

AULAS HETEROGÉNEAS

Jornada de Intercambio de experiencias 2015

TECNOLOGÍAS DIGITALES

El siguiente texto fue elaborado a partir del trabajo realizado por el grupo de participantes de la Jornada de Intercambio de Experiencias en [Aulas Heterogéneas](#) que eligieron abordar el tema de las tecnologías digitales en contextos de trabajo con diversidad en el aula.

Coordinadora del grupo: [Mariana Ferrarelli](#) y [Ceci Nardini](#)

Discutidora externa: Graciela López

La discusión se basó en la lectura de dos textos:

- **“Educación y Tecnología, las voces de los expertos”**: Entrevista a Cristóbal Cobo (2011) en el marco del programa [Conectar Igualdad](#).
- Odetti, Valeria y Schwartzman, Gisela: **“Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales”**.

A partir de estas lecturas el debate giró en torno a una serie de preguntas disparadoras:

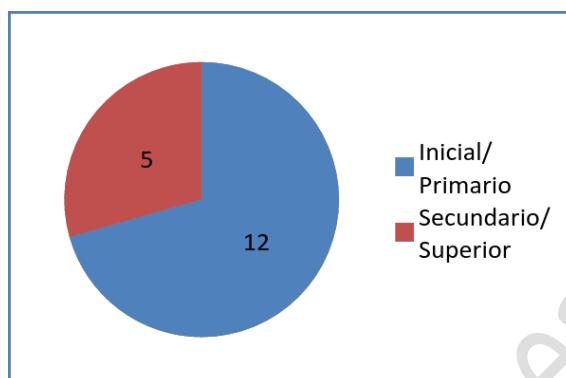
- *¿Cuál es el sentido de integrar la tecnología digital en las propuestas de enseñanza-aprendizaje en un aula que atiende la diversidad?*
- *¿Cómo ayuda la tecnología digital a lograr que los estudiantes aprendan mejor y los docentes enseñen más significativamente dentro del enfoque de aulas heterogéneas?*
- *¿De qué manera el uso de las tecnologías favorece la socialización de experiencias y el enriquecimiento a través del intercambio?*
- *¿De qué manera podemos tender puentes con nuestros alumnos teniendo en cuenta el estilo de aprendizaje de su generación?*
- *¿Cuáles son las características de la tecnología digital (TD) que favorecen la atención a la diversidad en el aula?*
- *¿En qué sentido es posible pensar el remixado de materiales como práctica que facilita el trabajo en aulas heterogéneas?*
- *¿Qué rol desempeña la TD en la transformación del alumno en sujeto activo?*

Parte del debate del grupo también se concentra en [“Aulas Heterogéneas Digital”](#).

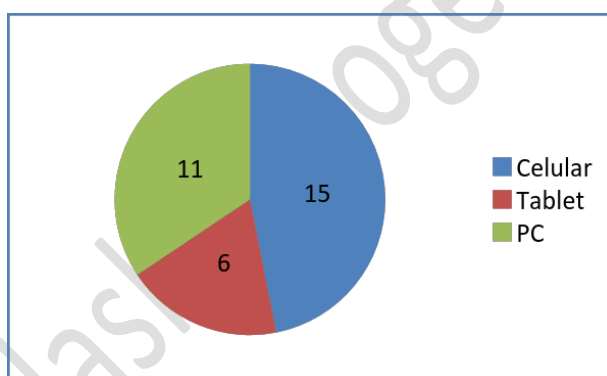
Tecnología y vida cotidiana

La sesión de debate comienza con una breve encuesta a los miembros del grupo que eligió profundizar sobre tecnologías digitales:

