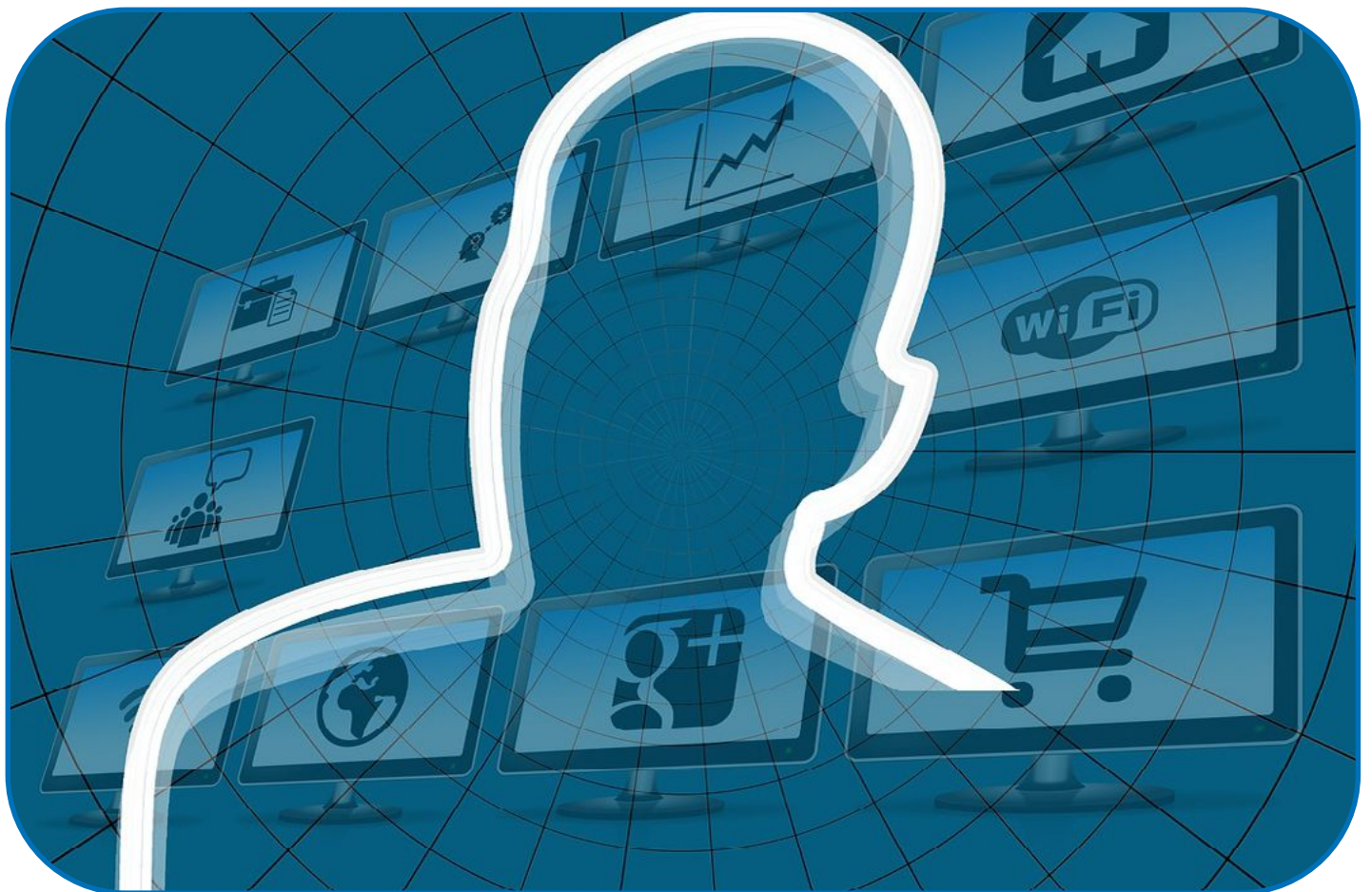


Medios, Tecnologías y Educación



Medios, Tecnologías y Educación

Cuaderno de estudios

Equipo de cátedra: María Victoria Martín, Pamela Vestfrid,
María Lourdes Juanes

Martin, María Victoria
Medios, tecnologías y educación : cuaderno de cátedra de bolsillo / María Victoria
Martin ; Pamela Vestfrid ; Maria Lourdes Juanes. - 1a ed - La Plata :
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social,
2023.
Libro digital, PDF
Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-34-2279-3
1. Comunicación. 2. Educación.

Editorial de Periodismo y Comunicación
Diag. 113 N° 291 | La Plata 1900 | Buenos Aires | Argentina
+54 221 422 3770 Interno 159
editorial@perio.unlp.edu.ar | www.perio.unlp.edu.ar
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata

Diseño y maquetación
Franco Dall'Oste



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

AUTORIDADES

Decana

Ayelen Sidun

Vicedecano

Carlos Ciappina

Jefa de Gabinete

Antonela Zaffora

Secretaria de Decanato

Gisela Sasso

Secretario de Asuntos Académicos

Martín González Frígoli

Secretario de Investigaciones Científicas

Leonardo González

Secretaria de Posgrado

María Elisa Ghea

Secretario de Extensión

Ezequiel Bustos

Secretario Administrativo

Federico Varela

Secretario de Finanzas

Facundo Ochoa

Secretario de Derechos Humanos

Jorge Jaunarena

Secretaria de Género

Gabriela Chaparro

Secretario de Producción y Vinculación Tecnológica

Pablo Miguel Blesa

Director de la Editorial

Ulises Cremonte

ÍNDICE

Introducción: presentación del espacio y la propuesta	8
Capítulo 1	12
Las subjetividades contemporáneas en contextos de aceleración digital Pamela Vestfrid	
Capítulo 2	17
Repensar la construcción de ciudadanía en los entornos digitales María Lourdes Juanes	
Capítulo 3	22
Lo comunicacional más allá de lo técnico: colaborar y empoderar María Victoria Martin	

