formal con las prácticas cotidianas de comunicación digital, apuntando a una sociedad donde estas prácticas alcancen cada vez a mayor cantidad de interactores, convirtiéndolos en protagonistas de la construcción de relatos, difusión de ideas y el debate de opiniones, permitiendo una sociedad más democrática y participativa.

En este camino y desde la perspectiva pedagógica concebiremos al proceso de aprendizaje como un camino de interacción, comprensión, innovación, sistematización y puesta en práctica de contenidos conceptuales y procedimentales. Contenidos que se orienten a lograr la vinculación con el entorno social e histórico: con sus pares, con los profesores, con el objeto de estudio, la sociedad y su cultura, permitiendo a la persona según su edad y estructura de pensamiento, comprender, y aprehender de una manera única, según su personal ritmo de aprendizaje. Por lo cual estaremos hablando de un proceso intrapersonal e interpersonal.

Se hace necesario tener presente que la experimentación y la producción propia estimula un aprendizaje significativo y relevante que apoya su desarrollo humano. Pero la incorporación de los medios para lograr una mejora cualitativa de los aprendizajes no debe perder de vista lo que claramente nos señala Fernando Iriarte cuando señala que lo más importante es lograr un cambio cualitativo en los procesos de aprendizaje, dado que no se trata de transferir formas tradicionales de enseñanza en hipermedios, sino de crear nuevos modelos de adquisición del conocimiento y de construcción del saber. El mismo autor señala la importancia de la aplicación de modelos basados en el desarrollo de la inteligencia colectiva, que promuevan el aprendizaje cooperativo (Iriarte, 1998).

De esta manera lo que procuraremos es lograr sacar el máximo provecho de las posibilidades de interacción sincrónica y/o asincrónica que la red nos brinda, además de su amplia capacidad de almacenar y manipular información. De esta manera, la interacción podrá vincular a los estudiantes entre sí, con el docente, formar grupos de trabajo, etc, favoreciendo el aprendizaje colaborativo. Como es de suponerse no hay un medio que sea el ideal para todos los aprendizajes, sino que la combinación de diversas estrategias y medios que apoyen el proceso será lo más apropiado para la mayoría de los contenidos.

Recursos tecnológicos en el aula

Nuestros alumnos se mueven hoy en un mundo donde las posibilidades tecnológicas de capturar una imagen y hacerla perdurable a través de la fotografía, o el video, de guardar una voz, o de registrar un movimiento rompieron ese monopolio significativo de la cultura masiva del Siglo XX, donde para poder comunicar una idea a un gran grupo de personas se hacían necesarios grandes recursos económicos para poder acceder a medios masivos de comunicación. Hoy por hoy, las redes y los recursos de la *Web 2.0* permiten que con solo una conexión a *Internet*, jóvenes, niños, adultos puedan publicar sus producciones textuales, audiovisuales o de cualquier tipo a un amplio número de interactores a lo largo del planeta. Es por ello que nuestra labor educativa, entonces debe estar abocada a formar individuos que desarrollen habilidades y capacidades necesarias para poder asimilar lo que comunican los diferentes canales y formas de comunicación de manera reflexiva y crítica, participando de los mismos con sus propias producciones, en el rol como prosumidor, entendido este en el sentido en que los define Alvin Toffler, quien en *La Tercera Ola* señala que se trata de personas que consumen lo que ellos mismos producen, en lugar de venderlo, es para ellos mismos o para sus hijos, o para darlo gratuitamente (Toffler, 1994).

Esta configuración social viene de la mano de la tecnología disponible. Toffler analiza profundamente las implicancias económicas de este fenómeno, tema que excede este trabajo, pero lo cierto es que las características del sujeto que describe Toffler coinciden con el que hoy puebla nuestras aulas y consume narraciones transmedia, producen sus propios contenidos, sin una primera aspiración económica, sino social y medial manipulando las narraciones que tanto admira. Por lo cual el mismo autor señala que de esta manera comienza a cerrarse la brecha histórica que separaba al productor y el consumidor, dando origen a una nueva forma de economía, la economía del prosumidor (Toffler, 1994).

