

use and possible development scenarios are proposed, focusing on improving various traditional practices of the university as the enchinchada, sample proposals and critique the work. Finally we conclude with the essential teaching role as a regulator of the decisions of the classroom and teaching use with adaptation of new information technologies.

Keywords: Enchinchada - classroom workshop - social networking - collaborative learning - virtual community.

Resumo: Propõe-se um estudo da transformação que surge da inserção das tecnologias na universidade, sua relação com os estudantes, o papel professor e o vínculo entre si. Detalham-se as diferentes influências do uso apropriado das redes sociais desde a programação curricular e o planejamento correto em um marco pedagógico, mediante a guia do professor universitário.

Propõe-se o uso e implementação no sala de aula durante a cursada de uma rede social especialmente dirigida a profissionais e estudantes de Design e Comunicação. Mediante sua inserção, propõem-se diferentes objetivos e funções para seu uso e palcos possíveis de desenvolvimento, fazendo ênfase na melhora de diferentes práticas tradicionais da universidade como a pendurada, a mostra de propostas e a crítica dos trabalhos. Por último conclui-se com o imprescindível papel docente como regulador das decisões da sala de aula e a utilização com adequação pedagógica das novas tecnologias da informação.

Palavras chave: Enchinchada - sala de workshop- redes sociais - aprendizagem colaborativo - comunidade virtual.

^(*) **Diego Aguer:** Diseñador gráfico (Universidad de Palermo)

De la escritura en piedra a las comunidades virtuales

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Constanza Lazizzera ^(*)

Resumen: El presente trabajo busca analizar cómo fue cambiando la historia de la construcción del conocimiento, de conceptos fijos y unidireccionales a ideas en permanente desarrollo.

En este marco, y desde la instancia docente, es posible fomentar la construcción de distintos entornos colaborativos, donde docente y estudiantes aportan en las distintas plataformas tecnológicas disponibles sus propios recursos e hipótesis de trabajo.

En particular, se destacan las comunidades virtuales como herramientas pedagógicas que logran traspasar las propias fronteras del ambiente áulico. Como aula-taller virtual, cada comunidad permite a los estudiantes universitarios articular las distintas etapas de producción de un trabajo conjunto, que luego podrán utilizar como primeras herramientas de portfolio personal en su camino a repensar su futuro profesional.

Palabras clave: entornos digital - comunidad virtual - aprendizaje permanente - rol profesional - aprendizaje colaborativo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

“Estamos aquí para impulsar el proceso de crecimiento y desarrollar las potencialidades humanas”.
(Perls, 1974).

La escritura en piedra aparece en la historia del hombre como una de las primeras manifestaciones más visibles del lenguaje en tanto herramienta social. En la identificación de un ser humano que intenta comunicar algo para un otro, aparece una persona que se expresa y otros indefinidos que miran lo expresado. La metáfora de la escritura en piedra fue utilizada como prueba de lo perenne, de aquello que se logró retener e inmortalizar, de la ley instaurada como mandamiento, de ese conocimiento que se buscó mantener fijo para siempre.

Durante siglos, los distintos poderes políticos, económicos y sociales buscaron replicar la ilusión de proveer esa mirada inequívoca como método de autoconservación en el tiempo. Este tipo de mirada reprodujo en forma invariable sistemas de pensamientos unidireccionales y

poco flexibles, con la razón como único saber posible, atravesado por un discurso cientificista reservado solo para pocos.

Con una mirada retrospectiva, los permanentes cambios culturales fueron quienes buscaron quebrar esa mirada, dibujando nuevos sujetos sociales conscientes de su creciente poder, ahora capaces de construir conocimiento en forma activa. Profundizando esta línea de pensamiento, Paul Feyerabend (1984) recuerda que resulta imposible contar con una única teoría de la ciencia, solo existe un proceso de investigación. Y en este sentido, postula que son las personas quienes crean sus vidas actuando en y sobre condiciones que los recrean permanentemente.

Entonces, mientras las sociedades no estén muertas, el cambio será la constante. Feyerabend enfatiza que son precisamente el concepto del cambio y los aportes de cada persona como sujetos activos de su propia educación, los promotores que favorecen la apertura, el enriquecimiento, la clave de coexistencia de distintos sabe-

res, el derrumbe de conceptos acartonados y las categorías abstractas y absolutas.

En cada etapa histórica, cada uno de esos grupos humanos desarrolló sus propias herramientas y soportes tecnológicos. No sin resistencias, la tecnología más que una variable medible de bienestar económico, fue utilizada como límite social entre quienes se consideraban a sí mismos intelectualmente letrados (evitando su uso) y entre quienes se sentían avanzados en su propia época (buscando adquirir siempre la última innovación).

