

## **Primeras Jornadas de Reflexión y Debate sobre la Práctica Docente Universitaria**

**Facultad:** Ciencias Sociales

**Carrera:** Ciencias de la Comunicación

Cátedra: Taller de Introducción a la Informática, Telemática y Procesamiento de Datos

**Título de la experiencia:** Cuando un proyecto es una Cátedra

**Equipo docente:** Gabriela Sued, Estela Maria Dominguez Halpern,

Mail [gabriela.sued@gamil.comesteladomiha@gmail.com](mailto:gabriela.sued@gamil.comesteladomiha@gmail.com)

### **Anclando la experiencia**

La presente propuesta, se encuentra enmarcada en la materia Introducción a la Telemática, Procesamiento de la información y Datos de la Carrera en Ciencias de la Comunicación, Profesor Titular Ordinario es el Mg Alejandro Piscitelli. En su dictado en los últimos años, el equipo fue abordando la vinculación entre Tecnología, Cultura y Sociedad emprendiendo procesos deconstructivos de esta relación (Bijker et al, 1987, Piscitelli, 2002).

La presente propuesta didáctica-metodológica, considera las tecnologías de información y comunicación en relación a sus usos sociales y a sus consumos culturales, teniendo en cuenta sus particularidades de producción, consumo y circulación. Por ello, nos interesa generar una mirada relacional sobre TIC, a partir de su vinculación con diversos aspectos de la vida social y la producción cultural de los sujetos, tales como la educación, la producción cognitiva, las innovaciones en la publicidad y la opinión pública, las narrativas ficcionales y no ficcionales, los consumos tecnológicos en contextos informacionales, la relación entre tecnologías y géneros, el análisis complejo de Big Data y los nuevos algoritmos sociales que irrumpen nuestras prácticas sociales.

Focalizamos también nuestro análisis en las transformaciones subjetivas producidas a partir del uso intensivo de tecnologías, tales como las relaciones entre subjetividad/cuerpo/tecnología o los modos específicos de producción/consumo/circulación de contenidos a partir de objetos comunicacionales relativamente recientes, como las redes sociales y las tecnologías móviles.

**¿ Por qué “Cuando un proyecto es una Càtedra?”**

Esta propuesta metodológica atraviesa de manera particular el campo de lo didáctico. **Se presenta como potencia y lugar de encuentro entre el equipo docente, el conocimiento a enmarcar e investigar y los alumnos** . Por tanto, da cuenta de un **proceso de construcción colaborativo** que se enmarca en la propuesta de la Cátedra en el 2014, en donde se estableció como objetivo, abordar, analizar y deconstruir la Plataforma de Youtube. Como unidad de lo diverso, nos adentramos en un espacio de publicación, circulación y consumo, en donde las temporalidades se trastocan. Reservorio, abismo sin fin, moebius digital que nos recorre en el encuentro con Otros.

### **Ajustando el foco: nuestros propósitos**

Nos proponemos en este espacio ofrecer a los estudiantes, un conjunto de herramientas teóricas, analíticas y críticas para trabajar desde una perspectiva sociotécnica, microsocial y cualitativa. Partimos de los abordajes de las tecnologías como sistemas sociotécnicos, no consideradas meramente como dispositivos o máquinas. Nuestro dispositivo sociotécnico varía cada año: la persuasión en medios sociales (Fogg, 2002) , los cambios en los medios de comunicación digitales (Castells, 2009) , las narrativas transmedia (Jenkins, 2008) , los aportes de las humanidades digitales (Hayles, 2012) , la cultura participativa de YouTube (Burgess and Green, 2009), fueron las temáticas que nos ocuparon los últimos años. Todas ellas fueron abordadas desde la perspectiva de la investigación-acción, de la mano de las perspectivas didácticas que promueven el aprendizaje por proyectos y estimulan la creatividad de los estudiantes en la recombinação y la reutilización de los aprendizajes ya sabidos (Perkins, 2010) con los ofrecidos por la Cátedra.

En este sentido, la dinámica de la materia se centra en un espacio de Teórico y otro de Práctico. **En ambos espacios, se proponen y construyen dinámicas colaborativas, convirtiéndolos en laboratorios de experimentación y ensayo tanto sobre cómo enseñar pero sobre todo de cómo aprender.**

Cada encuentro constituye una revisión crítica sobre nuestra propia práctica docente, enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje, diluyendo las marcaciones docente – alumno, integrando desde cada uno de los sujetos que se

desenvuelven en dicho intercambio, en un proceso de construcción y entramado de producción de conocimiento.