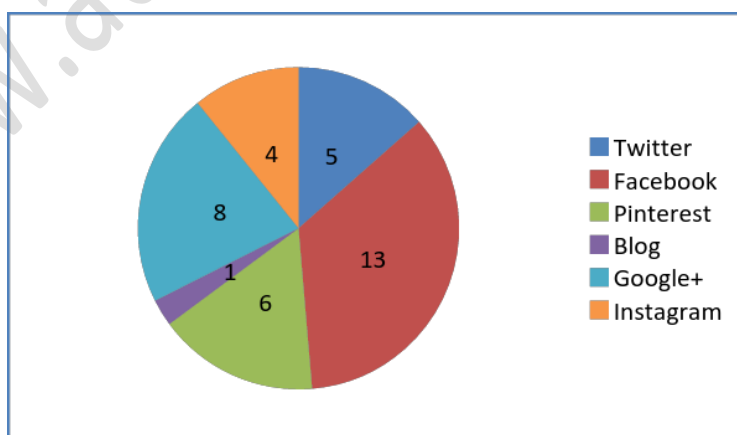
1) Nivel en el que se desempeñan



2) Dispositivos utilizados con mayor frecuencia



3) Cuentas vivas utilizadas con una frecuencia por lo menos semanal



Tecnología digital y escuela

Actualmente en las aulas impera un fuerte cambio de paradigma que se manifiesta en el desplazamiento del Docente como centro de la clase en favor de un formato más transversal de generación de conocimiento en donde el alumno toma un rol central como productor de saber. Esto genera incomodidad entre algunos docentes dado que sus alumnos saben en general más que ellos con respecto al uso de la tecnología. Existe una nostalgia en muchos docentes respecto de las prácticas y las maneras de enseñanza anteriores al auge de la tecnología que es preciso resignificar para entender que el adulto aún ocupa una posición de vital importancia dado que tiene una responsabilidad esencial respecto de los educandos que a su cargo: la de guiarlos en la selección y manejo eficiente de la información que circula por las redes y conectarla con su propio saber y el saber de otros.

Compartimos con los miembros del grupo el video de la entrevista realizada a David Perkins en el marco del Ciclo de Conferencias Internacionales de Educación y Tecnología realizada por Fundación Telefónica (EducaRed). Aquí Perkins reflexiona sobre el poder de la tecnología digital para transformar la educación. Afirma que la tecnología no sólo ofrece un acceso más rápido a la información sino que vino acompañada de lo que se suelen llamar “mundos virtuales”. Esto implica toda una forma de interactuar y ser; oportunidades de crear y expresar de formas que no estaban a disposición de las personas anteriormente; nuevas maneras de visualizar conceptos abstractos muy difíciles de comprender sin la ayuda de la tecnología. Reflexionamos sobre la idea de preparar a nuestros alumnos para convivir con la incertidumbre que genera un mundo en permanente cambio. La velocidad de las interacciones digitales, el acelerado proceso de innovación tecnológica y la sobrecarga de información proveniente de la web generan nuevos desafíos y necesidades en los jóvenes que la escuela debe trabajar e interpelar pedagógicamente.

Nos preguntamos, ¿de qué manera esta realidad que Perkins describe favorece o no la heterogeneidad? Reflexionamos sobre que muchas veces como docentes utilizamos herramientas digitales pero lo hacemos de la misma manera en la que abordábamos antes los recursos tradicionales. Sólo cambiamos el lápiz y el papel por herramientas tecnológicas pero no hay diferencias en lo esencial, es sólo una manera diferente de abordar los mismos contenidos. Cambia el soporte pero no la propuesta pedagógica sobre la que se sostiene. Tal como afirma Cristóbal Cobo¹, ***“...el problema está en que se espera que la inclusión de los dispositivos digitales genere transformaciones por sí misma. Sin embargo, sabemos que su sola incorporación no genera los cambios ambientales que se requieren, es decir,***

¹ ***“Educación y Tecnología, las voces de los expertos”***: Entrevista a Cristóbal Cobo (2011) en el marco del programa **Conectar Igualdad**.

nuevas prácticas de enseñanza, integrar los contenidos que hoy ofrece el currículo, repensar la cantidad de horas de clases, la validez de un diploma, entre otros. El ecosistema de aprendizaje requiere permearse de otras cosas para transformarse, y, como no siempre ocurre, pareciera que los dispositivos digitales no generan los efectos esperados. Sin embargo, creemos que en realidad sí se producen, pero no se identifican ni estimulan de la manera adecuada". Concluimos que la herramienta por sí misma no asegura una mejor educación sino que se constituye como condición de posibilidad en la medida en que el proyecto didáctico habilita nuevos y más enriquecedores modos de participación y relación con el conocimiento.