Introducción:

Presentación del espacio y la propuesta

En Argentina, y como resultado de la llegada del Programa Conectar Igualdad, del aumento exponencial de teléfonos inteligentes entre la población en general y de las iniciativas de formación docente propiciadas por el Estado bajo el impulso de la Ley Nacional de Educación (26.206/06), principalmente de la Especialización docente de nivel superior en educación y TIC del INFOD (Instituto Nacional de Formación Docente), en el año 2014, en la FPyCS-UNLP se propone la creación de un espacio académico destinado a las y los estudiantes del Profesorado, el "Taller de Estrategias de Trabajo Colaborativo para el Aula con Redes Sociales Virtuales y otros Asistentes Online". Con continuidad desde entonces, en 2023 y con un nuevo Plan de Estudios a punto de graduar a su primera cohorte, se ha convertido en la asignatura "Medios, tecnologías y educación".

En ese momento, ya se vislumbra que "la fuerte presencia de los entornos digitales en la vida cotidiana y profesional de los actores sociales, obliga a reflexionar sobre los diferentes usos y apropiaciones que se hacen de tablets, celulares, notebooks y todo tipo de pantallas. En un mundo en el cual las posibilidades en las formas de registro, almacenamiento y circulación de la información se han expandido de manera impensada algunas décadas atrás, habilitando nuevas prácticas, géneros y problemáticas para analizar" (Vestfrid y Martín, 2019:5). La formación de los comunicadores sociales ligada a los lenguajes radiofónico, gráfico y audiovisual, se transforma al tener que incorporar también lo multimedial, el hipertexto, la destemporalización, la desterritorialización, las

nuevas competencias de las y los individuos pensados en la actualidad en tanto prosumidores. Surgen así nuevas preguntas para pensar y entender escenarios en los que las pantallas son centrales, al tiempo que emergen innovadoras modalidades de expresión ligadas a una producción y circulación en tiempo real de mensajes de todo tipo, en distintos lenguajes.

De esta manera, el espacio formativo busca problematizar la incorporación de las pantallas, en una doble dimensión teórica y práctica, para el desarrollo profesional crítico y creativo. El recorrido curricular se organiza en tres ejes acompañados de asistentes digitales con distinta finalidad, temáticas que son recuperadas en cada uno de los capítulos de este cuaderno de cátedra.

En el capítulo "Las subjetividades contemporáneas en contextos de aceleración digital" se introduce la temática del entorno tecnocultural en que vivimos con hitos como el despliegue y aceleración de la virtualidad, hechos que se acrecentaron aún más a partir de la emergencia sanitaria por COVID 19. Asimismo, se mencionan la penetración y clasificación de las redes sociales virtuales. Por otro lado, al pensar en las apropiaciones que los actores sociales realizan de las pantallas, el texto recupera las categorías de nativos e inmigrantes digitales de Marc Prensky, dando cuenta de sus alcances y limitaciones. Es relevante que las y los comunicadores construyan discursos que promuevan una ciudadanía digital responsable y crítica, donde las personas se vinculen online desplegando una convivencia digital empática, mediante la puesta en juego de reglas de etiqueta para el online. En la primera parte, estos marcos conceptuales se abordan utilizando múltiples asistentes como: historietas, pósters estáticos, nubes de palabras, entre otras posibilidades.

En el apartado "Repensar la construcción de ciudadanía en los entornos digitales", se persigue reflexionar sobre la construcción de ciudadanía considerando la proliferación de prácticas digitales. En tanto las transformaciones culturales están orientadas mayormente por dispositivos y prácticas configuradas por el mercado, resulta central la revisión y discusión de las políticas públicas que las regulan. En el mismo sentido, la diáspora de plataformas ha profundizado la necesidad de una mirada crítica frente a las narrativas para el reconocimiento de "fakenews", la posverdad y la avatarización de la sociedad en el metaverso, y que apelan a reconocer las nuevas formas de comunicación en la construcción de los lazos sociales y la identificación de (novedosas) formas de violencia. Así, es importante fomentar la producción de mensajes propios en nuevos formatos y lenguajes, por lo que se contempla la realización de pósters dinámicos (a través de Emaze o Genially como aplicaciones con oferta de uso gratuito), imágenes interactivas y mapas conceptuales.

Finalmente, "Lo comunicacional más allá de lo técnico: colaborar y empoderar", aborda la dimensión política de las prácticas de las y los profesionales del campo, situando las finalidades vinculares por sobre las tecnológicas y dando marcos de aproximación conceptual para pensar esta densidad y para comprender el impacto de la digitalización de la cultura en los procesos sociales en general, con énfasis en la educación. En relación con este enfoque, se profundiza en opciones para realizar trabajo colaborativo mediado por tecnología, tales como murales y videos colaborativos, pizarras compartidas, servicios para el alojamiento y la producción de documentos, presentaciones conjuntas, gestión colectiva de proyectos y actividades, y un debate sobre usos y posibilidades de las plataformas educativas, entre otras.

El equipo docente acuerda con paradigmas pedagógicos que conciben al y la estudiante en tanto sujeto activo, reflexivo, capaz de producir ideas y materiales a la par de sus docentes, cuestión que se ve facilitada por la tecnología que permite poner a circular por la web de manera relativamente sencilla, inmediata, con alcance ilimitado y a bajo costo, o incluso nulo.

Como antecedentes de este material de bolsillo, además de numerosas publicaciones en revistas científicas y presentaciones en eventos académicos, el espacio ha editado tres Ebooks digitales de descarga gratuita que han tenido una amplia circulación, como modo de revalorizar las producciones de las y los estudiantes, entendiendo el potencial emocional y educativo que permite trascender el espacio del aula y de la institución. Las publicaciones surgen como una estrategia pedagógica de alfabetización académica y digital, que revaloriza el rol de las y los estudiantes como productores de saberes y pretende problematizar en sentido amplio la vinculación entre la educa-

ción, la comunicación y las pantallas.