El concepto de prosumidor va de la mano en la actualidad de otro que cada vez se extiende más en la producción comunicacional contemporánea: Transmedia. La palabra transmedia, está formada por el prefijo trans que significa “más allá”, “del otro lado”, “a través de” y media que hace referencia a los medios de comunicación, formando un concepto que da cuenta del recorrido que permite traspasar un contenido de un medio a otro, pero sobre todo refiere a los relatos que extienden su universo más allá de un solo medio, y se distribuye de forma orgánica e integrada por diversos canales y formas de distribución.

Cuando en 2003, Henry Jenkins publica su artículo “Transmedia Storytelling” se impulsa con fuerza este concepto en el debate teórico, comienza relevando como en ese momento comenzaba a percibirse desde la industria de los medios audiovisuales que se estaba produciendo un cambio en lo que las audiencias exigían de sus producciones (Jenkins, 2003). Hasta poco tiempo antes, las producciones aledañas a la obra central eran vistas con desdén por los creadores de las obras, pero poco a poco, esas obras en principio periféricas se adquieren cada vez mayor peso e importancia llegando a construir un uni-

verso propio que se propone para la exploración de los prosumidores en diversos soportes y medios.

El concepto de transmedia se está aplicando en diversos ámbitos desde la educación, la publicidad, el marketing, el periodismo y hasta las campañas políticas. La transmedia viene de la mano de la convergencia mediática, realidad palpable en la sociedad actual como hemos señalado antes. En la mano de cualquier adolescente que maneja su Smartphone como centro de comunicación, expresión, estudio, registro, consumo y entretenimiento en los más diversos aspectos de la vida. Se trata de un sistema de trabajo y creación que responde a las necesidades expresivas de una época y una sociedad en permanente reconfiguración.

La convergencia de la que hablamos es mucho más compleja, se trata de una transformación tanto en el modo de producción como de consumo de los medios.

“La convergencia representa un cambio de paradigma: el paso de los contenidos específicos de un medio a los contenidos que fluyen por múltiples canales mediáticos, a la creciente interdependencia de los sistemas de comunicación, a los múltiples modos de acceder a los contenidos mediáticos y a las relaciones cada vez más complejas entre los medios corporativos de arriba abajo y la cultura participativa de abajo arriba”(Jenkins, 2008, Pág. 241)

Para este análisis, Jenkins recurre a Lisa Gitelman, para brindar su concepto de medios, el cual compartimos, a través de un modelo que funciona en dos niveles, por un lado entendido como una tecnología que posibilita la comunicación, pero por el otro como un conjunto de “protocolos” asociados a prácticas sociales y culturales que se desarrollan alrededor de dicha tecnología, son en este sentido sistemas culturales (Jenkins, 2008).

Podemos hablar entonces de que la convergencia se produce también en estos dos niveles, por un lado las tecnologías de la distribución, es decir el soporte que transmite el mensaje, las cuales se ven sumergidas en una vorágine de transformaciones y competencias por imponerse como el recurso dominante. Pero por otro lado, la convergencia de esas prácticas sociales que se ven transformadas por la forma en que los discursos son transmitidos, y a su vez afectan la manera en que son internalizados y leídos por los receptores.

Otra característica de este proceso es que se da tanto a nivel de grandes empresas que suman esfuerzos para desarrollar universos creativos, o nuevos equipos que compartan formas de distribución de contenido, como al nivel de los individuos que interactúan con esas tecnologías las emplean en sus vidas diarias, para el estudio, el trabajo, las campañas políticas y hasta las relaciones amorosas, que hoy por hoy, se extienden por sobre el tiempo real que se comparte en: redes sociales, cámaras Web, mensajes, y conexión permanente de los amantes que aun con enormes distancias de por medio comparten gran parte de sus días por medio de las tecnologías. Es decir que la convergencia no solo afecta a los grandes conglomerados, esta nueva forma de construir ideas que nos afecta a todo nivel.