Analizando algunas planificaciones diseñadas por los docentes presentes en la jornada a la luz de las preguntas formuladas anteriormente, consideramos el enfoque de Aulas Heterogéneas como la posibilidad de abrirles a los alumnos múltiples puertas de entrada a un contenido y permitirles vivenciar el saber de manera más significativa y conectada con sus intereses y estilos de aprendizaje. Debatimos sobre el libro **"El paréntesis de Gutenberg"**² de Alejandro Piscitelli. Discutimos sobre la idea de "Paréntesis" que sostiene que la emergente cultura digital, está retornando a ciertas prácticas y dinámicas culturales propias de las sociedades previas a la existencia de la imprenta. Lo desafiante de la idea es que sugiere que durante la cultura digital se produce una vuelta a los valores de la cultura oral que quedaron suspendidos durante cinco siglos de cultura impresa en donde la producción cultural permanece dominada por la noción de la obra original autónoma, individual, inmutable y producida en soledad por un autor específico. Por el contrario, cultura digital y oralidad comparten varios atributos entre los que se destacan la remezcla y la producción colectiva de contenidos. Remixar es re-contextualizar; y de esta manera el material utilizado se convierte en una obra nueva, con mirada propia, es un material abierto, enriquecedor, que abre el diálogo, tiene en cuenta múltiples voces y múltiples diálogos. La imagen es portadora de contenido/sentido y no es un adorno.

De acuerdo con Alejandro Piscitelli, **"...mientras que la cultura parentética está dominada por la composición original, individual, autónoma, estable y canónica, la cultura preparentética había estado dominada por los opuestos de estos rasgos. A saber la performance re-creativa, colectiva, contextual, inestable, tradicional, todos términos que probablemente no sean sino otra forma de nombrar o emparentarse con el sampleo, el remix, el préstamo, el rediseño, la apropiación y la recontextualización, propios de la cultura digital interneteana post-paréntetica"**. La cultura digital implica un regreso a una tradición donde la oralidad, el remix, lo fragmentario y la producción impersonal y colectiva eran el paradigma dominante, luego interrumpido por un período de preeminencia de lo visual, inherente a la cultura del libro impreso que colocó un "corsé" a la azarosa fluidez de

² Piscitelli, Alejandro (2011): **"El paréntesis de Gutenberg"**, Colección AULA XXI- Editorial Santillana.

la comunicación humana siendo el “copyright”, sin duda, uno de esos corsés. Esto implica volver a la cultura de la oralidad que permite el intercambio y donde no hay una palabra privilegiada, hay mayores simetrías, es el fin de la cultura P, padre, profesor y el comienzo de una cultura más plural y flexible en donde emergen nuevas voces y actores sociales.

