

# El Patio virtual de la U.N.R como plataforma de encuentro de una potencia-común. Recorrido por una experiencia colectiva nacida en pandemia.

[Marcelo de la Torre](#) / [Anibal Rossi](#) / [Vanessa Mazzeo](#) / [Jorge Yunes](#) / [Lucio Bertozzi](#)

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>1. La experiencia Digicom 2020 como antecedente del Patio virtual de la UNR</b>	<b>4</b>
1.1 Digicom: hacia una plataforma de encuentro de una potencia-común	4
1.2 Una aproximación a la plataforma Discord	8
Canales de texto	10
Canales de voz y video	10
Canales tipo escenario	10
Hilos	10
<b>2. El patio virtual de la UNR, un jardín de gente.</b>	<b>12</b>
2.1 Arquitectura de servidores	14
Categorías y canales	14
Roles y permisos	16
2.2 Un server es un Mundo: Diseño participativo de espacios para la participación	17
Resumen de plan de trabajo	18
Tendiendo comunidades desde el Codiseño	19
Prácticas destacadas de tutores en el patio	20
Tiene la palabra... Lucio Bertozzi (Tutor par de la FcPolit)	21
<b>3. Reflexiones finales</b>	<b>21</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>23</b>

## **Resumen**

El presente artículo se propone dar cuenta del proyecto del Patio virtual de la Universidad Nacional de Rosario. Para esto, se desagrega en primera instancia lo que se considera su antecedente, a saber, la experiencia del Seminario de Integración y Producción (Digicom) durante el año 2020 conjuntamente con el marco conceptual en el que se inspira y las características principales de la plataforma utilizada. Por último, en las consideraciones finales se exponen algunos elementos decantados del proyecto que, se sugiere, deben atenderse en términos de horizontes futuros para la educación superior en general y la Universidad Nacional de Rosario en particular

**Palabras clave:** Pandemia, Universidad, Plataforma, Comunidad, Discord

## Introducción

Desde la cátedra del *Seminario de Integración y Producción*, conocido como *Digicom*<sup>1</sup>, asignatura de fin de la carrera de la *Licenciatura en Comunicación Social* de la *Facultad de Ciencia Política y RRH*. de la *Universidad Nacional de Rosario*, hemos estado trabajando a lo largo de su existencia (casi ya dos décadas) los fecundos entrecruzamientos entre la comunicación y las tecnologías siempre desde/con una mirada actual y crítica.

La irrupción del Covid-19 obligó súbitamente a rediseñar las prácticas educativas en desarrollo, y su permanencia instaló el desafío de reimaginar el futuro de la educación en tanto este, vacila en el presente (Stengers, 2020). En ese contexto y desde el inicio de la pandemia en el 2020, Digicom decide utilizar Discord como plataforma remota para su cursada. A partir de dicha experiencia e impulsado desde el Área Académica y de Aprendizaje de la UNR, hacia noviembre del mismo año, se conforman las bases del proyecto del *Patio virtual de la UNR en Discord* el cual rápidamente es alentado y promocionado desde Rectorado como iniciativa transversal a todas las unidades académicas en convergencia con el programa Codo a codo<sup>2</sup>. En el marco de este último se incorporaron alrededor de 300 estudiantes de todas las carreras, en carácter de “Tutores pares” con el objetivo de dar acompañamiento directo a ingresantes 2021 para quienes el inicio de la vida universitaria en pandemia significó atravesar un modo de existencia inmaterial, de incertidumbre, donde cohabitaron la dureza del ASPO (aislamiento social, preventivo y obligatorio) durante gran parte del 2020, y la restringida DISPO (Distanciamiento Social, Preventivo y Obligatorio) del 2021, y de nuevo las restricciones en implementación posteriores.

El presente artículo se propone dar cuenta del recorrido del proyecto del Patio virtual de la UNR, desagregando en primera instancia el trabajo del Seminario de Integración y Producción durante el año 2020 como antecedente de dicho proyecto conjuntamente con las características principales de la plataforma utilizada. Finalmente, en las conclusiones se exponen algunos elementos a considerar en términos de horizontes futuros para la educación superior en general y la Universidad Nacional de Rosario en particular.

---

<sup>1</sup> Digicom es la denominación asumida para el colectivo de cátedra del Seminario de Integración y Producción (cátedra Marcelo de la Torre) perteneciente al 5º año de la licenciatura en comunicación social de la Universidad Nacional de Rosario. Se trata de un espacio de participación horizontal constituido por docentes, ayudantes, adscriptos y colaboradores donde confluyen aportes desde diversas experiencias, lecturas y prácticas para el enriquecimiento de la propuesta de la cursada.

<sup>2</sup> <https://unr.edu.ar/noticia/14160/convocatoria-abierta-para-participar-del-programa-codo-a-codo>

## **1. La experiencia Digicom 2020 como antecedente del Patio virtual de la UNR**

En Marzo del 2020 la OMS declara la pandemia, el gobierno nacional anuncia el ASPO. La educación se vuelve virtual. ¿Cómo? Nadie lo sabía. Este contexto representó para el colectivo de cátedra una oportunidad sin precedentes para la asunción de un nuevo desafío hacia la experimentación con plataformas y formatos alternativos. En este recorrido surge la incorporación de Discord como plataforma articuladora del diseño de la cursada en modalidad remota, decisión que concluiría constituyéndose en el antecedente necesario para la formulación de la propuesta del Patio Virtual de la UNR.

En el presente apartado se propone exponer algunas claves conceptuales y prácticas de dicho antecedente, presentando a su vez las principales características de la arquitectura de Discord.

### **1.1 Digicom: hacia una plataforma de encuentro de una potencia-común**

Desde Digicom, se vienen trabajando los fecundos entrecruzamientos entre la comunicación y las tecnologías desde/con una mirada actual y crítica. En esta dirección la decisión de incorporar Discord al desarrollo de la asignatura en modalidad remota se encontró motivada al mismo tiempo por una incomodidad y una certeza. Incomodidad respecto de lo que ofrecían las plataformas que automáticamente se posicionaron como las opciones por defecto para solucionar lo que era percibido en términos generales como una total pérdida: la no disponibilidad del espacio áulico. Y certeza de que lo que estaba ocurriendo, aún con su carácter de catástrofe, representaba una oportunidad única de reinventar la clase en la Universidad (Maggio, 2018). Certeza también de que desde el profundo desacople acontecido entre representaciones y prácticas puesto de manifiesto durante la pandemia cabía arriesgar alternativas que fueran más allá de la ficción del paréntesis y la espera del retorno, trabajando la noción de plataforma como apertura hacia una dimensión micropolítica singular del vivir juntos (Serres, 2013; Hupert, 2019). Siguiendo a Pablo Hupert:

“La plataforma se agencia con nosotros; es decir, tanto compone a ese nosotros como nosotros se compone con/en/sobre ella. La plataforma crea tiempo y espacio para pensar las tareas que tenemos (que siempre es a la vez pensarnos). Se da abriendo una dimensión micropolítica, singular, del vivir juntos [...] Casi cualquier interfaz puede ser convertida en plataforma por la fuerza autoorganizativa del vivir juntos, una fuerza que recombina recursos de todo tipo [...] puede, por retroacción, hacer de cualquier interfaz/astitución una plataforma de lanzamiento de una potencia-común” (Hupert, 2019, p. 35)

Dicha definición supuso un corrimiento de la zona de confort respecto de las prácticas habituales pre pandémicas y la asunción de lo porvenir en términos de laboratorio de experimentación en busca de nuevos posibles. Esto involucró, por un lado, la exploración y producción de formatos alternativos junto con la planificación y el diseño de los diferentes momentos y modalidades de intervención e interacción durante los encuentros sincrónicos y asincrónicos. Y por otro lado, el rediseño de una espacialidad digital a partir del armado de una base de datos, una estructura de canales de voz y de texto conjuntamente con la organización de un sistema de roles. En este sentido el aporte de Lawrence Lessig (2009) fue fundamental para conceptualizar la propuesta. Según el lúcido y minucioso análisis del autor sobre internet, la forma que adopta la arquitectura del software es la que posibilita su control, la que regula las interacciones humanas. De allí que para Lessig la arquitectura es la política de una plataforma.