A lo largo de los años hemos considerado el espacio de teóricos no como el lugar privilegiado del saber legitimado, sino como un foro abierto y dinámico de construcción permanente, plegándose a la dinámica de los proyectos a partir de diferentes actividades, que exceden en mucho la clase expositiva, y que buscan, progresivamente incorporar a los estudiantes como enunciadores-productores de la clase: dinámicas de taller, invitados especiales, clases dictadas en grupo, ejercicios participativos, y al finalizar el cuatrimestre, espacio de aprendizaje colectivo donde los diferentes grupos de alumnos exponen su trabajo cuatrimestral, con el objeto de que tanto docentes como alumnos podamos aprender de las experiencias que allí se presentan. No se trata de dejar de lado el saber académico. En este espacio, se siguen trabajando “los textos”, pero a partir de la incorporación de diferentes recursos que buscan anclar el conocimiento en la experiencia y no sólo en el saber conceptual.

Nucleamos, en los encuentros presenciales de los prácticos, dimensiones que se van desplegando a lo largo de todo el cuatrimestre, que singulariza la tarea de cada miembro que participa de la experiencia: “*los textos imagenados*”, “*las golosinas digitales*”, “*time to braincore*” y el “*cuéntame tu vida*”, son recorridos que permiten desarmar el anclaje teórico para constituirse en una propuesta por cada equipo de alumnos para ser concretadas en el diseño de un prototipo .

### **Luz, cámara, acción**

Como equipo de trabajo desarrollamos diversas dinámicas áulicas que invitan a que del encuentro semanal, nos encontremos en un espacio virtual, de manera de establecer un vínculo con los alumnos por fuera de los muros universitarios, generando un espacio de comunidad, producción y colaboración en los procesos de construcción de las temáticas que desplegamos. El espacio seleccionado en los últimos cuatrimestres, para desarrollar dicha tarea, fue constituido a través de un grupo en Facebook (<https://www.facebook.com/groups/datos10/>).

En cada encuentro presencial en el espacio del Práctico, se desarrollan 4 dimensiones que son centrales. Las mismas son sintetizadas en nuestra **propuesta**

**Cuando un Proyecto es una Cátedra :**

Los **textos imagenados**: En cada encuentro se dinamiza un texto teórico que es presentado por los alumnos en grupo. Ellos deben sintetizar los ejes centrales que se despliegan por un autor, en solo cinco imágenes, dando cuenta de algún pasaje del texto que sea representativo de la idea a transmitir. La comprensión del mismo estará dado por el tipo de imagen utilizada y la justificación de la misma.

Cada una de las presentaciones nos permiten (de)construir un espacio común, estableciendo un lenguaje, una reflexión, que permita sumar al diseño del prototipo que cada grupo deberá desarrollar a lo largo del cuatrimestre.

Las **golosinas digitales**: Ante el impacto de la tecnología en el espacio social y comunicacional, se presentan diversas herramientas digitales con el objetivo de poder facilitar su manejo. Se diagnostican las necesidades por parte de los grupos, siendo central el dominio en el uso de edición de imágenes, producción sonora como así también la reflexión de memes y mashups producidos en las redes sociales.

Las golosinas permiten degustar y adherir temáticas que anteriormente se encontraban huérfanas, por lo que su despliegue permite acompañar los procesos de adquisición y confianza en estas herramientas que ayudan a pensar la materia como así también, conectarlos con sus experiencias de vida. La *expertise* en esta caso no es el foco sino se despliega una invitación a comprender que el uso se encuentra íntimamente ligado con la potencia de la modelización e intención que imprime el usuario.

**Time to Braincore**: En esta dimensión desplegamos diversos ejercicios en donde comprometemos a todos los miembros del grupo del práctico en dinámicas en donde el cuerpo, las sensaciones, las exploraciones en conjunto, nos permiten establecer algunas aproximaciones a los ejes establecidos por los autores como así también, incorporar dicho proceso en los desarrollos que cada grupo lleva a cabo

La escenificación permite generar vinculaciones/aproximaciones entre los miembros del grupo, en donde el tránsito por la experiencia, sea disfrutando o quejándose colectivamente, permite desencajar procedimientos de pensamiento y planeación

estáticos y lineales. Es por ello, que las clases no se limitan a un repaso de autores. Correr el eje de lo teórico hacia la experiencia concreta es parte de la dinámica: no se pide a los alumnos la presentación de un paper, una monografía o un parcial escrito, sino un prototipo real y existente con el que se pueda experimentar, interactuar y participar.