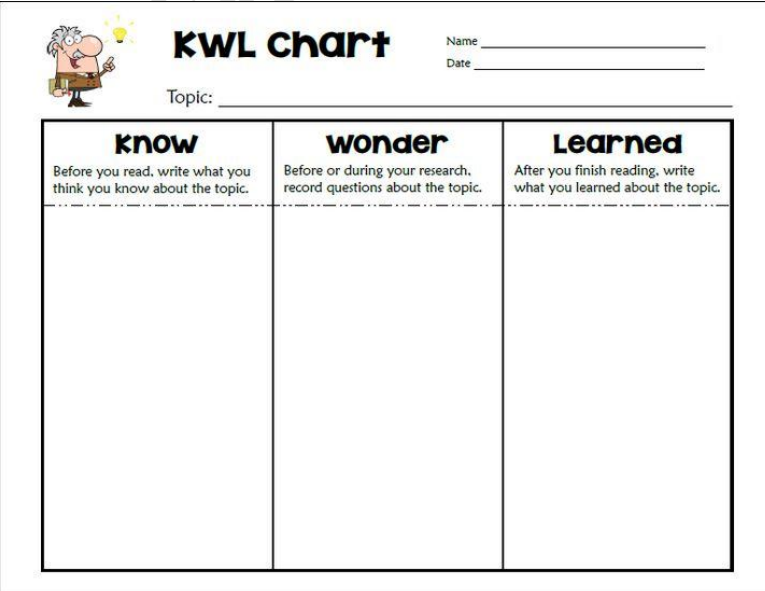
Remix y enseñanza en Aulas Heterogéneas

Este concepto aportado por “*El paréntesis de Gutenberg*” se relaciona con el artículo “*Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*”³, en la que se explora al “remix” como técnica de reversionado o reciclado de material. El objetivo de esta sección de la jornada es comprender la relevancia pedagógica del remix en tanto permite al docente redactar y transformar un documento o creación de otro para obtener un nuevo producto ajustado a las necesidades educativas, intereses y niveles madurativos del grupo con el cual trabaja.

Emergen aquí algunos esbozos de “*remixes significativos*” que integran tecnología en la práctica áulica a la vez que se proponen atender la diversidad:

- Remix del cuadro KWL utilizado de manera tecnológica:
 - ✓ What I know (Lo que ya sé)
 - ✓ What I want to know (Lo que quiero saber)
 - ✓ What I have learnt (Lo que aprendí)

Las docentes utilizaron “Kidspiration maps” y el cuadro KWL que había sido usado en años anteriores volvió a entusiasmar a los alumnos quienes trabajaron activamente en la propuesta.



KWL chart

Name _____
Date _____

Topic: _____

know Before you read, write what you think you know about the topic.	wonder Before or during your research, record questions about the topic.	Learned After you finish reading, write what you learned about the topic.

³ Odetti, Valeria y Schwartzman, Gisela: “*Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*”.

- Ciudadanía: Debate político utilizando herramientas colaborativas digitales. Se organiza una simulación del proceso electoral, cada uno toma un rol diferente y propone una plataforma sobre diferentes temas. Otros alumnos asumen el rol de asesor de imagen, diseñador de afiches, etc. Luego los alumnos votan. Analizamos las características del enfoque de AH que tiene esta experiencia y encontramos la autonomía, la elección de roles teniendo en cuenta las fortalezas de los alumnos y el trabajar sobre una situación auténtica como ejemplos.
- Literatura: Los alumnos re-narra un cuento realizando una agrupación flexible, realizan nuevos cuentos, cada uno se dedica a una parte diferente, se sube a Google Drive y el producto final es realizado con la colaboración de todos. También realizan el remixado del cuento desde otro punto de vista, y filmon el producto final.
- Ntix con orientación en gestión: Se utiliza el video "LOGORAMA" (youtube) en el cual se presenta un mundo de logos y marcas y se explica la diferencia entre la publicidad y la propaganda. A partir de este video, los alumnos elaboran una publicidad teniendo en cuenta los diferentes aspectos de este medio de comunicación. Aquí vemos al Remix como una herramienta para utilizar videos para diferentes objetivos.
- Scratch (programa): se trata de un programa que permite efectuar tareas de programación para usuarios no especializados lo cual permite a docentes y alumnos crear sus propios mundos virtuales o readaptar otros conocidos por ellos.
- Webquest- búsqueda guiada de información en internet: Adaptaciones de distintos animales. Trabajo de investigación de páginas de zoológicos, videos, etc. El criterio de selección de los compañeros de grupo fue *"trabajá con alguien con quien no te relacionás mucho en tu vida personal, alguien que no sea tu amigo"*. Este punto permitió trabajar la dimensión social del aprendizaje desde una perspectiva heterogénea.