Hoy, con el avance de la multiplicidad de dispositivos en la vida cotidiana, aquel pretendido límite social se desdibujó y la tecnología atraviesa momentos y lugares, modos de conocer, pensar y aprender. En coincidencia con lo que expresa Subirats (1989), la vida humana se expresa en términos de una *screened existence*. Es decir, pantallas como mediadoras entre el ser humano y la realidad externa, instalando de manera vertiginosa una redefinición con el orden cultural previo, con la cultura letrada. El tiempo cronológico e histórico es reemplazado por un tiempo presente permanente y la concepción del espacio se recrea dentro del ámbito virtual. Una nueva categoría perceptual, por un lado irreal, en tanto no es un lugar asible, por otro hiperreal porque allí se genera gran parte de las interacciones.

Como bien expresa Maggio (2012), es importante pensar el lugar que ocupan las nuevas tecnologías en relación a los modos en que el conocimiento se produce y difunde. El conocimiento ya no tiene una sola cara y nuevos desafíos se presentan, como mostrar que es posible investigar sin la mecanización del copy paste, jerarquizando el uso de las fuentes consultadas y por sobre todo, aprendiendo a desarrollar criterios de búsqueda propios.

Aquí es donde el docente se resignifica en su rol como un guía que estimula la curiosidad por el saber y promueve un proceso de aprendizaje más proactivo, donde cada uno suma en la generación de ideas, siempre construyendo con los otros. Se disparan preguntas, se comienzan a desarrollar hipótesis. Es el docente quien resulta el indicado para, como propone Litwin (1997), incentivar distintas actividades en los estudiantes que apunten a jerarquizar aquello que es importante y lo que resulta secundario, seleccionar detalles, valorizar matices y ampliar el conocimiento de las derivaciones de los conceptos o problemas.

Esos espacios podrían ser considerados instancias de provocación directa para que ese mismo docente se desprenda de lo que él mismo había considerado hasta el momento como obvio, como dado. En este punto Camilioni (2005) invita a ir más allá, a complejizar las consignas de trabajo, promoviendo la propia interacción del grupo donde cada uno dé lo mejor de sí para construir un conocimiento más rico, más articulado funcionalmente con sus respectivas comunidades.

Conceptualmente esas ideas se entrelazan con las de Feyerabend, quien clama por una valoración de distintas miradas, saberes y aprendizajes olvidados para un mayor crecimiento del hombre a nivel espiritual y humano. El hecho de que el autor intente democratizar los estratos científicos al recrear un mayor acceso a los ciudadanos cobra relevancia porque considera que esas personas pueden realizar un gran aporte con sus propios saberes,

embebidos de cotidianeidad, intuición, sensibilidad, gestándose una retroalimentación que enriquecería a todas las partes involucradas.

En este contexto, cuando el construir conocimiento de manera social comienza a palpase, la tecnología se presenta como una herramienta pedagógica que potencia esa interacción ya existente, eje común de la mayoría de las aplicaciones actuales. Con la posibilidad que otorgan de recrear diversos entornos tecnológicos, es viable invitar a que cada grupo con similares intereses trabaje de manera articulada, exponiendo en ese entorno los avances de sus proyectos, ya no en forma individual, sino en forma grupal compartiendo el objetivo.

En particular, se destacan las comunidades virtuales como aulas-taller en línea, entornos que pueden potenciar las propias fronteras del ambiente áulico. Entonces, el aula ya no es el único lugar donde se puede aprender, se muestra ahora como un buen punto de partida donde se propone el recorte de estudio de una disciplina y posibilita encuentros que vayan luego más allá de lo espacial, no el principio y fin donde se espera que todo deba pasar.

Como primera ventaja, las comunidades virtuales brindan la posibilidad de que todos aprendan a ser administradores de ese conocimiento. Se comienza a desplegar una dimensión donde todos a su vez incorporan la mirada del resto de los estudiantes, conjugando múltiples saberes que pueden ser rescatados en distintos formatos, entre ellos textos, videos, entrevistas y presentaciones.

El eje de balance aquí lo juega precisamente el propio docente, quien recobra especial importancia para promover el debate y, por sobre todo, la acción sobre aquello que debe ser recortado, tematizado o jerarquizado para que sea expuesto como obra en común.

En el marco de una comunidad virtual, es posible promover en el estudiante un rol activo y responsable en la construcción del conocimiento. Como un sistema orgánico e interdependiente, cada uno enriquece o potencia la producción del proyecto, impactando en forma directa al resto de los participantes.