**Cuéntame tu vida:** En este espacio, se explora aquellos conocimientos previos, experiencias, consumos culturales, socializaciones y construcciones que cada uno de los miembros del Práctico trae a los encuentros.

A través de relatos y ejercicios que se piden en Facebook, se pretende generar un grupo que se conozca entre sí, buscando afinidades para fomentar su producción y formación. Se focalizan preferencias en miras al desarrollo del proyecto. La participación desde lo que se conoce, tanto del campo académico como el de lo artístico, lo popular, lo cotidiano definen un tono y ritmo a las clases en la medida que se toman sus aportes como guía para buscar ejemplos o armar dinámicas. Su propia motivación/interés constituyen un norte a seguir en la navegación por el Programa de la Materia y en la realización del Proyecto.

El anclaje del práctico es justamente el momento en que se cristaliza aquello aportado desde distintas corrientes que se conjugan entre los alumnos. Si bien viene de cada uno, los otros lo retoman, lo absorben, lo apropian.

**Time to braincore** como **Textos imagenados** interpelan nuestra subjetividad, desplegando y resignificando este espacio de aprendizaje.

Los momentos transcurridos en el Práctico, son volcados en un reservorio particular: un blog (<http://datos10.blogspot.com.ar/>) El mismo se constituye como contenedor de las actividades que producimos en cada encuentro de trabajo (tanto de alumnos y docentes). Como mencionáramos, fuera de los muros universitarios, el grupo sigue su conversación e intercambio a través de un grupo en Facebook y alertas en Twitter.

**Nuestro proyecto es su proyecto.** Trabajar por proyecto nos permite pensarnos y posicionarnos desde un lugar. Nos habla de un tipo particular de dinámica que establecemos en nuestro propio interior, permitiendo resolver problemas educativos complejos, dinámicos, multidimensionados evidenciando una disposición favorable para la innovación educativa.

Cada proyecto es la “unidad de lo diverso”; son las voces, las sensaciones, las experiencias, las imágenes que nos permiten (de)construir las líneas teóricas, invitándonos a poder imaginar, crear, posibilitar un nuevo tipo de conversación para la acción. Nos permite indagar modos de aprender y de pensar un área de estudio y volcarlos en un formato por fuera de la experiencia de escritura en la cual la comunidad académica ha desarrollado su práctica centralmente.

Nuestra propuesta hace foco en desplegar un interés situacional, originado de acuerdo con las actividades, propuestas, tareas y contextos propuestos en el Taller de Datos. Lo que aprendemos todos (tanto alumnos como docentes) no es independiente de cómo se aprende: las diversas actividades, las experiencias promueven distintas instancias, aproximaciones, para cada tema. Se constituye una estructura recursiva en donde se andamian situaciones, estableciendo oportunidades en las que sea posible rever lo hecho anteriormente.

### **Lo impreso, lo visual, lo real, lo virtual: una Cátedra expandida.**

Estas cuatro categorías nos atraviesan cognitivamente, ya que gran parte de nuestra curricula tiene el propósito de reflexionar, a la vez que accionar, en su interrelación adoptando aquellas posturas teóricas que analizan la ecología mediática y su transformación a partir de la introducción histórica de diferentes materialidades en los modos de conocer y comunicar. Pero también nos atraviesan en nuestra dimensión didáctica al concebir el espacio virtual estrechamente ligado al real. Este vínculo se establece a partir de diversos espacios que anclan en la materialidad digital. El más importante es el de nuestra página web, que no solamente constituye un insumo semanal para la cursada, dado que se publican allí la totalidad de las clases teóricas, sino que es un espacio que se extiende más allá de la cátedra y de la Facultad, fuente de consulta permanente por el tema por especialistas del país y el exterior.

Además, cada proyecto llevado a cabo por los estudiantes tiene su sitio web, que termina de anclar el trabajo cuatrimestral como proyecto de trabajo e investigación.