Estas posibilidades habilitadas por el código de intervención y reconfiguración en su propia estructura es el campo de disputa entre los objetivos de las plataformas y el de los usuarios (Van Dijck, 2016). Es donde se abren otros usos posibles a ser explorados y apropiados por una comunidad. En consecuencia, la comprensión de la espacialidad digital habilitada por las arquitecturas del software en términos de campo de disputa constante con los usos de quienes la habitan, implica una serie de asunciones. Siguiendo a Doreen Massey (2005):

- 1) El espacio no es un continente, sino que es siempre producto de interrelaciones.
- 2) El espacio es la esfera de la posibilidad de la existencia de la multiplicidad. La multiplicidad y el espacio son co-constitutivos.
- 3) El espacio siempre está en proceso de formación, en devenir, nunca acabado, nunca cerrado.

Por otra parte, estas asunciones tienen también implicancias en el modo de concebir la política o, para este caso, la micropolítica encarnada en el diseño de una clase en la Universidad. Al decir de la autora:

Tanto el espacio como la historia son “abiertos” [...] La conceptualización del espacio como “abierto, incompleto y en constante devenir” es un pre-requisito esencial para que la historia sea abierta, y por ende, tomando en cuenta los argumentos de Laclau, es un pre-requisito para la existencia política. (Massey, 2005, 109)

En este contexto, se realizó un trabajo comparativo entre algunas de las alternativas disponibles a los fines de explicitar lo que cada una tenía para ofrecer. Un resumen de ese trabajo se presenta en el siguiente cuadro:

Funcionalidad	Meet*	Zoom*	Whatsapp	Discord
Audio	✓	✓	✓	✓
Historial de chat	✗	✗	✓	✓
Video	✓	✓	✓	✓
Tiempo límite de videollamada	24 horas	40 minutos	ilimitado	ilimitado
Nº máx en videollamadas	100	100	8	25 (1000 solo audio)
Compartir pantalla	✓	✓	✗	✓
Armado de grupos/salas	✗	✗	✓	✓
Nº máx en grupos	-	-	256	ilimitado
Aplicación	✓	✓	✓	✓
Versión navegador	✓	✗	✓	✓
Grabación	✗	✗	✗	✗
Roles	✗	✗	✗	✓
Reacciones a mensajes	✗	✗	✗	✓
<i>* en sus versiones gratuitas</i>				

En este ejercicio de contraste Discord se presenta, entre el resto de las alternativas, como una plataforma flexible y dinámica para el diseño de arquitecturas en términos de espacialidades abiertas<sup>3</sup> que alienten la participación y la apropiación. En este sentido, su utilización permite el fomento de prácticas de co-diseño para mejorar y/o adecuar la disposición interna de un servidor a las necesidades de la comunidad que lo habita. Tal como se visualiza en el cuadro comparativo, dicho conjunto de características la diferencia de las aplicaciones para videoconferencias en las que la posibilidad de intervención de su arquitectura es, sino nula, casi inexistente.

<sup>3</sup> Abiertas en el doble sentido de, por un lado, constitutivamente inconclusas o en beta permanente, y por otro, como espacios de circulación (Baricco, 2008) en oposición a los espacios de encierro, propios de las sociedades disciplinarias descritas por Foucault (2008), que inspiran la actual arquitectura áulica.

Otra de las propiedades destacadas radica en la distinción entre sesión y servidor. En el primer caso estamos condicionados al inicio de una videollamada, a un chat donde las marcas de interacción son casi nulas. Se interrumpe la sesión y todo lo que pasó en ella se pierde. La lógica de servidores en cambio, permite una interacción diferente en la que en cualquier momento se puede visitar, acceder, leer o comentar lo que pasó, fijar lo destacado, encontrar la huella de esas acciones, tener una perspectiva datificada de las mismas y participar de manera asincrónica, como también intercambiar y compartir momentos sincrónicos en los diferentes tipos de canales prescindiendo de la jerarquía del anfitrión como figura habilitante. Si en la flexibilidad de su arquitectura y la posibilidad del co-diseño Discord permitió repensar el desarrollo de la dimensión espacial de la cursada desde la apertura y la indeterminación, la metáfora del servidor permitió capitalizar la apertura e indeterminación de la dimensión temporal.

Por otra parte, la decisión de no utilizar las cámaras durante los encuentros sincrónicos significó uno de los componentes distintivos de la experiencia en Digicom. Este corrimiento respecto de lo que Jorge Carrión (2020) denominó la estética de la pandemia en privilegio de la oralidad a través de los canales de voz y la escritura enriquecida con múltiples elementos (*gif*, enlaces, imágenes, emojis, reacciones, etc.) en los canales de texto, estuvo motivado por varios factores. Por un lado, el ahorro y optimización de recursos en relación a la conectividad y la capacidad de procesamiento de los dispositivos; y por otro, para evitar lo que se conoció durante el 2020, como la fatiga del Zoom<sup>4</sup> (Bailenson, 2021). La tensión del mirar y ser mirados, de la intimidad replegada, del agotamiento de tener que estar de frente a una cámara hablando a una pantalla muchas veces llenas de recuadros grises que dificultan la constatación de la copresencia del otro, generó (y aún hoy genera) un estrés adicional que la interfaz de Discord permite sortear.

En último lugar, cabe destacar que la intención por sintonizar las prácticas de aprendizaje con el fenómeno lúdico, entendiendo la ludicidad como filtro cultural fundamental en el modo en que experimentamos el mundo (Baricco, 2019; Pérez Latorre, 2013), fue otro de los elementos centrales de la experiencia en Digicom como antecedente del proyecto del Patio virtual de la UNR. En palabras de Pérez Latorre, “la cuestión ya no es qué lugar ocupan los (video) juegos en nuestra cultura; la cuestión es que nuestra cultura, en un sentido muy amplio, se ha vuelto lúdica” (2013: 224). En este sentido la plataforma utilizada, que tiene en las comunidades de videojugadores a su núcleo de usuarios, cuenta en su interfaz con un conjunto de elementos inspirados en los HUD video lúdicos (Head-Up

---

<sup>4</sup> Estudios recientes aluden al mayor esfuerzo cognitivo que implica prestar atención a las señales no verbales en las comunicaciones sincrónicas por video en línea, tanto las generadas por los demás participantes de la conversación, como las que realiza uno mismo (por ej.: asentir de manera más prolongada y acentuada para dar idea de acuerdo o mirar directamente a la cámara antes que las caras en la pantalla, para hacer contacto visual).

Display o visualización cabeza-arriba)<sup>5</sup> los cuales brindan en tiempo real una multiplicidad de señales de la actividad y copresencia (Matassi, 2017) de los participantes.