"La aventura de innovar con TIC I" (2015), señala "Sabemos que las tecnologías del siglo XXI están siendo apropiadas rápidamente por los grupos de jóvenes, interpelándolos con códigos y lenguajes diferentes, cuestionando el orden e instalando nuevas subjetividades y socialidades" (Martin y Vestfrid, 2015, p. 17). Al igual que las ediciones posteriores, tiene como objetivo visibilizar las producciones de estudiantes y los diálogos que configuran con otros interlocutores referentes del campo, alimentados y generados desde la propuesta académica.

El segundo libro (2019), avanza sobre formas más visuales y sostiene que es preciso intentar que la Universidad se convierta en un espacio que promueva la experimentación para crear otro modelo de formación, "uno que se pone en riesgo, busca otras relaciones, cuenta en cuanto experimenta, se equivoca y encuentra su forma en el mundo. Más fracasar, menos saberes académicos, otros modos al mercado" (Rincón en Martin y Vestfrid, 2018, p. 19). En otras palabras, que se priorice el derecho a la educación y la comunicación.

El tercer volumen (2020), traza un mapa de prácticas de distinta índole (políticas, educativas, corporales, de consumo, entre otras) que se vieron mediadas por la virtualidad de las pantallas en el marco de la pandemia provocada por el Covid-19, buscando dar cuenta tanto de las oportunidades que se habilitan como de las desigualdades que deja en evidencia. Tal como indica Jorge González en el prólogo: "sin la apropiación de las herramientas para desarrollar sistemas de información y comunicación auto-determinantes, a pesar de que la construcción de conceptualizaciones e interpretaciones es elementalmente humana, la posibilidad de desarrollar una nueva y expansiva cultura de conocimiento está poco más que desactivada o de plano, cancelada mientras no se perciba este agudo problema. Y sin capacidades de generación colectiva de conocimiento, se merman directamente nuestras capacidades de acción transformadora" (González en Martin y Vestfrid, 2020:25).

Están todas y todos invitados a recorrer estas páginas y a ser parte de una nueva aventura de innovar con TIC en cada nueva edición de la asignatura.

Bibliografía

- MARTIN M.V. y VESTFRID, P. (2015). *La aventura de innovar con TIC: aportes conceptuales, experiencias y propuestas*, Ebook. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46322>
- VESTFRID, P. y MARTIN, M.V. (2019). *La aventura de innovar con TIC II: aportes conceptuales, experiencias y propuestas*, Ebook. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/78640>
- MARTIN M.V. y VESTFRID, P. (2020). *La aventura de innovar con TIC III: oportunidades y desigualdades en el marco de la pandemia*, Ebook. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/109762>

Capítulo 1

Las subjetividades contemporáneas en contextos de aceleración digital

Pamela Vestfrid

A partir del desarrollo de Internet y el crecimiento acelerado de las redes sociales virtuales se ha producido una mutación estructural con fuerte impacto en los modos de hacer y pensar de los actores sociales. Las formas de registro, almacenamiento y circulación de la información son ilimitadas para quienes poseen acceso a dispositivos de comunicación y conectividad. Se achican entonces los límites espaciales y temporales, la presencia física se combina con otros modos de ser y estar en el mundo gracias a las pantallas: abriendo paso a formas sincrónicas o asincrónicas.

El término redes sociales virtuales comprende espacios que se despliegan en plataformas digitales, vinculando individuos que se conectan por intereses similares. Éstas pueden ser horizontales o verticales. Las primeras no poseen una temática específica, como por ejemplo Facebook o Twitter. En las segundas los usuarios que se relacionan, sí poseen un fin en particular: viajes, música, trabajo, etc.

Las personas que se comunican virtualmente, expandiendo o complementando su socialidad cara a cara, deben manejar otros códigos de convivencia que especialistas como Mar Castro denominan "netiquetas", es decir, reglas para la vida digital. Así de acuerdo al espacio de internet que se esté habitando: foro, e-mail, tweet, grupo de WhatsApp, entre otros, se deben desarrollar interacciones de manera respetuosa, teniendo en cuenta que detrás de la pantalla hay personas, con múltiples expectativas y emociones.

Variables como la ausencia de contacto físico o la soledad desde la que se interactúa en la red, generan que en las comunicaciones en línea los participantes se comporten respecto a la ética de modo diferente a cómo lo harían cara a cara. No obstante, siempre hay que actuar de manera educada y empática hacia los demás.

Existen reglas de etiqueta para una buena convivencia digital que deberían trabajarse y acordarse con cada grupo de actores según sea el caso. Por ejemplo, acerca de los días y horarios adecuados en que se enviarían los mensajes o se participaría de las actividades, excluyendo los días de fin de semana o feriados, y respetando los horarios de descanso. Muchas veces estos acuerdos no se llevan adelante, dando lugar a discusiones y enojos entre los integrantes de grupos de WhatsApp. También es relevante leer atentamente las intervenciones en un foro, las consideraciones de un e-mail o un mensaje de WhatsApp, antes de participar y plantear una nueva consulta. Como emisor se debe considerar la cantidad y extensión de los mensajes que se envían, con el objetivo de no abusar del tiempo de los demás. Ser claro, breve y amable, son competencias que se logran con atención y práctica.

Hay que valorar el tiempo del otro, no ser desmedidos en la extensión de un mensaje escrito o en audio. Y se debe evaluar según lo que se desea comunicar, cuándo el envío de un mensaje se hace a una sola persona del grupo o a todos sus miembros. Se debe evitar compartir informaciones o imágenes innecesarias, que no se adecuan a los objetivos que tienen en común los participantes del grupo. De no tenerlo en cuenta, algunos integrantes terminarían por no darle importancia a las comunicaciones recibidas, o quizás tomen la decisión de abandonar el grupo.

