

Hacia un giro visual en la enseñanza:

una mirada sobre la
cultura digital en el
aula



La televisión, YouTube y las redes sociales proponen nuevos modos de conocer y de interactuar con el mundo. Ahora bien, ¿es posible pensar una dimensión pedagógica en los nuevos formatos, cada vez más virtuales y visuales? ¿Qué rol juega la escuela en el sentido que se construye en torno a esos espacios? ¿Cómo son interpeladas las prácticas de aprendizaje desde las múltiples subjetividades atravesadas por lo virtual?

Las nuevas plataformas de medios, internet y las redes sociales reconfiguran la manera en la que niños y jóvenes acceden al conocimiento y construyen sus identidades. En ese escenario, las videolecciones, las simulaciones, los videojuegos educativos y las presentaciones digitales plantean nuevos escenarios en la construcción de conocimiento colaborativo en las escuelas, donde las imágenes cobran protagonismo. Todos estos temas forman parte del Laboratorio “Los Medios

y la Regulación de la Enseñanza”, un espacio de experimentación y reflexión que propone la Especialización en Educación y Medios Digitales. Dialogamos con su autora, Julieta Montero, para profundizar sobre esta nueva escuela en la era de la cultura digital.

–La Especialización en Educación y Medios propone el ejercicio de exploración en diferentes laboratorios de análisis. Este, en particular, aborda los medios. ¿Desde qué lugar? ¿Cuáles son las plataformas, recursos y herramientas que se analizan?

–El desafío de los laboratorios es organizar la exploración de herramientas digitales (plataformas, aplicaciones, medios y otros recursos) desde una lógica que permita tanto ampliar el repertorio didáctico de cada docente como acompañarlos en la apropiación de criterios para la exploración y para la selección más allá de las propuestas de cada materia. Para poder dar respuesta a esta doble intención, **el Laboratorio 2 se organiza a partir de dos preguntas que dialogan con problematizaciones y con reflexiones sobre la cultura digital y que se vienen haciendo en otros espacios de la especialización.** La primera remite a la creciente centralidad de las imágenes en las formas de comunicación y participación más cotidianas. “¿Hacia un giro visual de la enseñanza?” indaga, entonces, sobre lenguajes y formatos visuales que cada vez más aparecen en la escuela: las videolecciones, las simulaciones y las presentaciones digitales de diapositivas. Por otro lado, a partir de la pregunta “¿Hacia la producción colaborativa del conocimiento?” se abordan herramientas de escritura colectiva, los usos de las redes sociales como herramientas de comunicación grupal y los repositorios colaborativos de saber, específicamente Wikipedia. En ambos casos, **el objetivo es explorar y producir con las herramientas digitales a partir de algunas ideas**

conceptuales que permiten construir respuestas colectivas a los interrogantes iniciales. Al mismo tiempo, buscamos en el Laboratorio 2 una estructura flexible y diferente, distinta a la lógica secuencial y a la clase semanal, proponiendo recorridos alternativos para los cursantes de acuerdo con sus intereses y con sus preocupaciones, buscando puntos de encuentro para el intercambio y para la elaboración de conclusiones finales.

–¿Qué concepción de medios asumen y cómo dialoga esa concepción con las diversas formas en las que esa noción fue pensada?]

–El Laboratorio 2 está atravesado por la idea de que **las tecnologías digitales y en red reconfiguran de raíz la ecología de medios en la que desarrollamos nuestras actividades sociales, de trabajo y de participación en la esfera pública**, cuestiones que van mucho más allá del consumo de bienes culturales, pero que hoy se mezclan y se reconfiguran de acuerdo con los nuevos modos del capitalismo global. En este nuevo contexto, un medio no está ya asociado a un dispositivo particular, como sucedía con la radio o con la televisión, sino que es un conjunto de reglas de producción, circulación y consumo de contenidos que se ajustan a formatos predeterminados y a usos y costumbres socialmente negociadas entre las industrias (viejas y nuevas), los usuarios, los Estados y otros actores. Lo que hay, entonces, es lo que Henry Jenkins llama **convergencia**, es decir, un encuentro entre lo que antes parecían extremos opuestos de un continuo y que hoy se reconfiguran de modos nuevos: los emisores y los receptores, lo público y lo privado, lo viejo y lo nuevo, lo digital y lo analógico, lo comercial y lo amateur, etcétera. Nos ponemos a pensar en el laboratorio qué pasa con la enseñanza y el aprendizaje cuando usamos videos de contenidos educativos disponibles en línea, cuando “enriquecemos” una exposición con una presentación de diapositivas o

