

Nuevos docentes, ¿viejas escuelas?

Jael Ferrari

Universidad Nacional de Rosario

Rosario, Argentina

jael.ferrari@gmail.com

Abstract

The objective of this article is to denature a few theoretic notions about learning practice in high school. This investigation delves into the forms of multimedia interactivity that happen in the classroom while teachers continue to stimulate old forms of literacy. This is why, we're trying to give a new meaning to the idea of "dispersion" analyzing a new type of multiple reading, that conflicts old forms of knowledge acquisition, regarding the unincorporated and new ones.

Keywords: students, learning, dispersion, multiplatforms, interactivity

Resumen

El objetivo de este artículo es desnaturalizar algunas nociones teóricas sobre las prácticas de aprendizaje en la escuela secundaria. Esta investigación ahonda en las formas de interactividad multimedia que se suceden en el aula mientras los docentes continúan estimulando antiguas formas de lectoescritura. De este modo, pasamos a entregarle un nuevo sentido a la idea de "dispersión" gracias al análisis de un tipo de lectura múltiple, que pone en conflicto antiguas formas de adquisición de conocimientos con respecto a las no incorporadas y nuevas.

Palabras clave: alumnos, aprendizaje, dispersión, multiplataformas, interactividad

1. INTRODUCCIÓN

En el marco de nuestra residencia en el Profesorado en Comunicación Social, durante el ciclo escolar que va de Marzo a Diciembre del 2014, hemos podido observar tres cursos del 4to año, en tres escuelas secundarias, con similares características en torno a las modalidades en que se imparten las temáticas y se encuentra programada la curricula matutina. Las tres escuelas eran privadas, católicas, y con presupuestos y cobro de cuotas semejantes. Nuestra investigación ha servido para poner en crisis algunas nociones naturalizadas en torno a la utilización de nuevas tecnologías en el aula, y las capacidades de atención, retención y asimilación, (también conocidas como las capacidades del aprendizaje) las cuales componen el eje que determina los objetivos y las metas escolares con respecto a los estudiantes. La metodología aplicada para realizar esta investigación consta de entrevistas en profundidad, observación participante y no participante, y recolección y análisis de material de archivo.

En la sección que continúa explicaremos en profundidad esta experiencia y el entendimiento que hemos hecho de la noción de "dispersión". En las conclusiones, destacamos los puntos más importantes a tener en cuenta sobre los resultados de nuestra investigación, los cuales esperamos,

puedan generar un aporte al campo de la educación, puesto que la investigación conjuga varios campos disciplinares, como la Comunicación Social (y teorías de medios), la Antropología y la Psicología, puesto que se trata de nuevas formas de comportamiento social e individual devenidas de los modos de uso y consumo de medios.

2. DESARROLLO

La interactividad entendida en este siglo XXI nace de los procesos tecnológicos que permiten una confluencia “uno - varios” entre usuarios y máquinas. Desde Delacôte [1] hasta Morin [2], nos encontramos con la explicación de procesos mediáticos que generan nuevos corrimientos en las formas de lectura y escritura (con respecto a los más tradicionales), producto de las nuevas tecnologías que producen lazos sociales inter-media; aunque habría que dejar en claro que la vieja premisa sobre lo que es *lo virtual* en detrimento de *lo real* mal comprendidas como instancias separadas, hoy dejan de ser objeto de crítica, puesto que *lo virtual* no se encuentra distanciado de *lo real*, y bajo ninguna cuestión se encuentran divorciadas en la vida de los usuarios y consumidores, sino que, como lo destaca Sandra Valdetaro [3], lo virtual -o más específicamente y en palabras de la investigadora, “la existencia en red”- es la forma del accionar cotidiano en la vida de los sujetos. Sin embargo, aunque el universo on-line (esto de “estar conectados”) no identifica un mundo separado y tampoco perfila un problema antropológico para los investigadores en medios masivos, ya que –como dijimos- es parte de la cotidianeidad actual de los sujetos, nos encontramos como investigadores y docentes con prácticas sociales que de alguna manera “distraen”, y perfilan lo que podríamos denominar como una “ausencia en presencia”. Pero nos interesa, en todo caso, intentar definir esa “distracción” que identificamos.

En el marco de nuestra residencia en colegios secundarios por el Profesorado en Comunicación Social (UNR) encontramos algunas ideas interesantes, -sobre todo, presentes y naturalizadas en los docentes de la institución-, sobre los “efectos” que producen algunas tecnologías de interacción.