El desconocimiento o descuido de estas normas lleva en muchos casos a disgustos y peleas. Por ello, como profesionales de la comunicación se las debe poner en práctica y enseñarles a otras personas a conocerlas, compartirlas y ejercitarlas para ser ciudadanos críticos y responsables de la web. No olvidemos que hoy muchas de las interacciones cotidianas se desarrollan en la red, se pasa mucho tiempo en la virtualidad, es por ello que debemos propiciar la reflexión sobre el uso que se le da a las tecnologías, para enseñarles a los demás a hacerlo de manera provechosa, con la menor posibilidad de generar conflictos.

Toda persona que recibe nuestros mensajes digitales- sean palabras, dibujos o fotografías, comunicaciones sincrónicas o asincrónicas- construirá una imagen sobre nosotros. Por ello, antes de actuar en el entorno multimedial se debe analizar cómo se está comunicando, y si se está alentando la construcción de un perfil digital acorde a los propios objetivos. Todo individuo siempre se está comunicando, sea o no consciente de ello. Hacerlo jugar a su favor es el reto.

La pandemia por COVID 19 aceleró los procesos de entrada en el mundo digital de niñas, niños, adolescentes y adultos de todo el mundo, forzados por las circunstancias de emergencia sanitaria debieron transformar de manera vertiginosa sus formas de aprendizaje o trabajo, mediado por las pantallas. Los datos de diversas investigaciones indicaron que en la Argentina muchos individuos no poseían computadoras, pero la mayoría sí disponía de un teléfono celular. La explicación a ello sería la diferencia en los costos de uno y otro aparato, que realmente son muy significativas. La pandemia puso aún más en evidencia las desigualdades sociales y económicas, no solo de acceso a dispositivos digitales y de conectividad, sino también desigualdades de género, habitacionales, etc.

En el contexto de pandemia y distanciamiento social, múltiples actividades pasaron a realizarse a través de las pantallas, dada la imposibilidad del encuentro cara a cara. Hoy con el control de la pandemia tras la exitosa campaña de vacunación y el retorno a una presencialidad plena, algunas actividades laborales, educativas, de ocio, entre otras, continúan desplegándose de manera virtual. Se derribaron mitos y resistencias hacia prácticas mediadas con tecnología de muchas personas que no se animaban a hacer las cosas usando las pantallas.

En el año 2001 Prensky creó y popularizó el concepto de "nativos digitales" para caracterizar a aquellos jóvenes nacidos en las últimas décadas, entendiéndolos que éstos manejaban la tecnología como "peces en el agua". A partir de esta clasificación, estimaba que no necesitaban aprender a usar la tecnología, porque la conocían y se vinculaban con ella desde su nacimiento. A estos "nativos

digitales” los diferenció de los “inmigrantes digitales” en referencia a las generaciones más adultas que debieron incorporar tardíamente las tecnologías a su cotidianidad, lo que supone una serie de desconocimientos y prejuicios frente a estos dispositivos. Ambas categorías circulan actualmente con mucha fuerza por los ámbitos educativos, presentando contradicciones.



Ilustración de Alberto Montt disponible en <https://naukas.com/fx/uploads/2015/06/MONTt.jpg>

Los nativos digitales usan las tecnologías pero en prácticas superficiales: si bien desarrollan usos recreativos, desconocen de qué modo buscar, seleccionar y ponderar la enorme cantidad de información que se encuentra en la red.

Por otro lado, los usuarios de corta edad son ingenuos en temas de identidad digital, confían de perfiles falsos en Facebook o Instagram, de allí la relevancia de trabajar temas de crianza digital en las instituciones educativas.

Muchas veces se considera inteligentes a los infantes por ingresar a un sitio web de su interés sin estar aún alfabetizados, al reconocer un logo o una letra de una empresa de entretenimiento de su agrado. Sin embargo, ello no responde a que los usuarios poseen una destacada inteligencia, sino del habilidoso trabajo de ingenieros y diseñadores multimediales que logran construir espacios digitales con una navegabilidad amigable para destinatarios que no saben leer.

Las ideas de Prensky acerca de que todos los niños y jóvenes son nativos digitales, mientras que los adultos serían inmigrantes digitales, se centran solamente en aspectos ligados a la edad. No obstante, esta variable no alcanza para caracterizar la apropiación que un usuario realiza respecto a las tecnologías digitales de la comunicación. Pues un niño puede pertenecer a un sector de bajos ingresos, sin acceso a celular y computadora, y entonces no ser considerado nativo digital, y un adulto puede haberse adaptado perfectamente al uso de redes sociales y otros recursos digitales. También una misma persona, puede clasificarse nativa para ciertas prácticas digitales, e inmigrante en otras. Entonces, este tema no se resuelve con un pensamiento reduccionista, lineal y binario.

Lamentablemente la categorización de Prensky sobre los nativos digitales, trajo como consecuencia la desresponsabilización de las personas adultas, como padres o educadores, de su rol esencial en tanto formadores en competencias digitales de las nuevas generaciones, que sí son hábiles en cuestiones operativas de las tecnologías, pero desconocen usos más necesarios y reflexivos, ligados al desarrollo de criterios de selección, seguridad, entre otros.

En ese sentido, muchas veces se subestima la importancia de hacer un uso seguro, responsable y educativo de internet, considerando que el mundo virtual no es parte del mundo real por ser de carácter intangible. Esto es un grave error. La vida es una sola, podemos analizar y separar las prácticas comunicacionales que la componen: las que son cara a cara y aquellas que son digitales.

