

Panel 4: El Plan de la Ciudad de Buenos Aires.

Oradores:

Mercedes Miguel, Directora General de Planeamiento Educativo, Ministerio de Educación, GCBA.

María Florencia Ripani, Directora Operativa de Educación Digital, Ministerio de Educación, GCBA.

Alicia Miriam Michilini, Directora de la Escuela Pestalozzi, Ministerio de Educación, GCBA.

Juan María Segura, Coordinador General Plan Integral de Educación Digital, Ministerio de Educación, GCBA.

María Florencia Ripani. Directora Operativa de Incorporación de Tecnologías (Educación Digital), del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Es Master in Arts in Documentary, Media Arts Department, de University of London y es licenciada en Comunicación Social, de la Universidad Nacional de Rosario. Se especializó en la dirección de proyectos de convergencia digital en ámbitos públicos, en la BBC, de Londres. En la Argentina, desarrolló dispositivos de educación digital para sectores populares, basados en producción colaborativa, y asesoró al Gobierno nacional en políticas de convergencia para la educación y medios de comunicación. Actualmente desarrolla su actividad docente en el área de convergencia digital, en carreras de posgrado de la Universidad de Palermo. Fue becada por el British Council y por la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI).

Lo primero que quería contarles es que, cuando hablamos de convergencia digital, estamos hablando de un paradigma que tiene que ver con prácticas socioculturales, íntimamente relacionadas con la sociedad digital. No estamos hablando de la autopista digital, estamos hablando de tecnología.

Si queremos pensar qué tipos de desafíos tenemos para poder acercar todas estas prácticas que aparecen en nuestra vida cotidiana a la escuela, tenemos que acercarnos un poco a la realidad de los chicos, y cómo ellos viven dentro de esta cultura digital. Entonces, para ello, como decían Antonio Battro y Claudia Urrea, vamos a aprender de los chicos y vamos a seguir el recorrido de Matías, un chico de 8 años, que va a la escuela en la Ciudad de Buenos Aires. Vamos a compartir una experiencia que tiene muy pocas semanas con sus papás y con un tío, que vive fuera de la Ciudad Buenos Aires.

Matías paseaba por el centro con su papá y su tío. Su papá le preguntó si habían ido al Congreso con la escuela. Matías le contestó que no, y el papá le dijo que ese era un lugar muy importante que tiene que ver con la democracia, donde están los diputados y los senadores, y Matías le dijo que no sabía bien qué eran los senadores pero que él los había escuchado nombrar en la película *La guerra de las galaxias*. Matías conocía esta película porque él tiene en la Play Station el juego de la película, y casi en una actitud retro, vio la película.

Luego, fueron a la casa donde estaban recibiendo al tío, y Matías le pidió a éste que buscará en You Tube unos videos de *La guerra de las galaxias* y le mostró en particular este video, que es un *stop-motion*, le comentó al tío de qué se trataba.

Matías le comentaba a su tío que un compañero de su escuela, Martín, que es más grande, hace este tipo de videos. Matías no sólo conoce las narrativas que tienen que ver los nuevos medios, sino que también sabe cómo se comparten *on-line* en redes sociales digitales y sabe cómo buscarlas.

Este es un diario que al otro día leyó Matías; fue un domingo. El tío leyó un diario muy importante de este país, y acto seguido escuchó que Matías iba a leer el diario. El tío, sorprendido, le preguntó si él leía el diario en Internet, y Matías le contestó que leía el diario del Club Pingüino. Que es, ni más ni menos, que este que están viendo en la pantalla. Pertenece a un juego interactivo muy popular entre chicos de la edad de Matías, de los sectores medios.

Club Pingüino es una aplicación interactiva que tiene, como ustedes pueden ver, un diseño metafórico; quiero decir, que replica una metáfora de la vida, espacios que no tienen una organización jerárquica, abstracta, sino que hay pasos concretos que los chicos pueden visitar, que tiene un recorrido multilíneal, en el sentido que no hay un recorrido secuencial de este espacio, obligatorio, que todos los chicos deban hacer, sino que pueden elegir qué quieren hacer y por dónde quieren ir y que pueden, incluso, relacionarse con otros chicos que están en línea. Matías es muy conocedor de este tipo de juegos.

Luego de estar en el departamento, fueron a pasear por Puerto Madero. Matías le pidió a su tío que grabara unos videos haciendo él unas pruebas en el parque porque quería subirlos a la red social Facebook para compartirlos con sus amigos. Matías, incluso, dio indicaciones muy precisas sobre las tomas que había que hacer y, además, las fue numerando para que después se pudiera editar el video.

Luego de todo esto, llegó el momento de hacer la tarea. Esto generó un poco de resistencia en Matías. Pero, finalmente, el padre y el tío le explicaron que tenía que hacer la tarea porque el lunes tenía que ir a la escuela. Entonces, fueron a un parque de Puerto Madero a hacer la tarea y Matías se encontró con esta realidad, con esta tecnología, porque es tecnología al fin porque se trata de lapiceras, hojas, carpetas, etc.; tecnología que llegó a la escuela en otros contextos y que todavía está presente y se utiliza. Y que contrasta mucho con muchos momentos de diversión y de exploración que tiene Matías en su vida cotidiana.