Por ello, hoy por hoy, creemos que es una necesidad incluir en nuestras aulas primeramente el estudio de la imagen audiovisual en sus diferentes vertientes, televisivas, cinematográficas, o como parte de los medios

interactivos, como primer paso en la incorporación de las NTIC, que conforman el mundo más inmediato para nuestros estudiantes en su vida social y cotidiana.

La Educación Hoy

Podemos señalar que cualquier estrategia educativa sobre los medios debe contemplar tanto actividades de lectura como de creación de mensajes: con la lectura desarrollamos estrategias e incorporamos sistemas de análisis específicos y con la creación favorecemos el desarrollo de las capacidades para producir mensajes, comunicar ideas y comunicarse con la sociedad actual. Así el individuo estará en una situación que le permite ubicar a los medios como elementos propios de su cotidianeidad y gozar del distanciamiento necesario para consumir, interpretar y subvertir los discursos audiovisuales que le son ofrecidos.

De esta manera se busca apoyar el desarrollo de las competencias prioritarias que han sido definidas dentro de la provincia de Córdoba, favoreciendo la producción de textos orales y escritos, incluso fotográficos y audiovisuales a partir del trabajo de interpretación, comprensión y explicación de fenómenos de orden social y natural que son comunicados por estos medios masivos, electrónicos y/o digitales aplicando teorías de análisis semiótico, históricas y sociales, que le permitan una nueva producción y sobre todo la comunicación a nivel pluritextual de forma reflexiva, crítica y analítica. De la misma forma se promueve la búsqueda, el procesamiento y el análisis de información proveniente de diversas fuentes textuales, digitales, mediáticas o de la imagen, principalmente basado en el trabajo colaborativo y participativo tanto en el análisis de la imagen, como en la producción de estos discursos visuales en la cual deberá enfrentar la resolución permanente de nuevas situaciones problemáticas.

Se busca dar a luz ciudadanos capaces de manejar-se en una sociedad altamente tecnologizada donde la preeminencia de la imagen conquista cada rincón de la actividad profesional, laboral, social, política e incluso económica. Teniendo a *Internet* como una inagotable y creciente fuente de datos e información, así como una red de comunicación inmensa, de grandes capacidades y extraordinaria velocidad. Sin embargo, buscar, encontrar y cuestionar esos datos es una necesidad tan importante hoy como años atrás, cuando esa información era más limitada y/o venía únicamente de los libros o de los maestros. Aprender a investigar, analizar, integrar y relacionar esos datos para lograr dar a luz nuevas ideas y recursos, es parte del nuevo desafío de la educación. Esto sin dudas afecta la forma en que se vinculan los participantes de la comunidad de aprendizaje que se constituye en un aula, donde cada uno puede flexibilizar su rol, siendo el docente no un centro de sabiduría que transmite datos, sino un coordinador que va apoyando a los estudiantes en su propia construcción de aprendizajes y estrategias para descubrir conocimientos e información. Así los estudiantes pueden ocupar en diversos momentos el lugar de docente compartiendo sus propios conocimientos con el resto de sus compañeros y con el mismo profesor, aportando todos para mejorar la educación y el trabajo colaborativo de cada uno.

Estas estrategias no solo son necesarias para responder a las inquietudes de nuestros chicos, sino también para que ellos mismos puedan integrarse al mundo laboral contemporáneo el cual cada vez parece inclinarse más por este tipo de alternativas de trabajo y soluciones para el desarrollo y la sinergia entre los trabajadores.

Las transformaciones dentro del trabajo áulico nos llevan a observar como las computadoras amplían las tareas, más allá de herramientas como las tizas, el pizarrón o los mapas tradicionales, aplicándolos en la integración de contenidos y en la construcción de nuevos conocimientos estableciendo relaciones entre los conceptos, donde la asistencia digital que brindan se vuelve básica para el desarrollo de las actividades pensadas desde este nuevo lugar del aprendizaje.