Finalmente, los bots y sus múltiples funciones (música, respuestas automáticas, sistema de puntos, sistema de niveles, encuestas, etc.), el sistema de roles y permisos junto con la posibilidad de utilizar gifs, reacciones y emojis personalizados habilitaron la posibilidad de incorporar elementos en sintonía con la ludicidad a la dinámica de las diferentes instancias de encuentro en el servidor de la asignatura.

## 1.2 Una aproximación a la plataforma Discord

Discord es una plataforma de mensajería instantánea de chat de texto, voz VoIP y video de baja latencia<sup>6</sup> lanzada en Mayo del 2015. Si bien durante la pandemia se posicionó como un servicio para uso general, ha sido inicialmente adoptada por las comunidades de videojugadores en línea y streamers para coordinar la comunicación durante una partida, realizar una transmisión conjunta en Twitch<sup>7</sup> y/o establecer zonas de contacto e interacción entre usuarios con intereses en común.

Según expresan en el sitio oficial, “Discord no es una red social. No hay ningún algoritmo que decida lo que debes ver, no hay una navegación interminable, no hay páginas de noticias, no hay recuento de me gusta, ni hay forma de hacerse viral”<sup>8</sup>. Por otra parte, aunque dispone de la función sincrónica de videollamadas multiusuario, su interfaz no se organiza en torno a la apertura o cierre de sesiones (como ocurre por ejemplo en Meet o Zoom, entre otras), sino a partir de la figura del servidor. A diferencia de las sesiones, las cuales cuentan con un punto de inicio y otro de cierre, los servidores en Discord son espacios disponibles todos los días a toda hora que pueden crearse y gestionarse de manera gratuita con el solo requisito de disponer de un perfil de usuario en la plataforma y a los que se accede con un simple link de invitación. Estos cuentan con diferentes tipos de canales (voz y video, los canales de tipo escenario, de texto e hilos), un sistema de gestión flexible y dinámico basado en roles y permisos, junto con la posibilidad de incorporar bots desarrollados por terceros y orientados a múltiples funciones.

---

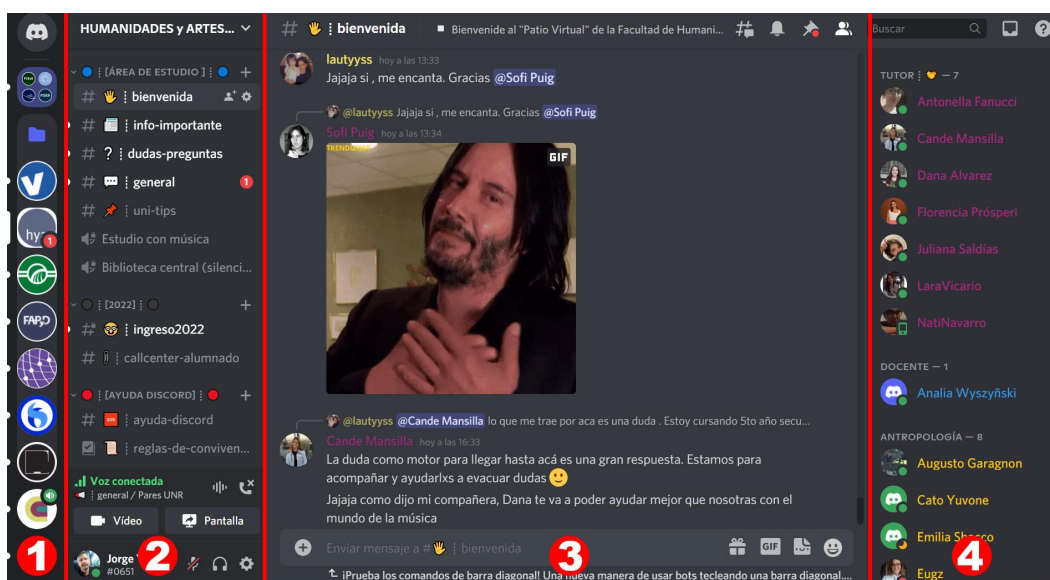
<sup>5</sup> Se denomina HUD a la información que en todo momento se muestra en pantalla durante una partida, generalmente en forma de iconos y números. El HUD suele mostrar el número de vidas, puntos, nivel de salud y armadura, minimapa, etc. Ver más en: [https://es.wikipedia.org/wiki/HUD\\_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/HUD_(inform%C3%A1tica))

<sup>6</sup> La latencia de una transmisión (tanto de audio como de video) es el tiempo que tarda un evento desde que es emitido hasta que es recibido por el destinatario. Cuando la transmisión va acompañada por una alta interacción entre los participantes la configuración recomendada es de latencia baja. Discord incorpora esa configuración por defecto. Para más detalle sobre el servicio de voz y video en Discord consultar: <https://support.discord.com/hc/es/articles/360045138471-Gu%C3%ADa-para-resolver-problemas-de-audio-y-v%C3%ADdeo-en-Discord>

<sup>7</sup> Twitch es una plataforma de streaming propiedad de Amazon posicionada como la de mayor relevancia en el rubro. Si bien se la utiliza para la emisión de contenidos de índole muy diversa se encuentra fuertemente vinculada al fenómeno de los esports.

<sup>8</sup> <https://discord.com/safety>

El acceso a la plataforma puede darse mediante un navegador web, la versión para escritorio o la aplicación para móviles. La interfaz de usuario es casi idéntica en las tres versiones, solo muestra algunas diferencias en la aplicación móvil vinculadas a la necesidad de presentar una cantidad equivalente de elementos en una pantalla de reducidas dimensiones. La misma se organiza a partir de cuatro grandes columnas, a saber (orden de izquierda a derecha): columna de servidores, de canales, central y de usuarios. En la columna de servidores se enlistan todos los servidores (pueden agruparse en carpetas) en los que el usuario participa identificado cada uno con su logotipo. En la columna de canales se encuentran los diferentes tipos de canales de texto, video y voz, y escenario con los que cuenta el servidor, los cuales pueden también estar agrupados y organizados por categorías<sup>9</sup> La columna central es la que ocupa la mayor parte de la pantalla ya que es donde se visualizan las diferentes interacciones (en un canal de texto, videollamada, pantalla compartida o escenario) dentro de un servidor. Finalmente, en la columna de usuarios se puede visualizar los usuarios conectados (si el servidor no supera los mil miembros, también se visualizan los desconectados) los cuales pueden agruparse según los roles que tengan asignado.



(1) Servidores (2) Canales (3) Chat (4) Usuarios

Como se mencionó más arriba la interfaz de Discord se compone de canales. Si bien estos pueden organizarse a partir de categorías y presentarse unos por encima de los otros en la columna de canales, dicha disposición no representa una jerarquía en términos de niveles y subniveles de acceso dado que no responde a una estructura arborescente o en profundidad sino que se trata más bien de una arquitectura plana o reticular (Pisani y Pietet, 2009). A

<sup>9</sup> Las categorías permiten agrupar bajo una misma sección una serie de canales (tanto de voz como de texto). Sirven para ordenar la información como así también configurar permisos globales.

continuación, se describen sucintamente las principales características de los distintos tipos de canales.

### *Canales de texto*

Los canales de texto son identificados por el sistema a partir del signo numeral (#) a la izquierda del título. En estos se pueden publicar mensajes de texto enriquecido, subir archivo, compartir enlaces, gifs animados, emojis y pegatinas, mencionar, responder y reaccionar a las publicaciones propias y de otros usuarios como así también referenciar otros canales de texto en el cuerpo de una publicación<sup>10</sup>.