El remix esencialmente permite transformar un material que no estaba pensado para ser usado en contextos educativos en un recurso didáctico que permite a los alumnos desarrollar determinadas capacidades. En este sentido habilita varias adaptaciones dado que es posible reformular no sólo el contenido sino también el formato en que éste se presenta. En lo que a contenido respecta, la adaptación puede implicar síntesis o expansiones de los temas a tratar en donde el docente agrega material o quita elementos que desarrollan los alumnos. En cuanto al formato es importante tener en cuenta que la transformación puede significar pasar de un texto lineal que desarrolla un tema de manera escalonada a convertirse en una propuesta multiseccional en donde no hay un orden

previsto para la realización de los ejercicios y en donde los alumnos, según sus capacidades e intereses, navegan por el material libremente tomando decisiones en función que se proponen realizar.

Aquí es preciso remarcar el valor que adquiere la tecnología digital a la hora de facilitar la manipulación de recursos visuales, sonoros y textuales en general para hacer más sencillo el proceso de readaptación de los contenidos. Una de las ventajas que supone integrar tecnologías web 2.0 en el hacer educativo se relaciona estrictamente no sólo con habilitar caminos para que los alumnos tomen la posta en la creación de materiales, sino también con la accesibilidad de los materiales y su fácil manipulación por parte de adultos y jóvenes. Hoy en día no es necesario saber programación o ingeniería en sistemas para armar un blog, una presentación interactiva o un póster digital colaborativo.

El remix permite diversificar el material y abrir diversas vías de acceso para que cada alumno construya responsablemente su propio saber. El remix implica una reapropiación en un doble sentido: en primer lugar porque el docente debe hacer propio ese texto ajeno mediante una lectura profunda y conectada con las necesidades de la disciplina en el ámbito de la cual trabaja. En segundo lugar, porque la nueva versión es una invitación para que el alumno explore un mismo tema desde diversas perspectivas y eventualmente también incursión en el remezclado de contenidos adoptando un rol activo en la construcción de su propio saber.

Para finalizar, citamos la reflexión final de uno de los participantes a la Jornada, Gabriel Burgos “...**lo primero heterogéneo en el aula es el docente. Intentemos generar una práctica virtuosa en la que no sea el docente lo único heterogéneo en el aula.**” Entre otros muchos desafíos, atender la diversidad implica diseñar activa y creativamente múltiples puntos de entrada a un material o un tema de la currícula. Para eso consideramos que es esencial entender el potencial pedagógico del remix en tanto se constituye como herramienta que permite rediseñar una obra ajena y crear variados caminos que faciliten a los alumnos su tránsito hacia el conocimiento. En el aula que atiende la diversidad, las prácticas de remix posibilitan la diagramación de un menú de actividades y propuestas optativas que fomentan la autonomía y autoconciencia del alumno respecto de sus gustos, talentos y habilidades. Cuando un docente elige atender la diversidad dentro del aula mediante la readaptación de un texto que reelabora utilizando tecnología digital el resultado obtenido se constituye en un híbrido tecnopedagógico que se ajusta tanto desde la forma como del contenido a la heterogeneidad que atraviesa la conformación de su clase.

BIBLIOGRAFÍA:

- ***“Educación y Tecnología, las voces de los expertos”***: Entrevista a Cristóbal Cobo (2011) en el marco del programa **Conectar Igualdad**.
- Odetti, Valeria y Schwartzman, Gisela: ***“Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales”***.
- Piscitelli, Alejandro (2011): ***“El paréntesis de Gutenberg”***, Colección AULA XXI- Editorial Santillana.
- ***“Entrevista a David Perkins”*** (2012), Ciclo de Conferencias Internacionales de Educación y Tecnología realizada por Fundación Telefónica (EducaRed).