Ya no se trata de un grupo de jóvenes sentados frente a un profesor esperando de él la respuesta a todas las preguntas, el conocimiento exacto y/o las actividades a resolver según la estrategia que ese mismo profesor les ha brindado mediante la memorización y/o la repetición sistemática. En su lugar nos encontramos con un grupo de aprendices que con la guía de un coordinador-docente, van construyendo conocimiento, investigando, estableciendo conexiones, y nexos entre diferentes conceptos, produciendo materiales de diverso tipo para comunicar sus descubrimientos en permanente construcción, ampliando su red de contactos fuera de las paredes del aula, extendiéndose a todos los conectados a sus redes a lo largo del mundo que tengan interés en las áreas que están trabajando, desde una perspectiva que puede integrar fácilmente el entretenimiento (videos, juegos, películas, redes sociales) con el aprendizaje utilizando esos mismos recursos.

Pensar desde este lugar nos lleva a pensar la práctica docente en relación a los nuevos desafíos que se presentan. En este sentido podemos coincidir con Alejandra Batista cuando señala:

“Trabajar con tecnologías audiovisuales e informáticas exige adquirir nuevos saberes, ir más allá de la propia disciplina que se está enseñando y mantenerse actualizado; así como ofrecer, en la enseñanza de las asignaturas, abordajes coherentes con los cambios que las nuevas tecnologías provocan en condiciones de producción científica, y pertinentes en relación a los problemas globales. Implica reflexionar sobre las propias prácticas y diseñar los espacios y los tiempos en que se desarrollará la enseñanza.”(Batista, 2007, p. 33)

Tomando como referencia esta perspectiva, procurando buscar respuestas adecuadas a los tiempos que corren a la hora de proponer actividades para nuestros estudiantes fue que se concibió el presente proyecto de desarrollo transmedial, el cual se ha venido aplicando progresivamente durante los últimos 8 años de trabajo de su autora, apuntando a integrar las herramientas digitales en la práctica cotidiana del docente y a enfocar el uso de las notebooks y los dispositivos móviles como asistentes digitales en el aprendizaje de los jóvenes.

Con estos conceptos a la vista se decidió recurrir a las herramientas disponibles en *Internet* para el desarrollo de conocimiento, asumiendo la red como un espacio en construcción que da testimonio de formas culturales locales y globales de manera simultánea, es decir aten-

diendo a la dimensión cultural de *Internet* tal como lo plantea Manuel Castells:

“La dimensión cultural, es decir, el sistema de valores, creencias y formas de construir mentalmente una sociedad, es decisiva en la producción y las formas de *Internet*.”(Castells, 2002)

Ya que justamente es la esperanza de esta propuesta poder sumar a la red como espacio de crecimiento social y encuentro comunitario en pos de lograr la integración de los jóvenes que se encuentran, como veremos enseñada, en medio de una sociedad con una profunda tradición local pero no ajenos a una realidad global marcada por la presencia de las NTIC.

El espacio virtual se constituye en el lugar de trabajo para que el grupo de estudiantes con la coordinación docente puedan desarrollar su creatividad y capacidades cognitivas, analíticas y críticas. La propuesta se trabaja en dos establecimientos del interior de la provincia de Córdoba: el Instituto Madre Cabrini, con Orientación en Artes – Artes Visuales, de la Cdad. De Capilla del Monte, y el IPEM 165 P. J. Bonoris, con su nueva Orientación en Artes-Arte Multimedial de la localidad de Colonia Caroya. Desde esta perspectiva se enfocó un proyecto que pretende responder a las inquietudes de los estudiantes, partiendo del desarrollo de cortometrajes ficcionales y/o documentales que completen su presentación con espacios *Web*, videojuegos, libros, redes sociales, Afiches publicitarios e intervenciones en el espacio público correspondientes a dichos trabajos, sumado a un estreno comunitario que permita su divulgación y socialización con una importante respuesta local.