Por otro lado hace ya unos años que venimos pensando esos proyectos como productos que tienen a la imagen como principal materialidad para su expresión. Lo visual se trabaja en diferentes aspectos según el proyecto: puede ser desde la producción de videos y campañas para redes sociales (2010/2011 proyectos Rediseñar y Medios del

Futuro), armado de prototipos (2012-proyecto transmedia), el trabajo con visualización de información e infografías (2013/2014- Proyecto YouTube-Humanidades digitales).

En los últimos dos años hemos llevado a cabo un conjunto de Newsletter temáticos que reúnen artículos especiales sobre los temas que tratamos en las diferentes cursadas, comentarios bibliográficos, trabajos destacados de los estudiantes, material multimedia e información sobre eventos.

Por último, en el año 2013 nos hemos asociado con grupos de trabajo de la Facultad de Filosofía y Letras, la Universidad de la Plata, el CONICET para formar la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, con el fin de promover actividades de extensión e investigación en las áreas donde la investigación en humanidades, educación, comunicación y ciencias de la información se combinan con el uso intensivo de tecnologías de información y comunicación. Esta asociación realizó el año pasado sus primeras Jornadas en el CCGSM.

### **Para terminar, y continuando...**

Sabemos que así como cambian la materialidad de los medios de comunicación y sus prácticas sociales, deben cambiar también el modo en que los comprendemos y transmitimos esa comprensión. La universidad es una institución diseñada para la transmisión cara a cara, las mediatizaciones escritas, la materialidad textual. Sin embargo, vemos cómo año a año nuestro papel de docentes se ha transformado de ser personas capacitadas y legitimadas para la transmisión de un saber de modo expositivo a ser catalizadores de las experiencias de los estudiantes, llegando sin temor, a aprender junto a ellos. Ese nuevo papel nos convoca, nos conmueve y nos obliga a reflexionar sobre nuestra práctica.

Agradecemos a la Facultad este espacio de escucha, y los convocamos a pensar nuevas estructuras que puedan contener los aprendizajes cambiantes de los últimos tiempos.

### **Referencias bibliográficas**

Agno, Raúl: *Cuadernos de Formación Docente N° 9* - Universidad Nacional de Rosario – 1989

Bernstein, Basil, *Clase y pedagogías visibles e invisibles*, La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid: Akal, 1989

Bernstein, Basil; *La estructura del discurso pedagógico: clases, códigos y control* , Madrid : Ediciones Morata, 1990

Bernstein, Basil, *Discurso pedagógico: un análisis sociológico*; I Congreso Internacional de Educación 'Educación, crisis y utopías'. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras. Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, 2000.

Bijker W , Hughes T, Pinch T (1987) *The Social Construction of Technological System: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge: The MIT Press.

Burgess J, Green Y (2009) *Youtube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.

Castells M , (2009) *Comunicación y poder* . Madrid: Alianza

Fogg B (2002) *Persuasive Technology: Using computers to change what we think and do* San Francisco: Morgan Kaufman

Gil Pérez, Daniel; *El papel de la Educación ante las transformaciones científico-tecnológicas*, Revista Iberoamericana de Educación Número 18, Biblioteca Virtual, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

González García, Marta I. y Pérez Sedeño, Eulalia, *Ciencia, Tecnología y Género*

Hayles (2012) *How we think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: University Press

Jenkins, H (2008) *Convergence Culture: when old and new media collide*. New York: New York University Press.

Perez Sedeño, Eulalia; Ciencia, Tecnología y Sociedad: “*Ciencia y Tecnologías en Sociedades auténticamente democráticas*” Ponencias del seminario realizado en Agosto 2008- Centro Cultural de España

Perkins, D (2010) *El aprendizaje pleno*. Buenos Aires: Paidós: 2010

Piscitelli, A (2002) *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós

Quiroga, Ana de: Enfoque y perspectivas en psicología social. Ediciones Cinco. Bs.As. 1985

Sanguineti de Brasesco, Susana (1998): Talleres: ¿sólo una relación entre teoría y práctica? - Revista Latina de Comunicación Social, 9.

Sanjurj, Liliana ,Vera, María Teresita; Aprendizaje significativo y enseñanza en niveles medios y superiores, Ed Homo Sapiens

Stenhouse L, Investigación y desarrollo del currículo, Ed. Morata