Entonces, uno de los problemas que se plantearon, es que Matías se quejaba porque, por ejemplo, tenía que borrar palabras que había escrito con borrador líquido para poder volver a

escribir arriba que, a veces, esto hacía que tenía que volver a pasar la hoja. Se quejaba porque no podía hacer lo mismo que hace con la computadora. También, dentro de las actividades que tenía para hacer, había una clasificación de adjetivos y sustantivos y, finalmente, Matías terminó de hacer la tarea.

Lo que nosotros hoy tenemos que plantearnos y construir mirando hacia delante es cómo podemos hacer para que esta convergencia digital que, dependiendo de los sectores sociales, el caso de Matías es un caso de sector medio, y los sectores populares y más vulnerables, todos tienen igual algún tipo de acercamiento a la cultura digital. Entonces, el gran interrogante es este: «¿Cómo acercamos la convergencia digital a la escuela?, ¿cómo transformamos a la escuela en un espacio de encuentro, de integración, con todos estos procesos sociales que se dan en la vida cotidiana?»

Cómo podríamos trabajar, por ejemplo, esta actividad de manera colaborativa, en una búsqueda en Internet, y que esos sustantivos, en lugar de ser palabras en blanco y azul, tengan colores y que sean imágenes y que puedan ser reutilizadas y resignificadas en el contexto de un trabajo, en un proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Estos dos modelos, estos dos paradigmas, deberían en algún momento converger y encontrarse en la escuela. Y esto es lo que nos lleva a reflexionar sobre, otra vez, el cambio de paradigma en la educación. Sobre un plan que no tiene que ver sólo con incorporar tecnología, sino con incorporar prácticas que a la escuela le den un espacio de encuentro.

Y esto nos obliga a revisar algunos conceptos, algunos ejes, muchos de ellos inspirados a los diez lineamientos a los cuales Mercedes hizo referencia, que tiene que ver, entre otras cosas, con la conexión; Pierre Lévy, cuando habla sobre la cultura digital, dice muy bien que lo que subyace es el deseo de estar conectados. Y la conexión es algo muy importante en la cultura, con los trabajos colaborativos. La colaboración en entornos digitales es fundamental.

Ustedes saben también que se maneja una nueva concepción de realidad donde la multilinealidad comienza a aparecer, la multilinealidad como opuesto a una secuencia obligada, un recorrido obligado, y de esto tenemos muchísimo para pensar y muchísimo para aprender. Sin ir más lejos, hace unos días, trabajando en el Ministerio de Educación con los equipos de docentes que acompañan en las escuelas en las actividades de educación digital, reflexionábamos sobre la necesidad de pensar actividades multilineales en el aula. Si nosotros proponemos un cambio de paradigma, debemos empezar a incorporar esto también en las propuestas dentro del aula. Por qué preparar actividades que tienen una secuencia lógica y un principio y un final concretos, y no dejar actividades abiertas, con múltiples o, por lo menos, diversos recorridos posibles para que los alumnos vayan construyendo.

En cuanto a la realidad, podríamos estar hablando durante mucho tiempo. Pero no lo tenemos. La realidad comienza a ser hipertextual, es virtual; lo real comienza a ser virtual también. Y hay nociones emergentes de espacio y de tiempo que hay que comenzar a revisar. El concepto de inteligencia asociado con la multifunción, exploración, la creatividad; la interacción de la tecnología con el sujeto y con el mundo. Y la inteligencia que deja de ser un bien personal para ser también un bien compartido, la inteligencia compartida.

En cuanto al conocimiento, surgen nuevos modos de producción de conocimiento, como la estimulación. Pero, además, lo que nos dan los medios emergentes es la posibilidad de recuperar los recursos para generar conocimiento que tiene que ver con lo intuitivo, con el color, con el sonido, con el movimiento. Y en esto Anne-Marie Chartier dice algo muy interesante: cuando nos habla de la lectoescritura y lo importante que es para los chicos comprender con colores, con sonidos; un poco comparando esto con la era Gutenberg, con un mundo en blanco y negro.

Otros conceptos sobre los que tenemos que reflexionar, son las relaciones que están fundadas en la horizontalidad, que ya no son jerárquicas o verticalistas, y eso es un núcleo básico para lo que es el trabajo y la socialización en red.

El cambio: como una situación permanente que va presentado desafíos, pero también oportunidades de aprendizaje.

El juego: recién comentaba todas las preguntas de los chicos en relación con los juegos en las máquinas, a los chicos siempre les gustó y siempre les va a seguir gustando jugar. Y la idea, y la propuesta, es que los chicos puedan divertirse mientras aprenden. Es importante. Y los entornos digitales, al ser interactivos, presentan particularidades muy interesantes para poder desarrollar propuestas lúdicas.