Estrategia de trabajo

Se trata de una experiencia que nace de la materia Lenguaje de las Artes Visuales, del 6º año, Nivel Medio, Colegio Madre Cabrini de la Localidad de Capilla del Monte. Trabajamos de manera transversal con las áreas de Artes (Producción de las Artes Visuales y el espacio de opción institucional Arte, Cultura y Sociedad; Lengua; Historia, y FpVT), la cual se replicó a partir del año 2013 en el IPEM P.J. Bonoris de Colonia Caroya a partir de la materia Lenguaje Multimedial y en forma articulada con las cátedras de Producción Multimedia, Lengua, Biología y Formación para la Vida y el Trabajo.

La idea surgió cuando una ONG local, *Contame Capilla*, invita a participar de un concurso anual de cortometrajes, fundamentado en la necesidad de integrar a una sociedad transformada por numerosos migrantes de otras ciudades y provincias; procurando el rescate de las posibilidades, realidades e historias de esta población que, en la mayoría de los casos, no es la ciudad natal de nuestros estudiantes. Contrastando con la realidad que se encontró en la segunda implementación en la localidad de Colonia Caroya donde la fuerte identidad y arraigo de las tradiciones locales, vieron inicialmente con cierta distancia la implementación de una nueva orientación y estrategias de trabajo transversales que fueron progresivamente aceptadas e incorporadas por la comunidad educativa.

En ambos casos el proyecto trabajado parte del análisis y estudio de las estrategias de construcción de significación en lenguajes audiovisuales y producciones trans-

mediales, para llegar luego a la producción y desarrollo colaborativo de producciones propias de carácter ficcional, documental y/o periodístico.

El trabajo se diseña de forma que se trabaje articulada y secuencialmente, profundizando los contenidos en cada uno de los cursos involucrados: 4º, 5º y 6º años del ciclo orientado.

Después de trabajar articuladamente con otras materias de las orientaciones en cada una de las instituciones, y el área de Lengua sobre el análisis semiótico de textos de diverso formato, se desarrollaron en forma grupal guiones que pudieran trabajar de manera crítica temáticas que fueran de interés para los estudiantes de cada institución y cada año. De esta forma se estimula a los jóvenes a analizar la realidad que los rodea, de manera que se pudieran trabajar en cada producción aspectos que se integraran a otras áreas, tales como geografía, sociología, historia, y hasta matemáticas, según la idea de origen que surgiera del grupo dado que se hace necesario una investigación previa que permita dar verosimilitud y profundidad a los guiones a desarrollar.

Concebida la idea, se desarrollan biblias transmedias completas, que incluyen la programación del proceso de implementación, la idea de cada uno de los medios o discursos a incluir en la propuesta y los guiones técnicos de los cortometrajes y/o *Web*episodios que constituyen el medio núcleo de cada propuesta, y dan cuenta del aprendizaje profundo de las estrategias de construcción de relatos audiovisuales. Una vez completo este paso, cada grupo se organiza como una pequeña productora independiente, con lo cual cada estudiante toma la responsabilidad de cumplir un rol determinado en un área y/o medio particular.

Cada una de estas áreas implica no solo asumir la responsabilidad de completar la tarea, sino también desarrollar capacidades y aptitudes propias del rol. Cada uno decide elegir el área a trabajar según sus intereses y aptitudes.

Así cada grupo cuenta con un responsable del área, y se organizan talleres paralelos para cada una de ellas. Quienes se responsabilizan del área de la dirección general, deben no solo manejar profundamente el discurso y la narrativa, sino también el manejo de grupos de trabajo y la toma de decisiones con responsabilidad grupal. El área de Producción además de reunir recursos materiales y humanos, incluyendo actores, organizar horarios y gestionar permisos, desarrolla presupuestos, incluyendo asignación y manejo de fondos. Las áreas de fotografía y sonido trabajan profundamente los principios físicos y computacionales que permiten el registro y manipulación de sus recursos para su empleo en los diferentes soportes que se vayan a emplear (audiovisual, videojuegos, redes sociales, publicidad en diversos soportes, publicaciones editoriales, etc). El área de dirección de arte, desarrollan los recursos necesarios en escenografía, vestuario y maquillaje, a la vez que toman a su cargo el registro de las tareas realizadas con fotografías de todo el proceso, así como el diseño del concepto visual general, que incluye el logo de la propuesta, diseños de portadas y todo lo que surja como necesidad del proyecto.