No obstante, ambas poseen igual valor y los mismos impactos en las subjetividades. Por ejemplo, cuando alguien no contesta un mensaje de una red social o lo hace de mala manera, genera un impacto negativo en el destinatario. A veces se cree de manera equivocada que por no ocurrir cara a cara, carece de valor.

De este modo, se han mencionado brevemente aspectos claves que caracterizan a las subjetividades contemporáneas, en sus prácticas comunicaciones mediadas por las pantallas, poniendo en evidencia los contenidos educativos que un educador debe fomentar, con el propósito de alentar una ciudadanía digital activa, crítica y responsable.

Bibliografía

- CASTRO, M. (2017). Internet como la vida misma. [Video]. Conferencias TED. En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=MmBNVdmjG84> Fecha de consulta: 17/02/2023
- VESTFRID, P. (2020). "Nuevas subjetividades y pantallas: ¿desmemoriadas, distraídas y desprevenidas?", en *Revista Gestión educativa*. En línea: <https://gestioneducativa.ar/nuevas-subjetividades-y-pantallas-desmemoriadas-distraidasy-desprevenidas/>
- VESTFRID, P. (2021) "Claves para mejorar la convivencia digital en las instituciones educativas", en *Revista Gestión educativa*. En línea: <https://gestioneducativa.ar/claves-para-mejorar-la-convivencia-digital-en-las-instituciones-educativas/>
- VESTFRID, P. (2021) "Crianza digital: un reto clave para los educadores y los padres de hoy", en *Revista Gestión educativa*. En línea: <https://gestioneducativa.ar/crianza-digital/>

Capítulo 2

Repensar la construcción de ciudadanía en los entornos digitales

María Lourdes Juanes

Marcos normativos y políticas públicas de comunicación y educación digital

Las transformaciones culturales en las formas de comunicación y de relación con los saberes requieren conocer los marcos normativos de las políticas de Estado que regulan la comunicación y educación y que han permitido el acceso y profundización del desarrollo de ciudadanías digitales. Como equipo de cátedra consideramos que colaboran en el abordaje situado de las prácticas en comunicación y educación.

En el ámbito educativo, en 2006 se estableció la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) que puso de relieve el papel del Estado como garante de la enseñanza de las TIC. Este nuevo posicionamiento estatal derivó en la implementación del Programa "Conectar Igualdad" (PCI) en el 2010 que partió del reconocimiento de la brecha digital, ya sea por el acceso a los dispositivos tecnológicos como por las competencias que se desarrollan a partir de las formas de apropiación, siendo la alfabetización digital un cuestión clave para la formación de las nuevas generaciones. El hecho de que cada estudiante o docente pudiera obtener una computadora portátil para llevar y usar en su casa a partir de un modelo 1 a 1, tenía la ventaja de ser utilizada en el colegio y también fuera del mismo, y además posibilitaba que fuera alcanzada por otros miembros del hogar lo cual constituía un efecto multiplicador. Casi en paralelo, la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (LSCA), sancionada en 2009, reemplazó la legislación impuesta por la última dictadura militar (Decreto

N° 22.285/80) y se propuso garantizar el derecho a la comunicación considerando que el espectro audiovisual y radial es finito, por lo que es deseable evitar la concentración mediática en pos de la circulación de múltiples voces.

El cambio de gestión con el gobierno de Mauricio Macri, desarticuló ambas legislaciones: se dejó sin efecto gran parte de la LSCA, en especial la que promovía el fortalecimiento democrático mediante la inclusión de nuevos actores y la limitación de los grupos multimedia, y se consideró que las personas poseían suficiente acceso a equipamiento, por lo que en 2018 se reemplazó el PCI por "Aprender Conectados", un programa que equipó a las escuelas con drones, celulares y kits de robótica para que queden dentro de las paredes de esas instituciones.

Durante la educación remota de emergencia por la pandemia de Covid-19 se llevaron adelante acciones para garantizar la continuidad pedagógica, por lo que se implementó para el nivel Superior de formación no universitaria el programa Juana Manso (que luego se unificó con el retorno el Plan Conectar Igualdad con la entrega de dispositivos para el nivel secundario y la modalidad de educación especial), se estableció que los dominios "edu" no consuman datos, y se repartieron chips bonificados en algunas universidades del Conurbano.

La intervención estatal en las políticas de comunicación y educación, pone límites al avance del mercado y sus lógicas comerciales. Por ello resulta importante promover criterios de soberanía tecnológica, ya sea a través de la promoción del desarrollo de software, como la condición libre para que diferentes actores puedan adaptar el código a sus necesidades, además de garantizar el acceso a contenidos y recursos libres de licencia.

¿Todo es fake?

La promoción de la alfabetización digital para el desarrollo de una ciudadanía responsable implica también que pueda asumir una postura crítica frente a los relatos publicados y viralizados en las redes sociales, y permite ubicar la noción de "fakenews" o noticias falsas que vuelve a instalar la idea de que las narrativas de los medios de comunicación constituyen modos de ver el mundo. Eduardo Galeano reflejó irónicamente en uno de sus relatos el poder de los medios de comunicación -previo a la explosión de las plataformas- como actores que narran los hechos: "en nuestros países, la televisión muestra lo que ella quiere que ocurra; y nada ocurre si la televisión no lo encuentra". Por ende, no todo lo que allí se encuentra refleja la realidad, sino que resultan construcciones parciales que son producto de una subjetividad particular.

Durante la pandemia, se alertó a la población informarse a través de medios oficiales a fin de combatir la infodemia, al punto que el 19 de marzo de 2020 -apenas comenzada la pandemia- los diarios nacionales titularon su tapa con la leyenda: "Al virus lo frenamos entre todos. Viralicemos la responsabilidad. #SomosResponsables", expresando un compromiso comunicacional, lo que resalta la importancia de la selección, clasificación, jerarquización del caudal informativo en línea.