Primero diremos que la categoría de “nuevas tecnologías” es ambigua y genera inconvenientes a la hora de clasificar las tecnologías interactivas de las que no lo son. No todas las “nuevas tecnologías” producen interacción social, más aún, no toda la tecnología genera comunicación, lo cual es un componente esencial para la interacción. En ese sentido, la interacción es un producto de la conectividad de la red, pero del mismo modo habría que hacer una última distinción puesto que, por ejemplo, los videojuegos, producen un tipo de interacción del usuario, aunque este tipo de interacción es del orden del usuario-máquina, si se quiere, es decir, más unitaria e individualista. La interacción que nos sirve de modelo para explicar este tipo de “subjetividad on-line” a la que nos referimos, es la interacción que proviene de un tipo de tecnología que funciona como medio de comunicación (precisamente porque “media” entre un usuario y otro), formando una red de intercambio de datos. Ese espacio de interacción que tiene existencia en internet permite que los usuarios entren en contacto sin estar en presencia física uno del otro. La conectividad que producen las redes mediáticas desdibujan algunos límites que hoy, nuevamente, cuestionamos en términos filosóficos. Al menos aparecen dos “ilusiones mediáticas”:

- **el espacio físico:** nos preguntamos, en todo caso, qué es el espacio físico, puesto que la existencia de espacios virtuales no deja de ser física, dado que necesita (al menos todavía) de soportes materiales, como teléfonos y dispositivos móviles, computadoras, etc. Lo virtual no deja de ser algo material, puesto que la materia, en concreto, es la energía que alimenta los dispositivos que funcionan como soporte. Las distancias geográficas, entonces, quedan fragmentadas en el fetiche de los espacios virtuales, que aparentan no tener espacialidad alguna. Lo que sí es destacable es que la conectividad que suponen las pantallas genera una apertura al mundo que no habían provocado otros medios de comunicación, por lo menos, en el término de los últimos cincuenta o sesenta años.

- **el tiempo:** la inmediatez de la conexión permite generar una segunda ilusión y es la del tiempo: el real concreto que nos muestra “en vivo” la pantalla no ocurre al tiempo en que lo estamos presenciando. Eliseo Verón [4], aunque no fue el primero en distinguirlo, sí tuvo el mérito de cuestionar la categoría del “vivo y el directo” en las pantallas de los televisores. Aparentemente, antes de 1960 la pregunta sobre lo que era el “live” y si las transmisiones ocurrían verdaderamente sin retrasos para los tele-espectadores no existía entre los consumidores. Fue mucho más tarde cuando ya hacia fines de los 70’s (en los EE.UU) los investigadores comienzan a encontrar verdaderos problemas culturales devenidos de los “delays” de las transmisiones. Es por esto que sostenemos que la inmediatez a la cual nos referimos con las tecnologías de la interacción, es solamente “un atraso disminuido o un atraso casi imperceptible” entre la salida de un conjunto de datos y la recepción de los mismos.

Si agregáramos un último componente no menor en éste sentido, diríamos que sumado a éstas dos ilusiones mediáticas, aparece una tercera: la creencia fiel de lo que se ve y se escucha en el mundo de las pantallas, y en el mundo on-line. Para analizar ésto tendríamos que conjugar algunas nociones en torno a los viejos análisis culturales de la televisión, pero nos parecen necesarios puesto que entendemos que hay aspectos válidos que se repiten, aplicables al análisis del mundo on-line. Zygmunt Bauman [5], en una entrevista realizada en el año 2012, advirtió sobre la imposibilidad de distinguir los componentes “inventados” de los “certeros” en internet. El exceso de información que produce el mundo mediático on-line, dice el polaco, termina siendo más perjudicial que la escasez de información, lo cual genera un verdadero problema a nivel cultural, puesto que no hay filtros específicos, ni técnicos, ni culturales. Sería como un “todo vale” en donde la información no sólo no está verificada sino que circula libremente y sin restricciones aparentes. Históricamente, los medios de comunicación han generado un tipo de realismo y credibilidad, producto del lugar que ocupan en nuestras vidas y de la importancia que los medios tienen en la creación de un tipo de pensamiento crítico. Desde la radio (en el momento en que Orson Welles en los 50’s había alertado a la población, mientras hacía radioteatro, sobre la llegada de los ovnis), hasta la televisión, y hoy más que nunca con las tecnologías interactivas, con los elementos de corrección y perfeccionamiento de la imagen que generan una ilusión de realismo aún mayor. De todas formas, hace más o menos unos cuarenta o cincuenta años atrás, tanto la televisión, como la prensa y la radio han sido sometidas a las “erratas” de la comunidad científica y de la sociedad civil, en los casos en que se hubieran producido errores, alertas o circulación de información falsa. En el mundo on-line la información se convierte en global y deja de ser lineal: es multidireccional y trasfronteradas. En muchos casos no hay a dónde reclamar o a quién, puesto que lo que