Cualquier mensaje en un canal de texto puede ser editado por su autor o eliminado por éste o usuarios que tengan permisos de gestión de mensajes. Cada canal de texto cuenta también con la función de fijar mensajes. Los mensajes fijados quedan disponibles a la manera de un reservorio y accesibles desde un ícono característico ubicado en la parte superior del canal.

### *Canales de voz y video*

Los canales de voz y video son identificados por el sistema a partir del ícono de un altavoz (🔊) a la izquierda del título. En estos los usuarios pueden comunicarse vía audio (hasta 1000 usuarios por cada canal), mediante videollamadas (hasta 25 participantes) y compartir pantalla (cada pantalla compartida admite hasta 50 espectadores y puede haber múltiples usuarios compartiendo pantalla en un mismo canal).

Se puede estar conectado a un canal de audio y voz e interactuar simultáneamente en diferentes canales de texto, incluso de diferentes servidores<sup>11</sup>.

### *Canales tipo escenario*

Los canales de tipo escenario son canales de sólo audio dentro de los cuales se distingue a los participantes en oradores y público. A diferencia de los canales de voz en los que por defecto cualquier usuario puede tomar la palabra, en estos el público participa como oyente contando con la posibilidad de solicitar la palabra a los usuarios oradores.

En el lapso de tiempo en el que un canal de tipo escenario se encuentra activo el sistema lo posiciona automáticamente al tope de la barra de canales.

### *Hilos*

Los hilos son un tipo de subcanal que puede abrirse dentro de los canales de texto. El contenido vertido en estos se organiza y conserva en paralelo y de forma independiente al canal de texto en el que fueron creados. Mientras un hilo se encuentra activo se visualiza en

---

<sup>10</sup> Para ver más detalles sobre los detalles dados sobre la interfaz de la plataforma ver: <https://support.discord.com>

<sup>11</sup> No es posible conectarse a dos canales de audio y voz en simultáneo.

la columna de canales debajo del canal de texto principal, pero pasado un tiempo programado de inactividad este se archiva, es decir, se convierte en un canal de solo lectura y desaparece de la columna de canales (aunque permanece disponible en la parte superior de la columna central del canal de texto principal). Un hilo archivado puede activarse nuevamente en cualquier momento.

### *Modo Comunidad*

En los servidores de Discord se puede habilitar el modo Comunidad<sup>12</sup> con el cual se activan una serie de funciones, entre ellas el canal de Normas y los canales de tipo Anuncio. El de Normas es un canal único generado automática y obligatoriamente por el sistema (se espera que allí se expliciten las reglas de convivencia del servidor). Es identificado por el sistema a partir de un ícono de cuaderno a la izquierda del título. Los de Anuncios son canales de texto con la particularidad de que el contenido allí publicado puede ser replicado automáticamente en canales de texto de otros servidores. Es identificado por el sistema a partir del ícono de un altavoz a la izquierda del título.

Finalmente, cabe destacar dos características muy importantes y distintivas de la plataforma, a saber: los Roles y los Bots. Los roles<sup>13</sup> son perfiles o etiquetas que pueden generarse dentro de un servidor para identificar, distinguir y/o gestionar la capacidad de acceso e intervención de un usuario. Por defecto, el sistema le asigna a todo usuario en un servidor el rol @everyone, pero los administradores pueden crear tantos como consideren necesarios. Desde la configuración y asignación de roles puede definirse el color identificador del nombre de usuario de un conjunto de miembros, establecer que se muestren agrupados en la columna de usuarios cuando se encuentren conectados, como así también habilitar o restringir la visibilidad de los canales y la capacidad de intervención que los miembros asignados con determinados roles tengan sobre estos (un mismo usuario puede ser asignado con más de un rol). Por su parte, los bots para Discord son pequeños programas desarrollados por terceros que pueden incorporarse a los servidores para que ejecuten diversas funciones como dar la bienvenida a nuevos miembros, poner música en los canales de voz, asignar roles, administrar el spam en los canales de texto, gestionar sistemas de puntos y niveles, brindar estadísticas o dar respuestas automáticas (entre muchas otras). Podría establecerse un paralelo con los plugins o complementos en otros softwares haciendo la salvedad de que los bots en Discord, una vez incorporados al servidor, lucen como si fueran un miembro más en la columna de usuarios, solo los distingue una insignia automática de color azul asignada por el sistema a la derecha del nombre. Por regla general se ejecutan vía comandos de texto en los canales de texto habilitados y cuentan, al mismo tiempo, con un sitio propio accesible vía navegador en el

---

<sup>12</sup><https://support.discord.com/hc/es/articles/213530048-Configuraci%C3%B3n-avanzada-del-servidor-de-comunidad>

<sup>13</sup> <https://support.discord.com/hc/es/articles/214836687-Gesti%C3%B3n-de-roles-para-novatos>

que ofrecen un panel de control para una configuración pormenorizada. También existen sitios desde los cuales explorar los miles de bots existentes (constantemente aparecen nuevos con nuevas funciones), entre los cuales destaca el repositorio Top.gg<sup>14</sup>.

## 2. El patio virtual de la UNR, un jardín de gente.

Desde la suspensión del dictado de clases en los espacios áulicos producto de las medidas del ASPO (aislamiento social, preventivo y obligatorio), la principal preocupación de las instituciones educativas en su conjunto y de docentes que en ellas se desempeñan estuvo vinculada a la cuestión de cómo restituir en el terreno de la virtualidad la dinámica antes acontecida en esos espacios. En palabras de Mariana Maggio:

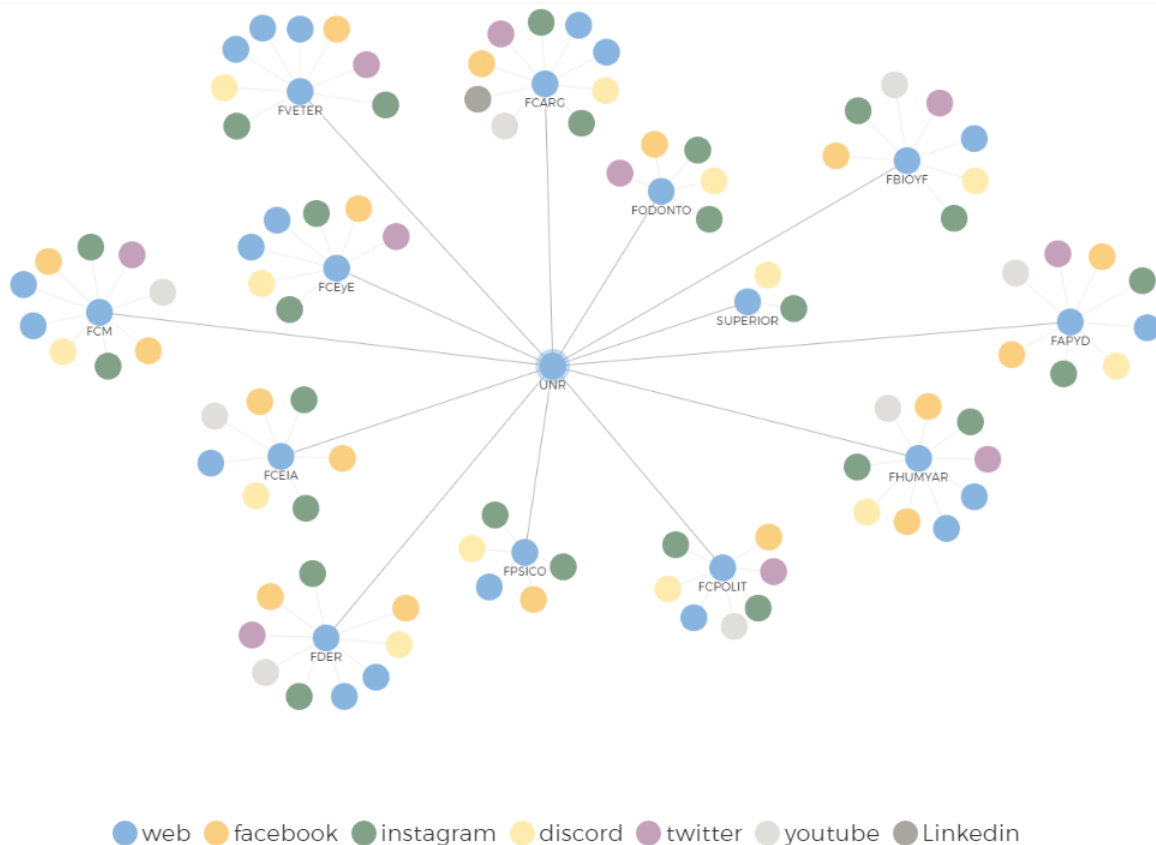
La conmoción inicial tuvo dos marcas destacadas en materia de decisiones institucionales: la verificación de que hubiese tantas aulas virtuales como presenciales y la preocupación por llenar esas aulas virtuales con propuestas centradas en poner a disposición materiales en diferentes formatos [...] La bibliografía digitalizada es acompañada con guías de lectura; los videos que se introducen son explicativos de los textos; los foros priman como solución para sostener la interacción y las tareas están dedicadas, en general, a favorecer la comprensión y la aplicación de los contenidos. Se imitan en la virtualidad las características pedagógicas de la presencialidad. En ausencia de esta, la idea de “subir (lo que sea) al campus virtual” se convirtió en uno de los lugares comunes de la experiencia (Maggio, 2020: 116).

