

## Estrategias de enseñanza 2.0. La hora de repensar el paradigma de enseñanza “Broadcast”

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

Diego Lema (\*)

**Resumen:** La consolidación de las herramientas y recursos de lo que conocemos como Web 2.0, ha cambiado definitivamente el paisaje del aprendizaje y la enseñanza en nuestros días. El uso de redes sociales, *blogs*, *wikis* y otras herramientas, que permiten e impulsan la producción, la formación de una inteligencia colectiva y la horizontalización de los conocimientos, hace que los docentes debamos replantearnos rápidamente el modelo de enseñanza vigente.

**Palabras clave:** producción digital – modelo – enseñanza – formación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

Nuestros alumnos han cambiado, no son ni poseen las características de los sujetos para los cuales el sistema educativo fue diseñado durante siglos (Alejandro Piscitelli, 2009). Los alumnos de hoy pertenecen a una generación que ha nacido y crecido rodeada de sistemas digitales: nativos digitales. En tanto los docentes, pertenecemos a lo que se conoce con la categoría de inmigrantes digitales. Existe, por tanto, una distancia enorme de hábitos culturales que nos separa a los docentes de los alumnos. Distancia que nos obliga a repensar las estrategias que los inmigrantes desarrollamos para garantizar la eficacia del aprendizaje en esta nueva cultura fragmentada, hipertextual y *multitasking*.

“La disyunción es clara: o los inmigrantes digitales aprenden a enseñar distinto, o los nativos digitales deberán retrotraer sus capacidades cognitivas e intelectuales a las que predominaban dos décadas o más atrás. Difícilmente haya mucho para elegir en esta opción inútil, por cuanto es seguramente imposible que los nativos quieran o puedan abandonar su lengua materna de incorporación/producción de experiencias”. (Alejandro Piscitelli, 2009, pág.48)

No se trata aquí de hacer una apología de las *wikis* y las herramientas colaborativas de la web 2.0, ni tampoco criticarlas neciamente. De lo que se trata, en todo caso, es aceptar que nos enfrentamos a una nueva realidad y analizar de qué manera estas herramientas pueden aumentar la eficacia del aprendizaje de nuestros alumnos, si es que así fuera.

### Ilustrados

Para abordar esta problemática es preciso comprender que el actual y dominante sistema educativo fue diseñado para una época diferente a la nuestra. Fue concebido en la cultura intelectual de la ilustración, y en el contexto económico de la Revolución Industrial. “Fue dirigido por un imperativo económico de la época manejado directamente a través de un modelo intelectual de la mente, que es esencialmente, la visión de la inteligencia de la ilustración”, señala Sir Ken Robinson, autor, conferencista y consultor internacional sobre educación artística para gobiernos. Fue director de *The*

*Arts in Schools Project*, Profesor de *Arts Education at the University of Warwick*, y fue nombrado caballero en 2003 por los servicios a la educación.

Para Robinson, la verdadera inteligencia en el modelo actual de educación, consiste en las capacidades de razonamiento deductivo y el conocimiento de los clásicos y sus nombres, lo que se entiende como habilidad académica. Y esto está en lo profundo de los genes de la educación pública que hay dos clases de personas: las académicas y las no académicas, gente inteligente y gente no inteligente. Y la consecuencia de ello es que mucha gente inteligente piensa que no lo es porque han sido juzgados por esta particular visión de la mente. Mi opinión es que este modelo ha causado caos en la vida de muchas personas, sentencia Sir Ken Robinson.

Este modelo consistente en el conocimiento de los clásicos y sus nombres, presupone dos lugares estancos y bien diferenciados: uno el de quien posee el conocimiento y la habilidad académica, “el ilustrado”, y el otro de quien no posee conocimientos y asiste pasivamente a la incorporación del saber. Este modelo fundó su éxito en el paradigma de *broadcast*, es decir, la irradiación de conocimiento de uno (docente/institución) hacia muchos (estudiantes).

Este paradigma es el que Internet y la web 2.0 viene a poner en crisis y esta cambiando a manos de la comunicación *peer to peer* (persona a persona). El desarrollo de Internet y la clase de conocimiento producido por los muchos, participando, interactuando o colaborando, es la clase de material cognitivo que devolvería sentido al aula, afirma Vicente Verdú en una nota del diario *El País*<sup>1</sup>.