consumimos tiene una impronta más efímera y desestructurada. El control, por lo tanto, nunca es general, sino siempre local y dependiente de las situaciones específicas en que se produzcan vigilancias reales, las cuales casi siempre van acompañadas de políticas de control desde el Estado. Pareciera que en el mundo on-line siempre hay un escape hacia otros espacios, propuestos por las propias redes, también difíciles de controlar en éste sentido. Todo esto sugiere que en la actualidad, y como lo describe Bauman, el panorama es menos crítico y la libertad para la circulación de falsa información viene acompañada de otro puñado de cuestiones culturales que preocupan: crisis económicas mundiales, guerras, desabastecimiento, catástrofes naturales, problemas ecológicos, y crisis educacional. Un panorama mundial y local que no está exento de las cuestiones más singulares en torno a la información. Se producen, por lo tanto, fenómenos paradójicos: hay más tecnología y al mismo tiempo, hay un consumo más restringido y sectorializado, hay más socialización de la información, y al mismo tiempo, más desinformación, hay más cantidad de elementos de vigilancia y control, y un aumento de la infracción de leyes y normativas internacionales, hay mayor cantidad de medios interactivos que estimulan la conexión y la comunicación entre usuarios, y mayor incomunicación entre los individuos a nivel interpersonal y mediático.

Lo que nos interesa, como ya lo indicamos, es terminar de deconstruir el concepto de “dispersión” que se iguala, para los docentes, a la falta de atención, y por lo tanto, a la falta de aprendizaje, que ellos mismos destacan con tanta firmeza con respecto a sus alumnos. Debemos aclarar, además, que por lo que hemos investigado, al menos en las tres escuelas en donde hemos participado como docentes, que pobremente se ha conseguido una adaptación curricular para incluir tecnologías interactivas a los programas académicos tradicionales. De hecho, dentro del aula esas tecnologías están prohibidas (por ejemplo, la utilización de los teléfonos móviles, tablets o netbooks). La falta de presupuesto escolar, tanto con el propósito de mejorar la infraestructura del colegio como de invertir en tecnología y aumentar los sueldos, sumado a la falta de capacitación que muchos docentes tienen en materia tecnológica, son claras muestras de un tipo de curricula que no consigue adaptarse a los tiempos que corren. Las generaciones que vienen han desarrollado una capacidad de lectura fragmentada y “multipartita”, en donde varios universos didácticos conviven sin conflicto: la tele está encendida mientras se utiliza el celular para hablar y chatear, y la computadora para jugar o hacer la tarea. El universo mediático no es un problema para los estudiantes, puesto que las capacidades intelectuales (si es que hay, realmente, algo como “capacidades intelectuales”) que han desarrollado están más relacionadas con la adaptabilidad que con la disciplina. La concentración, bajo ningún aspecto científico, estuvo ligada a la realización de una única tarea a la vez. Los estudios en torno a la inteligencia, al menos, a partir del 2010 en adelante, han dado cuenta de que la realización de varias tareas al mismo tiempo no disminuye la concentración, sino que incrementa el desarrollo de un tipo de habilidad cerebral que se encuentra en el hemisferio que controla el lenguaje. La habilidad de incorporar varios lenguajes sin que ninguno entre en conflicto (para las personas bi o trilingües, por ejemplo) es la misma habilidad que los estudiantes han desarrollado al realizar varias tareas utilizando varios dispositivos de interacción al mismo tiempo, sin que eso genere inconvenientes en la forma en que los conocimientos y la información son incorporados por los sujetos. El universo cerebral en el que la información nueva cobra sentido una vez incorporada