Una multiplicidad de plataformas (sitios de redes sociales, video llamadas, mensajería instantánea, correo electrónico, sitios webs, etc), muchas de las cuales ya eran parte de las formas tecnológicas de vida (Lash, 2005; Fernández, 2021) de docentes y estudiantes, se convirtieron forzosamente en aliados estratégicos para dar continuidad a las prácticas pedagógicas, en lo que se podría denominar como una suerte de *plataformismo oculto*<sup>15</sup> (en convivencia más o menos coordinada con la infraestructura oficial) en el que se pusieron en juego un conjunto de saberes, aprendizajes y competencias vinculadas a la utilización de plataformas que excedieron las estrategias formales y centralizadas ofrecidas por las instituciones educativas en general, entre ellas la Universidad.

---

<sup>14</sup> <https://top.gg/>

<sup>15</sup> El término se plantea apelando a su similitud con el concepto de *currículo oculto* entendido como aquello no explicitado por el sistema o institución, que comprende el conjunto de aprendizajes no previstos que de forma asistemática y no intencional tienen lugar en el medio escolar (Palladino, 1998).



Grafo de representación de las plataformas oficiales de la UNR<sup>16</sup>

En paralelo a la resolución de los problemas relacionados con la virtualización de las dinámicas áulicas se volvía patente la ausencia de otro conjunto de espacios no áulicos que resultan de vital relevancia para la experiencia de la vida universitaria. El patio, los pasillos, el bar (entre otros) son contextos no formales en los que se teje gran parte de la trama vincular constitutiva de la vida en la universidad; espacios con los cuales estudiantes ingresantes del 2020 y del 2021 (a muchos de estos últimos se le suma la ausencia de un conjunto de rituales vinculares propios de la educación secundaria como la celebración de la graduación y el viaje de egresados) no tuvieron contacto. En el marco del multiplataformismo arriba mencionado, el proyecto del Patio virtual de la UNR, promocionado desde Rectorado como iniciativa transversal a todas las unidades académicas en convergencia con el programa Codo a codo, nace (como ya desde el nombre se lo indica) de la búsqueda por responder a un objetivo específico: brindar desde la Universidad contextos extra áulicos para la recomposición de la trama vincular. Qué es un patio, sino un espacio co-habitable de encuentros más o menos azarosos donde la conversación, el ocio

<sup>16</sup> Visualización de Unidades Académicas de la Universidad Nacional de Rosario (Octubre 2021) donde se detallan las plataformas vinculadas con las webs oficiales, el patio y los espacios digitales gestionados por los tutores. <https://onodo.org/visualizations/172341/>

pero también el estudio de la mano de la autoorganización horizontal entre estudiantes (y otros actores institucionales) son protagonistas.

En este sentido, la metáfora más ajustada a la perspectiva desde la cual se podría asumir que el proyecto fue imaginado es, siguiendo la metáfora propuesta por el artista argentino Luis Alberto Spinetta, la de *Jardín de gente*. Plataformas como espacios heteróclitos para encontrarse con otros, experimentar, jugar y aprender entre pares sin temor a equivocarse. A la par de la urgencia por reponer el aula en modalidad remota, la propuesta del Patio virtual emerge como un espacio (co)diseñado para “conservar y cuidar con amor este jardín de gente”<sup>17</sup>.

En este apartado se presenta un recorrido por el proyecto abordando en primera instancia la dimensión estructural de la arquitectura propuesta inicialmente para la utilización de la plataforma, y en segundo lugar el plan de trabajo y co-diseño con los equipos de coordinadores, tutores e ingresantes en los SUA donde se destacan algunos ejemplos y voces de los participantes.

## 2.1 Arquitectura de servidores

El proyecto cuenta con un total de 14 servidores: 13 servidores por cada una de las unidades académicas (SUA) de la UNR (incluido el Superior de comercio) y 1 servidor para el equipo de trabajo involucrado en el proyecto Codo a Codo (áreas académicas, coordinadores, tutores, docentes encargados de los módulos pre-universitarios, etc.)<sup>18</sup>. Por razones de extensión en el presente artículo sólo se referirán detalles respecto de la estructura de categorías, canales, roles y sistema de permisos junto con el complejo de bots y sus funciones vinculadas a la estrategia inicial de diseño para los SUA.

### *Categorías y canales*

Cada uno de los trece SUA contó con una arquitectura inicial constituida de un conjunto de canales agrupados en siete categorías distribuidas en el siguiente orden en la barra de canales: Inicio, General, Sobre los módulos, Compartir, Salas de estudio, Música y Salas por carrera. Cada una de estas, y de los canales que agrupan, fueron diseñados para cumplir

---

<sup>17</sup> Fragmento de la letra de la canción de Luis Alberto Spinetta “Jardín de gente”. La letra completa en: <https://rock.com.ar/artistas/73/letras/2377>

<sup>18</sup> Respecto de este servidor es preciso mencionar que cuenta con un diseño muy similar al de los SUA. Dicha similitud está basada es una decisión estratégica dado que todo el trayecto formativo inicial orientado, entre otras cuestiones, al manejo avanzado de la plataforma y dirigido a los actores que luego intervendrían concretamente en los SUA serían desarrollados allí. Por lo tanto, la organización de la estructura de categorías, canales y la lógica operativa de los roles y permisos en ese espacio fue planificada para que funcione en sí misma como una especie de *entorno tutorial* donde se pudieran aprender y ensayar acciones y dinámicas, para luego implementarlas en los SUA, sin temor al error y de manera colectiva compartiendo la experiencia. Esta decisión estuvo inspirada en los *niveles tutoriales* propios del diseño videolúdico pensados como espacios de experimentación en los que el jugador aprenda la lógica propuesta por el juego prescindiendo del manual de instrucciones (Frasca, 2012; McGonigal, 2013).

un conjunto de funciones iniciales específicas. En el cuadro brindado a continuación se presentan cada uno de estos con sus correspondientes descripciones.