### Oclocracia: el gobierno de la plebe o muchedumbre

Para complejizar y enriquecer este análisis, resulta útil aportar las diferentes miradas sobre el tema. En esta nueva postal educacional también podemos encontrar, entonces a los detractores de estas herramientas interactivas de formación colectiva y hasta de Internet misma, por considerarla ociosa, llena de mediocres que roban información y trivializante. En palabras de Luisgé Martín, escritor, su última novela es *Las manos cortadas* (Al-

faguara), “Internet no democratiza la cultura, sino que lo que va a hacer, si nadie lo remedia, es oclocratizarla, y eso, lejos de parecerme una virtud o un beneficio social, me parece una amenaza apocalíptica”<sup>2</sup>. El escritor, alarmado por tan oscuro porvenir, utiliza una conocida categoría aristotélica para definir su parcial mirada sobre Internet: Oclocracia, el gobierno de la plebe por oposición a Democracia. En la oclocracia, en cambio, no elegimos a nadie: todos opinamos de todo, todos hacemos todo y todos somos sabios en cualquier materia y profesión.” Es evidente que esta postura representa al modelo ilustrado de educación, en el que solo pueden “opinar” y “hacer” solo los “intelectuales académicos”.

### Gutenberg y los detractores de Internet

En esta misma línea se inscribe Umberto Eco, quien asegura que el final del libro –tal como lo conocimos– es el final de la civilización occidental. “Pero lo que parece una defensa estética y ética termina siendo también una defensa corporativa de estilos de vida, un abrazo desesperado de competencias y saberes y habilidades que han terminado siendo mas autistas que democratizantes.”<sup>3</sup>

Como algunos plantean, no se trata únicamente de una simple y natural resistencia a “lo nuevo”, sino también, una cuestión de negocios. Es decir, la web 2.0 también implica una modificación importante a la idea hegemónica de “derechos de autor”. Más bien, supone el derribamiento de aquella concepción y el surgimiento de una ubicada en las antípodas: la idea de compartir libremente los conocimientos y materiales. Se ha creado una organización llamada *Creative Commons*, que entrega licencias de autor que permiten compartir una producción artística y hasta “remixarla” citando, claro esta a la fuente original. Esta postura, atenta contra el negocio principal de las editoriales. En esta misma tendencia se inscriben los *softwares* llamados *Open source*. Es decir, programas con código abierto, en el que la comunidad entera puede acceder al código fuente y hacerle mejoras. Esta ideología ha jaqueado la hegemonía por ejemplo de Microsoft en varias partes del mundo, que estaban de alguna manera cautivos de sistema operativo Windows. Son los académicos, a los que no podemos denominar “inmigrantes” ya que nunca han querido siquiera moverse de sus confortables sillones del saber, como Andrew Keen que apuesta a conservar el *status quo* de una antigua concepción de la cultura alta y letrada versus la cultura baja y popular. Intelectuales formados en la lectura de libros versus “*amateurs* que hacen un culto de Internet que mata la cultura”.

Entre las ideas principales del libro de Keen *The Cult of the Amateur*, que el periódico español La Vanguardia sintetizó, encontramos la que destacan que con el advenimiento de internet:

- El criterio de los académicos, críticos o periodistas queda relegado.
- Disminuye la calidad del conocimiento y de la información.
- Gran parte de la información es falsa y corrupta.

En una entrevista en el *show* humorístico Colbert Nation<sup>4</sup>, el autor asegura que “Internet esta matando la cul-

tura ya que en la red todo el mundo roba y cualquiera puede escribir un *blog*, subir un video o poner música en la web”.

Andrew Keen critica precisamente los aspectos que podríamos considerar más interesantes de Internet, es decir la democratización de las herramientas de producción y difusión que permiten acceder a una enorme variedad de expresiones culturales y artísticas, que no sean solo las que los mass media promueven.