a la matriz mental es tan diverso como desconocido para los científicos. Las conexiones de sentido al interior del cerebro se asemejan a las redes infinitas e interminables del universo on-line: completamente inabarcables, incontrolables y ramificadas. Que la información nueva comience a cobrar sentido una vez incorporada no solo requiere de un sistema de orden y jerarquía, sino de un panorama muy diverso en el que confluyen también los componentes lingüísticos y hasta emocionales. El aprendizaje es, como sabemos, un tipo de afectación emocional que fija en la memoria redes de sentido. Ningún conocimiento queda solo y apartado, sino que es asimilado en esa gigantesca red que le otorga sentido. De esta manera, cuanta más cantidad de redes de sentido hayan sido asimiladas (eso es en líneas generales, lo que entendemos por “comprensión”) mayor cantidad de conexiones pueden realizarse y mayor cantidad de significados potenciales pueden ser entregados. El “multi-tasking” no limita las conexiones axiológicas, sino que las potencia. Si bien la disciplina, desde la Modernidad en adelante, se encontraba ligada a la adaptabilidad del sujeto con respecto a un espacio que desconocía y que debía incorporar, como ser la escuela, la disciplina también estaba ligada, como lo destacó Foucault [6], a la quietud: el niño debía sentarse durante horas en el pupitre, encerrado en el claustro que supone el aula, aprendiendo, por ejemplo, a escribir en cursiva. Este tipo de adaptabilidad interceptaba, mayormente, el cuerpo de los sujetos antes que el intelecto, puesto que lo que se aprendía no podía ser cuestionado. La quietud del cuerpo, en éste sentido, al igual que la repetición de las tareas, suponía un aprendizaje efectivo. En este nuevo siglo en el que nos toca ser docentes, la adaptabilidad –mayormente- se corresponde con la capacidad de razonamiento, los lenguajes incorporados, la capacidad de poner en discusión lo que se aprende, y las infinitas conexiones y actividades que puedan realizarse desde las lecturas múltiples de estos espacios técnicos-interaccionales. La interactividad de la tecnología actual invita a la movilidad: a saltar espacios, a encontrar conexiones, a desplazarse en las redes, a distribuir y hacer circular información, cuestiones que de algún modo, escapan al tipo de lectura lineal que se imparte con los manuales, los libros, e incluso, con el pizarrón.

Es por eso que podemos decir que la “dispersión” no es lo que en el sentido coloquial se encontraba ligado a la falta de aprendizaje o a la falta de motivación para incorporar nuevos conocimientos, sino que podemos decir que la dispersión es en verdad la capacidad de adaptabilidad que nace de la inquietud por un mundo que no es lineal, sino múltiple, en donde hay una variedad muy grande de lenguajes presentes que generan movilidad. La escuela, por lo tanto, comienza a ser –como históricamente lo fue- objeto de críticas por parte de los nuevos docentes que se incorporan a escuelas aparentemente “inadaptadas” o tradicionalmente atrasadas, puesto que no logran capturar efectivamente la atención de aquellos alumnos “dispersos.”

3. CONCLUSIONES

Entendemos, en primer término, que muchos aspectos teóricos correspondientes a la forma en que son adquiridos los conocimientos por medio de la lectura entran en conflicto con la práctica actual desde la cual los estudiantes desarrollan sus actividades cotidianas, ejercitando una lectura “dispersa” y múltiple, potenciada por las nuevas tecnologías. El universo que suponen los nuevos medios de comunicación (pantallas) con internet –la hipervinculación y los mapas en red- es un universo que aparenta ser caótico y desordenado, aunque funciona desde parámetros claros de

orden, subordinación y conectividad. El mundo de las plataformas, entonces, requiere de un tipo de lectura múltiple que rompe con las estructuras tradicionales de linealidad.

Muchas de las prácticas de la escuela tradicional moderna siguen vivas en las escuelas del siglo XXI. El retraso que supone entender que el aprendizaje se logra gracias a cierta concentración del estudiante para realizar una única tarea a la vez, es un claro ejemplo del inconveniente que tienen muchas instituciones por adaptarse a las nuevas capacidades que surgen a partir de medios interactivos y conectivos.

Del mismo modo, someter a los alumnos a un aula y un ambiente de estudio que no estimula éstas prácticas cotidianas cada vez más arraigadas, genera inadaptación y deja ver los problemas de base que padecen los docentes en cuestiones de currícula, temas y desarrollo áulico.

Referencias

[1] DELACOTÉ, Goéry. *Savoir Apprendre*, Odile Jacob, Paris, 1996

[2] MORIN, Edgar. *Los siete saberes para una educación del futuro*, UNESCO, Paris, 2000

[3] VALDETTARO, Sandra, “Subjetividades y digitalización: bosquejo de un estado de la cuestión”, en *Mediatización, sociedad y sentido, Diálogos entre Argentina y Brasil*, UNR Editora, Rosario, 2010

[4] VERÓN, Eliseo. *La semiosis social*, Editorial Gedisa, Buenos Aires, 2004

[5] Entrevista del diario español *El País* a Zygmunt Bauman “*Dá la impresión de que todo anda fuera de control*”. Entrevista realizada el 19 de Agosto de 2012. Disponible on-line: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/19/actualidad/1345406113_154130.html

[6] FOUCAULT, Michel. *El nacimiento de la clínica*. Una arqueología de la mirada médica, Siglo XXI, Buenos Aires, 2007