CATEGORÍA	CANALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bienvenida</b> (Texto): Recepción e invitación a presentarse y comentar la carrera para asignación de rol por parte de los tutores</li> <li>• <b>Ayuda Discord</b> (Texto - sólo lectura): Lista de tutoriales sobre el uso de Discord</li> <li>• <b>Álbum de fotos</b> (Texto - sólo lectura): Link e invitación al álbum de fotos colaborativo (Google) de la unidad académica</li> <li>• <b>Reglas de convivencia</b> (Normas - sólo lectura): Ítems de guía para la convivencia en el servidor</li> </ul>
GENERAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>General</b> (Texto): Para conversaciones en general (todo lo que no coincida con ninguno de los canales restantes)</li> <li>• <b>General</b> (Voz): Para conversaciones en general (todo lo que no coincida con ninguno de los canales restantes)</li> </ul>
MÓDULOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lecto-escritura</b> (Texto): Interacción y materiales de dicho módulo del curso pre-universitario</li> <li>• <b>Lógica</b> (Texto): idem</li> <li>• <b>Vida universitaria</b> (Texto): idem</li> </ul>
COMPARTIR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dudas y preguntas</b> (Texto): Plantear dudas o preguntas no específicas de una carrera</li> <li>• <b>Sugerencias</b> (Texto): Sugerir actividades y/o modificaciones y/o agregado de canales en el servidor.</li> <li>• <b>Textos</b> (Texto): Compartir material bibliográfico</li> <li>• <b>Tutoriales</b> (Texto): Compartir tutoriales</li> <li>• <b>Apps y herramientas</b> (Texto): Compartir herramientas y plataformas</li> <li>• <b>Films y series</b> (Texto): Compartir material audiovisual</li> <li>• <b>Juegos</b> (Texto): Compartir material vinculado a juegos y videojuegos</li> </ul>
SALAS DE ESTUDIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anotaciones de lectura</b> (Texto): Pizarra común para compartir anotaciones e ideas de las lecturas colectivas que se esté dando en las salas.</li> <li>• <b>Sala 1</b> (Voz): Salas de voz y video para fomentar situaciones de estudio compartido.</li> <li>• <b>Sala 2 ...5</b> (Idem)</li> </ul>
MÚSICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consola</b> (Texto): Para escribir los comandos dirigidos a los bots de música</li> <li>• <b>Sala 1</b> (Voz): Para escuchar música</li> <li>• <b>Sala 2 y 3</b>(Voz): idem Sala 1</li> </ul>

SALAS POR CARRERA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Carrera 1</b> (Texto): Para conversar sobre temas o con usuarios específicos de una carrera (se requiere rol de carrera para <b>acceder</b>)</li> <li>• <b>Carrera 1</b> (Voz) Para conversar sobre temas o con usuarios específicos de una carrera (se requiere rol de carrera para <b>acceder</b>)</li> <li>• <b>Carrera 2...etc</b> (Texto): Idem 1</li> <li>• <b>Carrera 2...etc</b> (Voz): Idem 1</li> </ul>
-------------------	---

### *Roles y permisos*

Los roles, como se mencionó anteriormente, son distintos tipos de perfiles que puede tener un usuario de Discord. Un usuario puede asumir múltiples roles a la vez. Cada rol, de acuerdo a los permisos que se le han asignado, oficia de identificador del usuario al tiempo que concede acceso a distintas áreas y funcionalidades dentro del servidor.

En los SUA los principales roles fueron definidos en función de tres clases, a saber: roles de gestión de la comunidad (Coordinador y Tutor), roles de acceso e identificación general (Ingresante2021, Estudiante, Docente e Invitado) y roles de acceso e identificación específico (por carrera).

- **Coordinador**: Para los coordinadores y coordinadoras del Programa Codo a Codo. Con permisos de acceso e intervención en todos los canales. Está habilitado para modificar y crear categorías y canales, asignar roles (excepto rol coordinador), crear invitaciones, administrar mensajes y usuarios.

- **Tutor** | 🍷: Para los tutores y tutoras del Programa Codo a Codo<sup>19</sup>. Con permisos de acceso e intervención en todos los canales. Está habilitado para modificar y crear categorías y canales, asignar roles (excepto roles de coordinador y tutor) y crear invitaciones, administrar mensajes y usuarios.

- **Ingresante2021**: Dado por defecto a quienes se unían al servidor en el período comprendido desde noviembre del 2020 hasta el receso invernal del 2021<sup>20</sup>. Este rol habilita para visualizar e interactuar en los canales de la plantilla base de cada servidor.

<sup>19</sup> A los coordinadores y tutores 2020 del programa Codo a Codo se le sumaron 298 tutores en 2021, alumnos avanzados de las diferentes unidades académicas que acompañaban a los ingresantes durante el pre-universitario, y los procesos de pre-inscripción y inscripción. Sus funciones no se encontraron vinculadas de forma exclusiva al patio, sino que cumplían con dicho sostén al informar en diferentes redes (Instagram, Facebook) o grupos de Whatsapp, como así también al participar en actividades concretas (talleres, conversatorios, etc) propuestas por la Universidad.

<sup>20</sup> Luego de la convocatoria para el ingreso 2022, a partir de las ExpoCarreras organizadas por la Universidad, se decidió en conversación con los y las tutoras el cambio de categorización a los y las “ingresantes 2021” por “estudiantes”. De esta manera se los identificaba como alumnos de la casa de estudios, haciéndolos a su vez parte del conjunto más amplio de los integrantes de la comunidad académica participante en el SUA.

- **Estudiante:** Para estudiantes, no ingresantes 2021, de cada unidad académica. Este rol habilita para visualizar e interactuar en los canales de la plantilla base de cada servidor.
- **Docente:** Para docentes de cada unidad académica. Este rol habilita para visualizar e interactuar en los canales de la plantilla base de cada servidor<sup>21</sup>.
- **Invitado:** Para los usuarios y usuarias que se encuentran en el servidor y no responden a ninguno de los otros roles. Este rol habilita para visualizar e interactuar en los canales de la plantilla base de cada servidor.
- **Carrera:** En cada servidor se crearon roles para cada una de las carreras de la Unidad Académica. Cuando los ingresantes explicitan la carrera en la que se inscribieron los tutores les asignan el rol específico (que se agrega al de “@Ingresante2021”). Esto permite un mayor grado de individualización de las y los estudiantes y reforzar a la vez una identidad y sentido de pertenencia. Dicho rol concede permisos de acceso a los canales de texto y voz específicos de cada carrera. También se les asigna a docentes presentes en el servidor según la o las carreras en las que se desempeñan.

### *Bots y sus funciones*

Cada SUA fue dotado de un conjunto de bots para brindar una batería de funciones adicionales a las ofrecidas por la plataforma, a saber: FredBoat<sup>22</sup>, StatBot<sup>23</sup>, MonitoRss<sup>24</sup>, Probot<sup>25</sup> y MEE6<sup>26</sup>. Algunos de estos se encuentran desarrollados para una única función (FredBoat, StatBot y MonitoRss) y otros son del tipo multifunción (Probot y MEE6). Las funciones que estos desempeñan dentro de los servidores son las siguientes: Música (Probot, MEE6 y FredBoat), Respuestas automáticas (Probot), Estadísticas (StatBot) y Sindicación de contenidos (MonitoRss).