En este punto se llega a producción de cada uno de los medios que componen el relato, el cual se realiza con recursos propios de las instituciones y/o de los estu-

diantes según el caso. Básicamente se recurre a cámaras de video hogareñas, cámaras fotográficas, un trípode y lámparas halógenas que facilitan las instituciones en las locaciones relevadas y buscadas por los propios estudiantes, computadoras portátiles (*netbooks* en general), teléfonos celulares, y recursos *Web 2.0*.

Una vez finalizado el rodaje, el grupo en forma colaborativa desarrolla el montaje de los cortometrajes, videojuegos y libros, mientras de forma paralela, se trabaja la publicidad de los trabajos por medios digitales, para ello cada grupo desarrolla una página *Web* sobre el soporte *Wix*, una página de *Facebook*, y un perfil en *Twitter*, con lo cual trabajan y analizan no solo cómo desarrollarlos técnicamente sino también el tipo de contenidos a publicar, su nivel de comunicación y difusión, y la importancia de ser responsables por cada contenidos publicado. En estos espacios se publican textos y artículos que no solo publiciten la película, sino también entrevistas a técnicos y actores, profesores y padres, además de fotos del detrás de escena de cada etapa de trabajo.

Finalmente se lleva adelante el desarrollo de los afiches publicitarios de cada corto, los cuales se distribuyen para convocar a la comunidad toda para reunirse en el evento anual donde se presentan estos trabajos, tanto en la proyección audiovisual como con instalaciones multimediales y/o juegos de realidad alternativa.

Este evento es un momento de encuentro y colaboración con toda la comunidad, donde se estimula y felicita a los estudiantes por el trabajo desarrollado durante todo el año.

Síntesis de la propuesta

Este proyecto implica una apuesta a una estrategia de trabajo diferente y actual en donde el aprendizaje de los contenidos se base en la exploración y la producción desarrollada a través del trabajo en equipo con el uso de diversas herramientas digitales que les permitan a los estudiantes vivenciar la propia experiencia del lenguaje medial tanto para el estudio como para la comunicación de sus resultados.

Se organizan grupos de trabajo que seleccionan temáticas que pueden ser tan diversas que van desde la realidad de la comunidad Comechingón; la historia e importancia del Tren; el proceso de construcción del Dique El Cajón; o la historia de vida de un vecino de 98 años, chofer del Presidente Perón, hasta ficciones que incluyen zombies, magia o comedias románticas, entre muchas otras. El proyecto se orienta a lograr producciones que busquen expresiones que denoten su forma personal de narrar la realidad, apropiándose profundamente de la temática para construir y expresar sus propias ideas.

Partimos del análisis narrativo y técnico sobre el documental. Pasamos a la etapa de producción, desarrollando el trabajo como una productora independiente, desde la formación de la empresa, división de tareas, diseño de logos y páginas *Web*, hasta la producción audiovisual completa. Una vez que se tienen listos los guiones e investigación, comienza la etapa de rodaje y edición, cerrando el ciclo con la presentación de los proyectos en la una muestra anual de cada institución, alcanzando prestigio y reconocimiento en la comunidad.

Por medio del trabajo de mantenimiento de la página *Web* y de la incorporación de contenidos relacionados

con la región se espera no solo acercar a la realidad cotidiana de los jóvenes conceptos que pueden parecer distantes a su medio local, sino también poder brindarles la posibilidad de explorar herramientas que les permitan hacer más atractivos los contenidos de carácter teórico. De la misma forma, al brindarles herramientas y estrategias de trabajo colaborativo, se espera poder prepararlos para su salida al mundo laboral. El asumir roles en cada equipo estimula la responsabilidad individual y colectiva así como la conciencia social al explorar su propia región en busca de agentes sociales que los estimulen en su propio rol como transformadores de la sociedad que los rodea.