En la propuesta educativa abordamos criterios para el reconocimiento de noticias falsas y para la búsqueda de información fidedigna en la web, incluso con fines académicos a través de Google Académico y para la indagación en SEDICI, el Repositorio de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y profundizamos en Wikipedia, la mayor enciclopedia en la web que democratiza las voces y a la vez apela a un sujeto crítico frente a la lectura y escritura de saberes.

La multiplicidad de relatos, e incluso la creación intencionada de "fakenews", evidencian la imposibilidad de un periodismo libre de perspectivas y miradas. Como equipo docente decidimos incorporar los últimos años la noción de "posverdad" en tanto que constituye un fenómeno vinculado con este momento sociohistórico que pone en cuestión la idea de verdad y objetividad, y que expresa las "nuevas formas de manipulación y control ejercidas en el contexto digital, que mantienen lógicas diferenciales con respecto a la mentira tradicional", siguiendo el planteo de Roberto Aparici, y David García Marin (2020). Entonces el modo de navegación de cada usuario/a en la red deja

una "huella digital" que es localizada, recolectada, analizada, organizada e interpretada, mediante algoritmos que manejan cantidades masivas de datos. Asimismo, estos sistemas son empleados para presentar recomendaciones sobre qué postear o mirar en pos de la configuración de un perfil de sujeto, por lo que "la información que nos llega a través de las redes viene envuelta por una cascada de opiniones de usuarios que piensan como nosotros, lo que refuerza nuestras ideas y nuestros prejuicios. La era de la posverdad es también la era de la radicalización y la polarización de las posiciones" (Aparici, R y D. García Marin, 2020). Se constituye una economía de la atención que compite a través de aplicaciones y servicios gratuitos para obtener la permanencia de sus usuarios y la construcción de perfiles de consumidores para ser comercializados.

Azul Ominetti



"Cómo detectar noticias falsas". Imagen interactiva realizada a través del asistente Genially por la estudiante Azul Ominetti, TECCOM, FPyCS, 2022.

Pamela Vestfrid (2020) advierte que "las redes sociales son espacios esenciales en los que se despliegan los lazos sociales, circula la información y se construye identidad digital, lo que ha llevado a un desplazamiento en la concepción de lo público y lo privado". La profundización de las prácticas digitales ha habilitado preguntarnos en el espacio académico ¿existe la transición humana a lo digital? Estos procesos han posibilitado el desarrollo de proyectos políticos y económicos que se definen como "metaverso". Este ecosistema de creadores y consumidores posibilita experiencias digitales donde se compran propiedades, se crean entretenimientos, recitales, juegos, casinos, muestras de arte, fiestas y casamientos y ha sido pensado para la inmersión en situación educativas, por lo que el sentimiento de presencia y la movilidad en el espacio a través de los avatares es fundamental y se han visto desplazados del carácter exclusivamente físico de ser y estar en el mundo.

Ricardo Palomo Zurdo, especialista en economía y transformación digital, cuestiona los nuevos escenarios digitales que se presentan desde el mercado y expresa que se ha producido una suerte de convergencia tecnológica y de conjugación de circunstancias sociales que han permitido acelerar el proceso y percibir a los metaversos como una opción con elevado potencial de penetración social y económica, con proyecciones de uso difíciles de controlar. Y agrega, que "la 'avatarización de la sociedad' requiere formación e instrucción en la cautela para la ciudadanía digital" (Palomo Zurdo, 2022).

Hacia la formación de ciudadanía digital

Actualmente, el mundo virtual se ha constituido en una gran vidriera frente a la que aparecen dos conductas: mostrarse o resguardarse, integrados o apocalípticos en términos de Umberto Eco. Sin entrar en una mirada binaria y excluyente, estos temas pueden retomarse para educar en instituciones educativas o para producir propuestas comunicacionales (como cortos, artículos, podcast, etc.) que alienten a la formación de una ciudadanía digital responsable que permita a los usuarios de la web reflexionar sobre el uso que hacen de las redes sociales, si son cuidadosos o no de su vida privada, si atienden a las cuestiones relativas a las configuraciones de privacidad, a qué individuos aceptan entre sus contactos, entre otros aspectos. De esta forma es posible prevenir modalidades de violencia digital como: sharenting, phubbing, pornovenganza, grooming, ciberbullying, sexting, sextorsion y todas aquellas modalidades de violencia de género digital. Si bien las problemáticas señaladas, poseen efectos sobre la imagen de cada individuo, el grado de gravedad entre una y otra varía significativamente pero todas aluden a la complejidad de las relaciones interpersonales que se desarrollan mediante las pantallas y originan consecuencias negativas sobre la subjetividad de las personas.

En conclusión, se han acelerado las transformaciones comunicacionales y, en la actualidad, merece incluir en la problematización los desarrollos de Inteligencia Artificial y el Chat GPT (desarrollado por Microsoft) que especifica los algoritmos modificando los patrones de búsquedas controlados hasta el momento por Google para alcanzar mayor precisión en los resultados. Estos cambios tecnológicos constantes que se disputan en el mercado ubican nuevos escenarios sociales que requieren de una lectura académica, reflexiva y crítica para poder generar acciones democráticas como comunicadores/as.