La escuela, entonces, debería resignificarse y poder convertirse en un espacio de encuentro intergeneracional donde docentes, quizás, de otras generaciones y con otros conocimientos, puedan compartir con los alumnos y puedan encontrarse. Y también un lugar de encuentro para el conocimiento.

El docente, y en esto estoy de acuerdo con la foto que mostraba Andrea, aquel docente que en algunos momentos miraba a los chicos mientras ellos trabajan muy involucrados con la computadora, tiene una tarea muy importante como mediador, como líder, para poder guiar todos estos procesos. Y también otro rol muy importante como protagonista del cambio, para poder permitir que se generen dispositivos participativos y nuevos modelos pedagógicos dentro del aula.

Dentro de este paradigma, el alumno, sin lugar a dudas, es un creador de contenidos y un productor de conocimiento. El alumno tiene un rol netamente activo, muy importante dentro de este proceso. No sólo con sus pares, sino también con los docentes y con la comunidad porque ese mismo alumno después es hijo, hermano, sobrino, cuando sale de la escuela.

Y por supuesto, el trabajo con la comunidad es, sin lugar a dudas, fundamental. Y la escuela debería estar en permanente interacción con otros espacios y actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto en gran parte ya es una realidad porque hay una gran cantidad

de proyectos muy interesantes en muchas escuelas; inclusive en algunas escuelas que no tienen incorporados una política digital si se quiere con toda la infraestructura que uno quisiera.

Todos estos son algunos ejes que nos pueden ayudar a construir un modelo para el futuro.

Pero el camino ya está abierto, y ya comenzamos con algunos de los proyectos, como esos basados en algunos de los principios de los que acabamos de hablar. Uno de estos proyectos es «Integrar» que es un portal educativo, participativo, creado y desarrollado por el Ministerio de Educación en el marco del «Plan Integral de Educación Digital»; la propuesta de este portal es que cualquier persona pueda subir al portal sus actividades didácticas, propuestas pedagógicas, y que la elaboración de recursos para el aula sea una actividad compartida por toda la comunidad. Este es un espacio abierto tanto para docentes como para alumnos, padres, personas que no están relacionadas con el sistema educativo. Allí hay material disponible tanto el que están desarrollando para las escuelas como para quienes quieren aprender fuera de la escuela. También hay mucha gente que hace eso, en sus momentos libres o porque no está en edad escolar.

«Integrar» además de tener un reservorio de actividades y espacio para el que todos puedan contribuir, tiene también un espacio de aulas virtuales que está en desarrollo y que está destinado a crear una sinergia con el «Plan Integral de Educación Digital». Hoy está *on-line* una versión prototípica, cualquiera de ustedes que quiera subir una actividad puede hacerlo con el único requisito de registrarse.

Quería, muy brevemente, hacer referencia a algunos resultados que vamos teniendo hasta ahora, en las pocas semanas recorridas. Una de ellas tiene que ver con un trabajo sobre la base de proyectos en la escuela del Distrito Escolar 6 —por ahí está la Directora, que no me deja mentir—; se hizo un trabajo donde se utilizó un video y hubo búsquedas en Internet a fin de confeccionar unas recetas para cocinar chipá y pan. Lo que lograron con ese proyecto fue motivar a los chicos y lograr un cambio de actitud muy grande en lo que era la motivación y, por otro lado, el trabajo en grupo que les estaba costando.

Los chicos han realizado un video, grabado con *netbook* y con una cámara digital de fotos. Buscaron información en Internet; ellos mismos fueron preparando la secuencia de cómo se hace una receta culinaria y, en forma transversal, desarrollaron contenidos curriculares de distintas áreas: Lengua, Matemática e incluso de Ciencias en cuanto a lo que es la conservación de alimentos.

El resultado fue muy bueno, se dieron momentos muy importantes —que hablábamos con la Directora— que tienen que ver con el trabajo de equipo, la motivación, los cambios en la conducta y la relación entre los chicos.

Otro de los resultados alentadores se dio en la Escuela N.º 19 *Provincia de Formosa* DE 5. Tuvo que ver con qué pasaba con los chicos en los recreos; había mucha pulsión con empujarse, con tener algún tipo de contacto físico no del todo amigable. Ellos mismos están trabajando con las *netbooks*, y ellos mismos están registrando qué es lo que sucede en la escuela. Los chicos entrevistaron a la facilitadora pedagógica digital, que es una de las personas que trabajan dentro de INTEC, dentro de la Dirección de Educación Digital, que ayuda a la escuela con su tarea cotidiana con la incorporación de las TIC para la enseñanza y para el aprendizaje. Ella contaba que ahora los chicos en los recreos están todos con sus máquinas comunicándose, trabajando, muy tranquilos y muy interesados en interactuar con las máquinas, y desaparecieron los empujones.

Simplemente para terminar, entre los testimonios de los chicos, recogemos algunos que cuentan que les gusta mucho la llegada de este proyecto. Esperamos que, dentro de poco tiempo, sean muchos más los alumnos de la Ciudad de Buenos Aires que estén alegres mientras aprenden.