Abstract: The society that surrounds us immerses us in a world where technology and image have transformed the way in which young people and adults entertain, communicate and link with each other, affecting the way in which knowledge is built and the teaching task itself. This work tells the experience developed in the interior of the province of Córdoba where transmedia productions are put into practice to develop significant and transversal learning in various areas.

Keywords: Transmedia - convergence - collective intelligence - ICT - collaborative learning

Resumo: A sociedade que nos rodeia mergulha em um mundo onde a tecnologia e a imagem transformaram a maneira pela qual jovens e adultos se divertem, se comunicam e se relacionam, afetando a maneira como o conhecimento é construído e a própria tarefa de ensinar. Este trabalho conta a experiência desenvolvida no interior da província de Córdoba, onde as produções transmídia são postas em prática para desenvolver um aprendizado significativo e transversal em várias áreas.

Palavras chave: Transmedia - convergência - inteligência coletiva - TIC - aprendizagem colaborativa

(*) **María Celeste Marrocco.** Técnico-Productor en Medios Audiovisuales, Licenciada en Cine y TV, Especialista en Video y Tecnologías Digitales On line/Off Line, Doctorando en Artes de la Univ. Nacional de Córdoba, Argentina. Se desempeña como docente nivel medio, superior y universitario; realizadora multiplataforma y fotógrafa. Brinda capacitaciones a docentes y profesionales en narrativas transmedia y multiplataformas.

Para actuar, hay que pensar. La enseñanza de la filosofía en la era digital

Fecha de recepción: agosto 2019
Fecha de aceptación: octubre 2019
Versión final: diciembre 2019

María del Carmen Martínez (*)

Resumen: La enseñanza de la filosofía en el segundo cordón industrial de la provincia de Buenos Aires en la Argentina, presenta diversas aristas, una de ellas es que la misma sea significativa para los alumnos que pueblan las instituciones educativas. El presente trabajo pretende dar a conocer las prácticas docentes realizadas en los últimos años en instituciones de gestión pública y privada. En ante dichas prácticas se resolvió la tensión entre la enseñanza tradicional de la filosofía y el uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje, logrando con los alumnos producciones de reflexión filosóficas con carácter local y problemáticas situacionales.

Palabras clave: Filosofía – enseñar – aprender - nuevas tecnologías - aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 245]

Desarrollo

El problema de la enseñanza de la filosofía en la escuela secundaria en estos tiempos de posmodernidad y sociedad informatizada renueva viejos desafíos. En el sistema educativo actual se percibe la tensión entre la enseñanza tradicional y la innovación en la enseñanza, lo antedicho parece un trabalenguas, pero no lo es en la cotidianeidad del aula. Esta tensión no es nueva, ya lo planteaba Kant cuando distinguía entre *aprender filosofía* y *aprender a filosofar*, en el primer caso lo que el estudiante realiza es aprender Historia de la Filosofía, distinguir disciplinas filosóficas y métodos, en el segundo lo que se pretende es que el alumno adquiera habilidades de análisis, crítica, inferir consecuencias, usar ejemplos reales o imaginarios, formular preguntas

relevantes de los estudios realizados en el pasado o en el presente que constituyen el uso de la razón.

Esta tensión entre la tradición y la innovación nos lleva a pensar que la misma no debe plantearse como una tensión, sino como las dos caras de una misma moneda. La tradición en la enseñanza de la filosofía significa leer las obras filosóficas en soporte papel, como así también realizar los análisis escritos pertinentes de las obras leídas. La cultura digital de los jóvenes que pueblan las aulas leen en sus dispositivos móviles, escriben a partir de software que disponen los mismos, se transforman y transforman la realidad con el uso de las nuevas tecnologías en la comunicación, que permite establecer una dialéctica entre la tradición y la innovación, o sea, entre los escritos de los filósofos antiguos y los ciudadanos