## **2.2 Un server es un Mundo: Diseño participativo de espacios para la participación**

La extensión y complejidad involucradas en el conjunto de las unidades académicas en el marco de las cuales se desarrolla el proyecto del Patio virtual, desaira cualquier estrategia de abordaje único. Quizás sea la frase vertida durante una de las primeras reuniones de tutores por Antonella Fanucci (tutora de Humanidades y Artes), según la cual “un server es un mundo”, la que mejor condensa la realidad intrincada y heterogénea que atraviesa cada SUA. De manera que la modalidad de trabajo se propuso respetar, como punto de partida, las experiencias previas, las destrezas concretas y los modos de interacción vigentes de los

---

<sup>21</sup> Se crearon también roles temporales con colores distintivos y un espacio destacado en la barra de usuarios para identificar a los docentes a cargo de los diferentes módulos pre-universitarios (Lectoescritura, Lógica y Vida universitaria).

<sup>22</sup> <https://fredboat.com/>

<sup>23</sup> <https://statbot.net/>

<sup>24</sup> <https://monitorss.xyz/>

<sup>25</sup> <https://probot.io/>

<sup>26</sup> <https://mee6.xyz/>

equipos de tutores y coordinadores de cada unidad académica promoviendo la coevolución del proyecto a partir de la participación de actores involucrados y desplazando el énfasis del objeto técnico (en este caso la plataforma Discord) hacia el Patio virtual entendido como ensamblaje o red sociotécnica en construcción (Lévy, 2000; Latour, 2001).

A continuación se presenta un recorrido por los principales hitos del trayecto vinculados al plan de trabajo y a los emergentes del proceso de codiseño.

### *Resumen de plan de trabajo*

Se plantearon una serie de encuentros para capacitar a los tutores y tutoras, acompañarlos y fomentar la auto-organización de cada Unidad Académica a partir de sus propias necesidades e idiosincrasias. Estos podrían caracterizarse según el alcance de su convocatoria como: plenarios (dirigido a todos los tutores), de unidad académica (dirigido de forma diferenciada al equipo de tutores de cada facultad) y de clusters (reuniones periódicas abiertas dirigida de forma rotativa a diferentes tutores representantes de cada unidad académica).

Los primeros encuentros, en noviembre de 2020, tuvieron por objetivo incorporar y capacitar a tutores y coordinadores en la plataforma. Al mes siguiente se sumaron a las reuniones semanales, la cohorte 2021. Y el año finalizó un 22 de diciembre con una gran peña virtual en donde tutores de cada SUA cerraron su capacitación del programa Codo a codo haciendo uso de las competencias adquiridas hasta el momento en el uso de la plataforma compartiendo gifs y música.

En febrero del 2021 comenzaron a implementarse los encuentros plenarios con tutores y, durante la semana del 8 al 12, se realizaron capacitaciones por unidad académica de forma exclusiva. Tras estos encuentros se llegó a la conclusión de la necesidad de su estabilización como encuentros semanales, quedando así instituidas las reuniones de Clústeres/nodos todos los miércoles a las 18:30hs para conversar sobre lo ocurrido en la semana (dudas administrativas, enrolados, meets caídos, problemas con el SIU), compartir experiencias, coordinar actividades (juegos, visitas guiadas, talleres, visionados, sesiones de estudio), evacuar dudas, etc.

En junio de 2021 la cursada de Digicom, devenida durante la primera mitad del año en actor reflexivo del proyecto del Patio virtual, presentó frente a los equipos de tutores y coordinadores un informe de las diferentes prácticas que se sucedieron en cada SUA<sup>27</sup>. Estos incluyeron resultados de observaciones, propuestas para mejorar las interacciones y la comunicación de la comunidad dentro de cada patio y la propuesta de incorporación de nuevas prácticas. Dicha instancia representó una muy valiosa oportunidad para el diálogo

---

<sup>27</sup> Informes por Patio, disponibles en <https://bit.ly/InformesDigicom2021>

como espacio de construcción colaborativa, a partir de la convocatoria de un amplio conjunto de actores posibles en un proceso reflexivo en torno al proyecto.

Para finalizar este recorrido, vale mencionar que las reuniones de clusters aún se mantienen semanalmente con la finalidad de continuar con una conversación proactiva con los tutores y tutoras involucrados en el patio, a partir de encuentros dialógicos orientados a exponer ideas, preocupaciones y propuestas, como así también socializar dudas y aciertos.

### *Tendiendo comunidades desde el Codiseño*

De entre todas las conversaciones sucedidas en las reuniones de clusters, se propuso a los involucrados convertirse en tutores exploradores, accediendo a otros SUA para observar interacciones y formas de trabajo. De esos viajes se comenzaron a suceder diferentes modificaciones en los patios al ver cómo determinadas prácticas generaban el involucramiento de tutores y de la comunidad que se estaban gestando en cada uno de esos espacios.

Uno de los emergentes de esta implementación es la creación del canal de texto “Qué te dió” en el SUA de Ingeniería, diseñado originalmente desde la idiosincrasia y necesidades propias de dicha unidad académica, para la puesta en común de ejercicios, dudas, soluciones y comentarios sobre las lecturas y contenidos que se estaban desarrollando en los cursos. Dicho canal luego fue también incorporado al servidor de Bioquímica, por el equipo de tutores a cargo de ese SUA. Otro caso a considerar se dió en el patio de Humanidades donde se creó un canal para compartir fotos de mascotas, iniciativa que luego fue replicada en el SUA de Veterinarias, bajo el nombre “tu mascota”.

Cada SUA creció en relación a sus propias necesidades. Se cerraron canales inactivos y se crearon otros específicos como ser el MIU en Medicina o los de PAC en Humanidades con finalidades académicas. Al mismo tiempo fueron apareciendo otros canales más en sintonía con la vida en plataformas y las prácticas mediáticas de los estudiantes como los canales de memes, anime y mascotas que enriquecieron estos espacios.

Finalmente, otras de las prácticas destacadas en el marco de la propuesta tuvo que ver con la gestión de un bot de respuestas automáticas<sup>28</sup> llevadas adelante por tutores. La misma se encontró orientada a dar rápida intervención a las preguntas frecuentes específicas

---

<sup>28</sup> La construcción de la base de datos a partir de la cual funciona el bot (Probot) de respuestas automáticas en cada SUA fue confeccionada de manera colaborativa por los equipos de tutores de cada unidad académica. La tarea requirió una capacitación inicial respecto de la lógica de funcionamiento del automatismo (comando disparador - Respuesta) y las potencialidades de su uso. Inclusive algunos de estos bots fueron rebautizados por los equipos de tutores y asignándoles un nombre de perfil específico vinculado a la especificidad de la vida académica de cada SUA. Una versión de la base de datos con los disparadores y repuestas se encuentra disponible en: <https://bit.ly/BDRespuestasAutomaticas>

detectadas en cada SUA: dudas en relación a la inscripción, el curso preuniversitario, la operatoria del SIU Guaraní, etc.

### *Prácticas destacadas de tutores en el patio*

Los equipos de tutores a cargo de cada SUA llevaron adelante diferentes actividades, en función de las realidades e idiosincrasia de cada unidad académica. Estas podrían ser agrupadas en dos grandes categorías: ***informativas*** y ***recreativas***.