Bibliografía

- BULACIO, C. (2020). "La Posverdad.. Entrevista a Roberto Aparici y David García". En *Letra urbana* N° 43. En línea: <https://letraurbana.com/articulos/la-posverdad-entrevista-a-roberto-aparici-y-david-garcia-marin/> Fecha de consulta: 23/09/2022
- GALEANO, E. (2004). *El libro de los abrazos*. Buenos Aires. Ed. Catálogos.
- MARTIN, M.V. y VESTFRID, P. (2020) (ed.) *La aventura de innovar con TIC III: oportunidades y desigualdades en el marco de la pandemia*. FPyCS- UNLP. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/109762->
- ZURDO, R. P. (2022). "La vida en el metaverso: un nuevo horizonte para las relaciones sociales y la economía". *El economista*. En línea: <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/> Fecha de consulta: 02/03/2023

Capítulo 3

**Lo comunicacional más allá de lo técnico:
colaborar y empoderar**

María Victoria Martín

El avance en las formas de comunicación mediante las pantallas, posibilita el despliegue del trabajo colaborativo, que se caracteriza por el aprendizaje global y la interacción. "El entorno virtual inaugura oportunidades innovadoras para la colaboración, la comunicación y la producción de conocimientos y aumenta las posibilidades para poder aprender y trabajar en equipo a las cuales se veía limitada hasta ahora en un entorno de trabajo presencial (Harasim *et al.*, 2000). Así las personas se vinculan para resolver un objetivo en común, sin importar su lugar de residencia.

Esta modalidad de trabajo se nutre de la teoría constructivista que considera que el aprendizaje se da mediante la comunicación, la discusión y el consenso. Muchas veces se banaliza el concepto de trabajo colaborativo, equiparándolo al trabajo grupal o cooperativo. Mientras que el trabajo en equipo supone la división de tareas, el trabajo colaborativo es más que eso, ya que las y los integrantes actúan en conjunto y comparten la toma de decisiones durante todo el proceso hasta alcanzar la meta.

Queda en claro que no es una mera cuestión técnica sino que se trata de relaciones más que de transmisiones, lo que este espacio denomina "el espesor comunicacional".

En la década del '60 Freire, proponía cambiar una educación bancaria, de mera transmisión, transferencia o extensión, entendida a partir de un docente que sabe a un alumno símil a una "tabla rasa" por otra configurada sobre la palabra generadora, el diálogo y el intercambio como único cami-

no hacia una educación liberadora, transformadora. Estas ideas están en sintonía con las estrategias de trabajo colaborativo, entendidas como proceso compartido, basado en la actividad, interacción y reciprocidad, en el cual las y los actores trabajan para alcanzar un objetivo común.

Desde la misma perspectiva, más próximos a nuestros tiempos, Dolors Reig y Vilchez (2013) realizan un aporte conceptual con su distinción de niveles de uso de tecnologías:

La primera categoría aglutina las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y se vincula con "pasar el tiempo" en usos triviales (conectarse, pasar información, interactuar, relacionarse e integrar comunidades). El segundo nivel, TAC (tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento), engloba formas más intensas y productivas de implicación en las que los sujetos avanzan hacia terrenos académicos, profesionales, informativos, de aprendizaje, etc. Las tecnologías son vistas como "ventanas abiertas" para la exploración de intereses, buscar información online, experimentar, editar y compartir gustos (textos, enlaces, imágenes, música, juegos, videos, etc.). El último nivel, TEP (tecnologías para el empoderamiento y la participación), refiere a quienes se implican de manera intensa y autónoma con el dominio de la tecnología, por lo que adquieren status y credibilidad entre los miembros de la propia comunidad generando formas auténticas de participación.

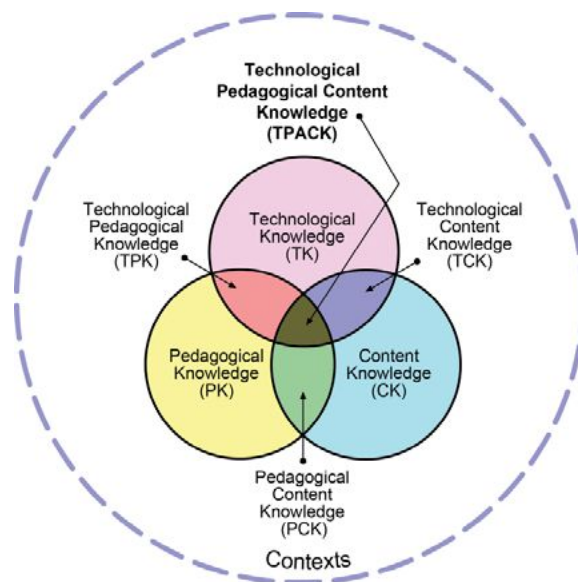


La concepción freireana responde a un modelo que puede potenciarse con la inclusión de aplicaciones: las TIC empleadas en todo su potencial, contribuirían al empoderamiento de las y los actores del proceso, abarcando los entornos de información (la "bajada" de materiales en diferentes lenguajes) e interacción (circulación entre quienes participan), pero más aún, los de producción (la creación de algo nuevo) y exhibición (la puesta en común de las producciones y el salir del aula y/o la institución).

Lo anterior, hace necesario revisar y pensar de qué manera utilizamos las plataformas educativas. Una vez más, el espesor comunicacional se pone en juego. Una plataforma educativa virtual es un entorno que contiene herramientas agrupadas para fines de enseñanza y aprendizaje, que permiten crear y gestionar cursos completos sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. Se implementan en educación a distancia, como complemento de la educación presencial (como repositorio) o en formatos combinados. Estas plataformas suelen tener una estructura modular que se adapta a distintas realidades, situaciones y contextos, constituyendo espacios de clase cerrados y controlados. Los módulos cubren funciones referidas a tres niveles de gestión: administrativa y académica; comunicación y del proceso de enseñanza y aprendizaje. En el recorrido del espacio académico, analizamos las posibilidades que brindan las plataformas educativas comerciales, de software libre, de desarrollo propio y las que se encuentran a mitad de camino con finalidad comercial y versiones gratuitas (como Classroom).