### Edupunk, los Sex Pistols de la educación

En la otra esquina de este virtual *ring* académico-cultural, encontramos a Jim Groom, especialista en tecnología educativa y profesor de la Universidad de Mary Washington, que acuñó el término *edupunk*, un neologismo usado para referirse a formas de aprendizaje personalizadas. Si bien no hay una definición acabada (porque ideológicamente el *edupunk* esta en contra de encerrar definiciones en moldes estancos), esta corriente se centra en el estudiante, con recursos creados ya sea por el profesor o por la comunidad, en lugar de las corporaciones. Es decir, promueve el aprendizaje del alumno motivado a partir de sus propios intereses. Basado en la ideología punk de los 70, busca revelarse contra ciertas prácticas de los modelos tradicionales de educación. No solamente abraza las tecnologías *on line* y las comunidades, sino cualquier herramienta útil que este a mano. El movimiento busca que los educadores estimulen a los alumnos a involucrarse en su propia educación y aprendizaje. Es decir, el mismo principio fundamental que promueve la corriente constructivista de educación que analizaremos más adelante.

### ¿Wikipedia es poco fiable?

Un caso que se inscribe en la mencionada corriente de *edupunk* es el llevado a cabo por el profesor Jon Beasley-Murray de la Universidad British Columbia, en 2008, llamado: *Murder, Madness, and Mayhem: Latin American Literature in Translation*<sup>5</sup>. La actividad del curso consistió en la creación colectiva y colaborativa de artículos en Wikipedia, relacionados con el subgénero de novelas latinoamericanas de dictadores. El subgénero esta relacionado con el movimiento de un grupo de novelistas latinoamericano de los años 1960 y 1970, que se difundió intensamente en Europa y el resto del mundo, como Cortázar, Vargas Llosa, García Márquez, entre otros.

Los objetivos propuestos eran:

- Mejorar la cobertura de Wikipedia en lo referido a artículos de literatura Latinoamericana, específicamente los relacionados con “novelas de dictadores”.
- Entregar esos artículos a Wikipedia para su exigente proceso de revisión. Como *peer review*, *good article nominations* y *featured article candidates*.
- Aumentar la cantidad de artículos publicados y destacados en esta área.

### Enseñanza activa y pensamiento crítico

Un proyecto sin duda ambicioso e innovador que implicó un auténtico proceso de aprendizaje cooperativo y que puede ser analizado desde el modelo de enseñanza fundado en los principios del constructivismo. Esta fi-

lososofía del aprendizaje ubica al alumno en un rol activo y comprometido en el proceso de construcción de su comprensión. En tanto, el aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes, lo que desarrolla habilidades que tienen que ver con las relaciones sociales (Eggen y Kauchak, 1999). Se trata de actividades en las que los alumnos aprenden y se enseñan entre sí, que permiten desplegar tanto habilidades básicas como el desarrollo del pensamiento de nivel superior y crítico.

Los alumnos ocuparon un rol eminentemente activo, de alto compromiso con la tarea y su aprendizaje. El proceso tiene varias etapas que pueden ser relacionadas con las comprendidas en el modelo inductivo propuesto por la teoría constructivista.

- Una etapa en la que los estudiantes debían analizar e investigar el tema en profundidad, buscar patrones y relaciones entre conceptos sobre las novelas mencionadas.
- Una etapa de convergencia, donde se procesa la información. Un cierre donde se producen conclusiones y generalizaciones, a partir de la evidencia analizada.
- Y finalmente la aplicación de lo aprendido al mundo real. En este caso la aplicación posee otras características que lo hacen diferencial y un ejemplo superador.

El trabajo final consistió en escribir una serie de artículos, para ser publicados, que debían cumplir con estrictas normas de calidad que fueron evaluadas por otros profesionales, aparte del docente. Esta tarea supone la de enseñar lo aprendido, es decir que los alumnos deben aprender a explicar, comprometerse y negociar con sus compañeros y otras personas de la comunidad académica. “El crecimiento de estas habilidades de interacción social tal vez sea uno de los resultados más importantes de las actividades de aprendizaje cooperativo” (Eggen y Kauchak, pág. 299).

Al publicarse las conclusiones en Wikipedia –donde toda la comunidad puede participar de la edición del material-, este trabajo corre los límites de la colaboración entre alumnos más allá de la clase e inclusive de la misma Universidad. Tanto es así, que diferentes organizaciones de editores que trabajan para Wikipedia, que son quienes deciden si los artículos pueden ser calificados como destacados (*Featured Content*), también colaboraron en la revisión de estos trabajos.