Entre las actividades ***informativas*** se destacan:

- La atención personalizada a ingresantes y su seguimiento, ante las preguntas vinculadas con el SIU Guaraní, inscripción, horarios y papeles a presentar, y su estabilización en canales específicos de preguntas frecuentes a la par del desarrollo de un bot que se activa a partir de palabras claves como se mencionó anteriormente.
- La implementación autoorganizada y calendarizada de “guardias pasivas”. Estas consisten en momentos/turnos del día (los horarios eran definidos por los equipos a cargo de cada SUA) donde se encuentran tutores disponibles en los canales de voz y texto del servidor para brindar ayuda, responder dudas, o simplemente entrar en contacto con ingresantes.
- En el marco del módulo “Vida Universitaria” del curso pre-universitario, se organizaron encuentros específicos por Discord para aprender a usar la plataforma y promover el fortalecimiento de la comunidad denominados “city-tours” o “combi-tours” (los nombres fueron definidos por los tutores), visitas guiadas donde se mostraban los diferentes espacios del servidor y se dejaban recomendaciones de uso.

En cuanto a las actividades ***recreativas***, cabe subrayar:

- Prácticas tendientes a promover la vinculación entre los ingresantes en torno a eventos de carácter lúdico desarrolladas por los tutores, como por ejemplo, la “noche de juegos” (Humanidades y Artes, Psicología, FcPolit, entre otras), reuniones para escuchar música o para el visionado de películas, documentales (Ciencias Veterinaria, Ciencias Agrarias) y hasta el desarrollo de un recital.
- El armado de reuniones de estudio donde también se propusieron herramientas para organizar las prácticas de estudio, mejorar la concentración y aprovechar el tiempo de cara a los primeros parciales.

*Tiene la palabra... Lucio Bertozzi (Tutor par de la FcPolit)*

Puede que el Patio Virtual de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales no haya tenido el mismo tipo de movimiento que los patios de las facultades más grandes, pero no podemos negar que sirvió a su propósito.

Los tutores llevamos a cabo guardias desde que los primeros ingresantes entraron al patio. Allá por febrero del 2021. Las interacciones fueron más que nada de tipo administrativo. Pregunta sobre cómo acceder a Comunidades, sobre cuándo empieza el cursado, sobre qué es Guaraní. Pero no por eso se dejaron de dar otro tipo de encuentros. Tertulias virtuales para charlar y conocernos, un rato escuchando temas con los bots de música y hasta alguna que otra recomendación para ver series o películas.

La aplicación es muy dinámica, la ausencia de cámaras es relajante y el hecho de que los tutores deambulen por los canales con las etiquetas del rol le da un cierto aire de legitimidad. El patio en sí mismo promueve la idea de comunidad con su ideología de trabajo horizontal donde no sólo hay tutores y estudiantes. Sino compañeros y compañeras que se ayudan entre sí como quienes cursan en los mismos salones o recorren los mismos pasillos.

### **3. Reflexiones finales**

Heinz Von Foerster (1996), en lo que denominó su imperativo ético constructivista, apunta que se debe “actuar siempre como para incrementar el número total de alternativas” (p. 120). En una contemporaneidad como la nuestra, atravesada por dos largos años de pandemia, caracterizada por una incertidumbre creciente y en la que muchas de las configuraciones (institucionales, mediáticas, subjetivas, etc.) que antaño resultaban operativas hoy develan su agotamiento, dicho precepto adquiere notable vigencia. Multiplicar alternativas, experimentar para rasgar el horizonte de lo dado en busca de nuevos posibles, se convierte en una necesidad imperiosa que es preciso asumir de manera colectiva.

La experiencia del Patio virtual presentada en este trabajo ha pretendido ser un aporte concreto en esa dirección en el contexto de la Universidad Nacional de Rosario. Algunas de las aristas ensayadas allí reclaman ser revisitadas y exploradas en profundidad. Por ejemplo:

- La problematización de las arquitecturas de las plataformas de la universidad de manera que operen en clave dialógica con el resto de los dispositivos institucionales en una única trama analógico-digital.

- La multiplicación de redes de colaboración horizontal entre diferentes actores de la vida universitaria.
- El aprovechamiento estratégico de la datificación creciente (Mayer-Schönberger, 2015).
- Asumir un debate en torno a las implicancias profundas vinculadas a la universidad como plataforma de encuentro de una potencia-común (Huppert, 2019)

Finalmente, es preciso insistir en que la experiencia del Patio virtual de la UNR es más que una respuesta concreta a un problema coyuntural y pasajero, se pretende más bien como apertura y convite a una experimentación colectiva que contribuya a la configuración de nuevos horizontes en las prácticas vinculadas a la vida universitaria. El Patio virtual se instaló en un núcleo problemático y ensayó una solución, ni la única posible ni la definitiva, concebida como una práctica transicional tendiente a multiplicar el número de alternativas y orientada a recuperar lo mejor de la vida universitaria pre pandémica incorporando un conjunto de características propias del ecosistema de medios digital y la vida en plataformas. Se trata de un esfuerzo por avanzar en el rediseño de la universidad que queremos, la universidad de mañana... hoy.

## Bibliografía

- Bailenson, J. N. (2021). Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Causes of Zoom Fatigue. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(1).
- Baricco, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- Baricco, A. (2019). *The Game*. España: Anagrama.
- Carrión, J. (2020). La estética de la pandemia. (<https://www.nytimes.com/es/2020/05/09/espanol/opinion/zoom-coronavirus.html> )
- Fernández, José Luis (2021). *Vidas mediáticas. Entre lo masivo y lo individual*. Buenos Aires: La Crujía.
- Frasca, G. (2012). Los videojuegos enseñan mejor que la escuela. TEDxMontevideo 2012. Obtenido de <https://youtu.be/TbTm1Lkm18o>
- Foucault, M. (2008). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Lash, S. (2005). *Crítica de la información (1ª ed. en castellano ed., Vol. 1)*. (H. Pons, Trad.) Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Latour, B. (2001) *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona Gedisa.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swiny.
- Lessig, L. (2009). *El código 2.0*. Madrid: traficantes de sueños.
- Lévy, P. (2000) *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Buenos Aires: Edicial.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Massey, D. (2005). La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones. En Arfuch L. (comp.) *Pensar este tiempo. Espacios afectos y pertenencias*. Buenos Aires: Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2012). *El Software Toma el Mando*. (E. Reyes-García, Trad.)
- Matassi, M. (2017) *Me clavó el visto - Revista Anfibia*. Obtenido de: <https://www.revistaanfibia.com/me-clavo-visto/>
- Mayer-Schönberger V. et al. (2015) *Big Data: La revolución De Los Datos Masivos*. Turner.
- McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?*

Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

Palladino, E. (1998). Diseños Curriculares y Calidad Educativa. Buenos Aires: Editorial Espacio

Perez Latorre, Ó. (2013). Apuntes sobre la teoría de la diversión. En C. A. (ed.) Scolari, Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification (págs. 222-252). Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius.

Pisani, F. y Piotet, D. (2009), La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo. Barcelona: Ediciones Paidós

Serres, M. (2013). PULGARCITA. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer... Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Soriau, É. (2017). Los diferentes modos de existencia. Del Modo de existencia. De la obra del hacer (Vol. 1). Buenos Aires: Cactus.

Stengers, I. (2020). Pensar con Whitehead. Buenos Aires: Cactus.

Von Foerster, H. (1996). La semillas de la cibernética. Barcelona: Gedisa.