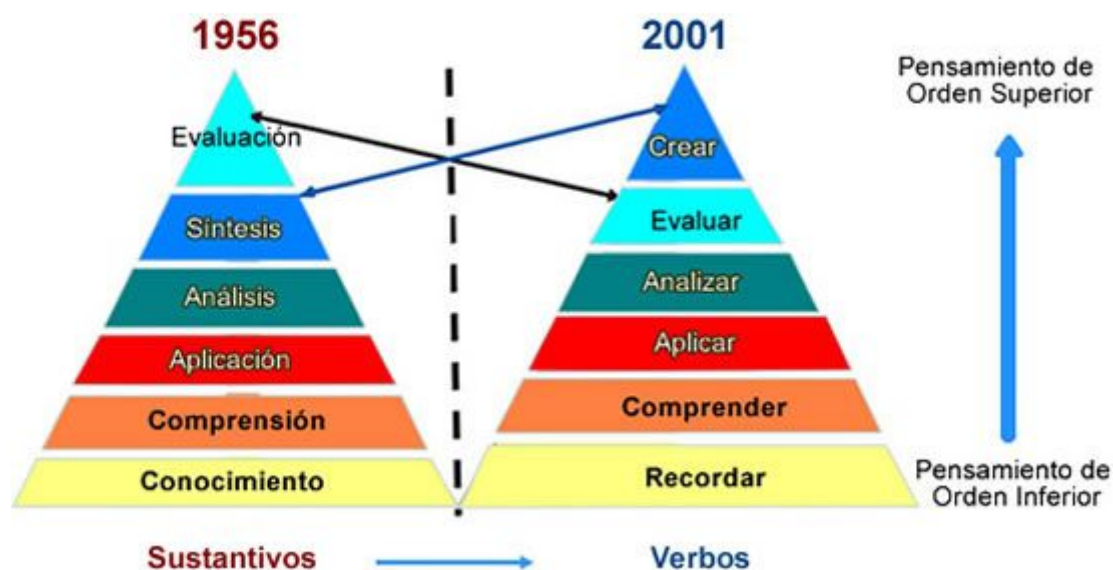
Un modelo teórico para incorporar TIC en los procesos educativos es el denominado TPACK (por sus siglas en inglés). La pregunta central de este modelo es qué tipos de conocimientos son necesarios para integrar tecnologías en las propuestas educativas. Mishra y Koehler sentencian: "saber cómo utili-

zar tecnología no es lo mismo que saber cómo enseñar con tecnología”. En el diseño de propuestas se necesita integrar simultáneamente tres tipos de conocimientos y actividades: las fuentes TIC, la relación pedagógica y el conocimiento disciplinar. Este modelo se sostiene en el hecho que integrar las TIC en las clases requiere “reacomodar” las prácticas docentes, revisar y resignificar los conocimientos pedagógicos y los contenidos disciplinares.



Fuente: www.tpack.org

Al “poner cada uno de esos conjuntos de saberes al servicio de los otros dos para enriquecer las prácticas de enseñanza y de aprendizaje”, es imprescindible considerar el tipo de demandas cognitivas que se persiguen. La Taxonomía de Bloom refiere a una jerarquización de las exigencias cognitivas que el educador hace a sus estudiantes. Así, hubo continuadores que llevaron esta al ámbito digital, clasificando capacidades que se exigen en el aprendizaje desde las más sencillas (LOTS) hasta las que demandan mayores esfuerzos (HOTS). Por ejemplo, los trabajos prácticos que consisten en integrar o sintetizar ideas presentándolas de manera creativa, se encuentran en la demanda cognitiva más elevada. En ese sentido, el orden de los procesos de pensamiento de los menos a los más exigentes desde lo cognitivo son: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y, finalmente, crear.



Fuente: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>

Un último punto que se considera en este módulo consiste en revisar aplicaciones y asistentes digitales para evaluar y diagnosticar, entendidos desde sus objetivos generales coincidentes: conocer ciertos estados de cosas, recoger información, etc. Asimismo, ambas estrategias generan preguntas similares: ¿evalúa alguien externo o los mismos sujetos involucrados?, ¿en qué momento?, ¿con qué finalidad?, ¿con qué herramientas? ¿con o sin devolución? Entonces, surge también la pregunta sobre qué pueden aportar las TIC a la evaluación:

- La evaluación automática, en el sentido que se pueden ofrecer respuestas y correcciones inmediatas, como los test mediante formularios.
- Evaluación de tipo más enciclopédico, en referencia al cúmulo de contenidos disponibles online, como trabajos monográficos tomando a Internet como repositorio de información
- Y la tercera contribución se refiere a la evaluación colaborativa, mediante debates virtuales, los foros de conversación, producciones conjuntas, etc.

La conclusión es que “no es en los dispositivos ni en sus características singulares que debemos buscar las claves para comprender su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino en las actividades que se llevan adelante y que aprovechan –o no– las posibilidades de búsqueda, intercambio, acceso, procesamiento, creación y difusión de información que ofrecen” (Martin, 2016:98)

Bibliografía

- CHURCHES, A. (2009) “Taxonomía de Bloom para la era digital”. Traducción al español realizada por Eduteka. En línea: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>. Fecha de consulta: 09/03/2023.
- FREIRE, P. (1973). ¿Comunicación o Extensión? La concientización en el medio rural. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI.
- HARASIM, L., HILTZ, S. R., TUROFF, M. & TELES, L. (2000). *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona: Gedisa.
- KOEHLER, M. y MISHRA, P. (2006). “TechnologicalPedagogical Content Knowledge: A Framework forTeacherKnowledge”, *TeachersCollege Record*, 108(6), 1017-1054. Disponible en inglés en: http://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17687/29_Technological%20pedagogical%20content.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Fecha de consulta: 27/02/2013.
- MARTIN, M.V. (2016): “La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar”. *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*. Vol.2; Nº 3. En línea: <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/184>. Fecha de consulta: 29/11/2020
- MARTIN, M.V. y VESTFRID, P. (2015). *La aventura de innovar con TIC: aportes conceptuales, experiencias y propuestas*, Ebook. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46322>
- REIG, D. y VILCHES, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad Tendencias, claves y miradas*. España. Fundación Telefónica.