Podemos concluir entonces, que todo este proceso es lo que hoy en día se denomina: Inteligencia colectiva. El mismo supone una acción social, en la que los alumnos se sienten reconocidos por sus pares, por los docentes, por los organismos editores y por la comunidad de usuarios de Wikipedia. Estos factores, hicieron sin duda que los estudiantes aumentaran su compromiso e implicación con la tarea, logrando al mismo tiempo, una gran satisfacción personal y profesional.

Resulta sorprendente ver la confluencia de dos modelos aparentemente diferentes. En un caso un modelo de enseñanza y aprendizaje constructivista y por el otro una experiencia que se revela contra los modelos cerrados. Sin embargo, los objetivos de ambos son los similares: comprometer activamente al alumno en su propio

aprendizaje. Evidentemente los deberían actualizar sus preceptos a la nueva realidad de la web 2.0 y quizá descubran que el *edupunk* es el hijo menor y (no tan) rebelde de la familia.

### Nuevas competencias, nuevo curriculum

Es preciso aceptar que nos enfrentamos a una nueva realidad y no tratar de evitarla porque sería querer tapan el sol con la mano. Analizar de qué manera estas herramientas pueden aumentar la eficacia del aprendizaje de nuestros alumnos es prioritario. Al mismo tiempo, resulta importante indagar cómo vincular el espacio físico con el espacio digital. Espacio este en el que conviven y se desarrollan las nuevas generaciones de estudiantes. Pero por sobre todo, esta nueva realidad digital es en la que se insertarán profesionalmente nuestros alumnos. Es decir, que es preciso incorporar estas competencias al curriculum de los estudiantes, y por supuesto, al de los docentes.

Actualmente se desarrollan varias experiencias en el terreno de la enseñanza. Una de ellas, el Personal Learning Environment se basa en la idea de que el aprendizaje tendrá lugar en diferentes contextos y situaciones, y que no lo proporcionará un único proveedor de aprendizaje. A esto hay que sumar un reconocimiento creciente de la importancia del aprendizaje informal. (Ubicuidad en los aprendizajes y en su forma de implementación)<sup>6</sup>.

George Siemens propone una teoría del aprendizaje llamada colectivismo, que aporta aire fresco y actualizado para pensar la enseñanza en redes sociales. El Conectivismo es la utilización de redes para describir el conocimiento y el aprendizaje. En una sociedad compleja, el conocimiento es distribuido e interconectado. El conocimiento entonces es distribuido a través de una red de individuos y, cada vez más, agentes tecnológicos. El aprendizaje es el proceso de acrecentar y moldear esas redes de conocimiento. El Conectivismo se enfoca en el aprendizaje en ambientes informacionales rápidamente cambiantes.

Finalmente, sin pretensión de cerrar el tema, sino por el contrario de dejarlo más abierto que nunca al análisis de la comunidad educativa y a los aportes que demanda la actividad creemos que es imperioso comenzar una etapa de experimentación de los ya no tan nuevos recursos que ofrece la web 2.0. En el mundo cada vez son más las experiencias que se están llevando a cabo en el terreno educacional. Todo es demasiado nuevo, demasiado veloz y muchas veces se vuelve caótico. Por eso hablamos de llevar a cabo un trabajo de experimentación científica, que hoy a través de las herramientas colaborativas de Internet se potencia y se facilita increíblemente. Una investigación empírica que nos permita analizar la evidencia, generar patrones, relaciones y finalmente conclusiones que redunden en una actualización de las estrategias de enseñanza.

Todavía no se conoce cómo obtener la mayor eficiencia de la alternativa cooperativa pero más que en una regla la inspiración proviene de la improvisación continua y más que apoyarse en una verdad que imparte el oficiente actual se tratará de una verdad múltiple, enriquecida a través de un mix de opiniones y neuronas distintas, puesto que, como se sabe del cerebro mismo, el mayor

éxito de la inteligencia no proviene tanto de una sola mente privilegiada sino de muchas mentes insólitamente trenzadas para inventar y crear. (Vicente Verdú, 2010).