Asimismo, esta puesta en común posibilita al docente la oportunidad de abrir en los estudiantes la discusión de cómo se piensan a sí mismos como profesionales socialmente activos. En este sentido, en las producciones que comienzan a ser expuestas en las comunidades virtuales, se reconfigura el concepto de portfolio personal. Es decir, un documento dinámico que aspira exponer las distintas producciones de un determinado profesional, y que busca diferenciarse de la clásica enumeración de estudios de los tradicionales Curriculum Vitae.

Cada proyecto adquiere un valor propio, una exposición en línea que también traspasa la propia currícula universitaria y cada aula particular. A su vez, puede convertirse en fuente de consulta para otros grupos de estudiantes, profesionales en actividad o miembros de sus propias comunidades. Una cartelera virtual de constante desarrollo profesional que puede dar lugar a la creación de otras futuras comunidades virtuales, con nuevos intereses y nuevos saberes.

Recorriendo ese camino, en ocasiones silencioso, a menudo circular y muchas veces gestáltico, de la historia de la construcción del conocimiento, ya no hay unos

otros que miran pasivamente en la piedra lo que otra persona había escrito. Hoy pueden materializarse en las comunidades virtuales como presencias bien definidas y participantes, logrando desplegar en la interacción todo el potencial que su propia mirada puede ofrecer.

Referencias bibliográficas

- Feyerabend, P. (1984). *Adiós a la razón*. Buenos Aires: Tecnos.
- Litwin, E. (1997). *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Perls, F. (1974). *Sueños y existencia*. Chile: Cuatro Vientos.
- Subirats, E. (1989). *El debate modernidad-postmodernidad*. Buenos Aires: Puntosur.
- Camilioni, A. (2005). *Una buena clase*. Buenos Aires: Ubatic.
- Maggio, M. (2012). *La clase universitaria reconcebida*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=DADwxRXD>
- Lazazzera, C. (1994). *La ciencia ficción como el decir alternativo*. Tesis final para la Licenciatura de Ciencias de la Comunicación, UBA.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: This paper analyzes how history was changing knowledge construction, fixed concepts and ideas unidirectional continuous development.

In this context and from the educational instance, may encourage the construction of various collaborative environments, where teachers and students bring in different technology platforms available their own resources and working hypotheses.

In particular, we highlight the virtual communities as educational tools that manage to cross the borders of the courtly own environment. As a workshop virtual, each community allows college students to articulate the various stages of production of joint work, which can then be used as tools first personal portfolio on their way to rethink their careers.

Keywords: digital environments - virtual community - lifelong learning - professional role - collaborative learning.

Resumo: O presente trabalho procura analisar como foi mudando a história da construção do conhecimento, de conceitos fixos e unidireccionales a ideias em permanente desenvolvimento. Neste marco, e desde a instância docente, é possível fomentar a construção de diferentes meios colaborativos, onde docente e estudantes contribuem nas diferentes plataformas tecnológicas disponíveis seus próprios recursos e hipóteses de trabalho. Em particular, destacam-se as comunidades virtuais como ferramentas pedagógicas que conseguem transpassar as próprias fronteiras do ambiente de sala de aula. Como sala de aula-sala de workshop, a cada comunidade permite aos estudantes universitários articular as diferentes etapas de produção de um trabalho conjunto, que depois poderão utilizar como primeiras ferramentas de portfolio pessoal em seu caminho a repensar seu futuro profissional.

Palavras chave: meios digital - comunidade virtual - aprendizagem permanente - papel profissional - aprendizagem colaborativo.

^(*) **Constanza Lazazzera:** Licenciada en Ciencias de la Comunicación (Universidad de Buenos Aires). Maestría en Análisis de la opinión pública (Instituto de Altos Estudios Sociales). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria, de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Wikispace, una alternativa interactiva. La emergencia de nuevos entornos colaborativos en los escenarios educativos

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Daniela Rapattoni ^(*)

Resumen: El continuo avance de la tecnología y el surgimiento de los entornos digitales interactivos generan nuevos cuestionamientos respecto del rol que los docentes y las instituciones educativas deben adoptar en pos de garantizar la excelencia de sus prácticas de enseñanza-aprendizaje con estudiantes cada vez más tecnodependientes. Los nuevos aprendices/usuarios necesitan la incorporación de tecnología más interactiva y colaborativa que les permita compartir, producir e intercambiar conocimiento de manera más dinámica y creativa en las aulas; y los docentes, necesitan abandonar las posturas tecnofóbicas para poder apostar a una correcta inclusión y regulación de las herramientas digitales en clase. Con todo esto, se presenta como ejemplo ajustable a las necesidades planteadas anteriormente, Wikispace, un sitio web colaborativo para la educación, que apuesta a construir conocimiento participativo con tecnología y ya no desde ella.

Palabras clave: tecnología educativa - enseñanza - aprendizaje - entorno digital - interfaz colaborativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 64]