#### Notas

<sup>1</sup> Madrid, diario El País, 03/07/2010. [http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Facebook/posuniversidad/elpepisoc/20100703elpepisoc\\_11/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Facebook/posuniversidad/elpepisoc/20100703elpepisoc_11/Tes)

<sup>2</sup> Madrid, diario El País, 19/01/2010. [http://www.elpais.com/articulo/opinion/Mueran/heditores/elpepuopi/20100119elpepiopi\\_12/Tes](http://www.elpais.com/articulo/opinion/Mueran/heditores/elpepuopi/20100119elpepiopi_12/Tes)

<sup>3</sup> Buenos Aires, blog de Alejandro Piscitelli: Filosofitis. <http://www.filosofitis.com.ar/2010/10/16/tomandonos-un-poco-mas-en-serio-a-la-vida-digital/>

<sup>4</sup> <http://www.colbertnation.com/the-colbert-report-videos/91639/august-16-2007/andrew-keen?videoId=91639>

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject\\_Murder\\_Madness\\_and\\_Mayhem](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Murder_Madness_and_Mayhem)

<sup>6</sup> <http://juandomingofarnos.wordpress.com/>

#### Referencias bibliográficas

- Aebli Hanz (2001) *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo*. Madrid: Narcea.

- Eggen P y Kauchack D. (1999) *Estrategias docentes*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Perkins D, Tishman S, Jay E. (1994) *Un Aula para pensar*. Buenos Aires: Aique.

- Cazden C. (1991) *El discurso en el aula*. Bs As: Paidós.

- Anijovich R. (2009) *Estrategias de enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

- Piscitelli Alejandro (2009). *Nativos digitales, dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.

**Abstract:** The consolidation of the tools and resources of what we know as Web 2.0 has changed definitively the landscape of the learning and the education nowadays. The use of social networks, blogs, wikis and other tools, which allow and stimulate the production, the formation of a collective intelligence and the horizontality of the knowledge, it does that the teachers should rethink rapidly the model of the in force education.

**Key words:** digital production – model – education – formation.

**Resumo:** A consolidação das ferramentas e recursos do que conhecemos como Site 2.0, mudou definitivamente a paisagem da aprendizagem e o ensino em nossos dias. O uso de redes sociais, blogs, wikis e outras ferramentas, que permitem e impulsionam a produção, a formação de uma inteligência coletiva e a horizontalização do conhecimentos, faz que os docentes devamos repensar rapidamente o modelo de ensino existente.

**Palavras chave:** produção digital – modelo – ensino – formação.

<sup>(\*)</sup> **Diego Lema.** Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA, 2001), especializado en creatividad interactiva. Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## El oficio del creativo. Mitos y verdades acerca un término de moda: creatividad

Lorena González <sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

**Resumen:** Publicistas, diseñadores, emprendedores y cualquiera que tenga ideas nuevas se adjudica el término “creativo”. Pero, para realmente serlo, hay un sinnúmero de otros requisitos que se deben cumplir. No sólo contar con una buena idea de vez en cuando. Se considera que la creatividad es inherente al ser humano, todo individuo debe resolver situaciones en su vida en las cuales necesita poner en juego nuevas maneras de pensar y resolver problemas.

**Palabras clave:** educación – oficio – creatividad – inspiración – pensamiento – moda.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 80]

La acción transcurre en el aula del espacio tutorías, un viernes tres de la tarde.

Docente: - Bueno, los diseños están bien, ahora te faltaría hacer los geométrales de todo, y diez texturas visuales y diez táctiles para la próxima corrección.

Alumno: - ¡Diez texturas visuales y diez táctiles en una semana! ¡¿Cómo se me va a ocurrir tanto en tan poco tiempo?!

Docente: - Tenés tiempo... además cuando vayas a traba-

jar te van a pedir que hagas todo lo que te estoy pidiendo en menos tiempo, te lo aseguro...

Alumno: - Ahhh...pero el trabajo es distinto...

Docente: - Pero, decime, si esto es lo que vas a tener que hacer para el trabajo en algún momento tendrías que empezar a practicar, o no?

Alumno: - No se trata de practicar: se trata de crear...

Docente: - Se trata de ambas de cosas. Decime una cosa: ¿Por qué te anotaste en Diseño?