cuando proponemos una escritura que desafía los criterios de autoría individual, que articula mucho de la evaluación escolar como la conocemos. Se trata de conceptualizar esos modos de uso socialmente contruidos y de pensar qué pasa con ellos en la escuela, cómo entran en tensión con otras lógicas que son propias del espacio escolar.

-¿Cómo se puede pensar la vida en la escuela y la gestión de las clases mediadas por aplicaciones y por plataformas que interactúan en el aula?

-Una de las cuestiones que ha sido objeto de análisis en varias investigaciones sobre medios y escuelas en las que participé es qué pasa con las distintas dimensiones que permiten regular la enseñanza y el aprendizaje en el aula. De manera recurrente, los docentes señalan que cuando usan nuevas tecnologías con sus estudiantes, las clases se vuelven más ruidosas, los intercambios se multiplican, los espacios se habitan de otra forma y los tiempos se convierten en un desafío. Lo que vemos es que ciertas maneras aprendidas de regular la clase, aprendidas por los docentes en la práctica y por los estudiantes en sus años de escolarización, maneras repetidas y propias del funcionamiento estándar del dispositivo escolar, se ven tensionadas y cuestionadas, puestas a prueba por nuevos modos de participar, de intercambiar y de estar en el aula. Pero, al mismo tiempo, observamos también que **ciertos modos de relación con la imagen, el juego o la conversación en las redes sociales entran al aula con los medios, de modo que las regulaciones de los escenarios extraescolares entran al aula en dispositivos, herramientas y usos aprendidos por todos en la participación en la cultura digital**. Es fundamental, en consecuencia, visibilizar estas prácticas y pensar cómo reconfiguran el tiempo, el espacio, la participación y las relaciones con el saber que suceden y que propone la escuela, sabiendo entonces que traer un medio al aula no

solo es una cuestión de cambio de formato de los materiales didácticos, sino un desafío mucho mayor. Poder acompañar a los docentes para que tomen decisiones pedagógicamente fundadas en relación a los medios y a la enseñanza es uno de los objetivos de la propuesta del Laboratorio 2.

-¿En qué medida esas nuevas plataformas expresan un giro visual y cómo podríamos explicarlo y describirlo?

-El uso del concepto **giro visual** que propone el Laboratorio 2 es más metafórico que riguroso. La idea original remite a la epistemología de la historia y de las ciencias sociales en general, que en los últimos años han incorporado el estudio de la imagen a su propuesta metodológica. Esta inclusión se asume desde un nuevo nuevo estatuto que ya no es de verdad icónica o de mera ilustración que acompaña el texto, sino de discurso complejo inscrito históricamente en relaciones de poder y saber. Con algo de humor y una gran licencia de banalización, este **espacio propone pensar el uso de los medios visuales en el aula problematizando lo específico (en términos de prácticas) de la imagen y del medio y cómo esto interactúa con los modos también contingentes de regular la enseñanza y el aprendizaje, es por ello que hablamos de giro visual**. En todo caso, de lo que sí podemos hablar con más rigurosidad es de un nuevo estatuto de la imagen en la cultura digital, a partir de la multiplicación de las pantallas, del abaratamiento y de la ubicuidad de las tecnologías de producción y de la posibilidad de compartirlas instantáneamente en plataformas más o menos masivas o interpersonales. Las imágenes (fotos, videos, ilustraciones, memes, animaciones, etcétera) empiezan a formar parte del lenguaje con el cual nos comunicamos, multimedial y multimodal: la misma convergencia de la que hablábamos antes resignifica y “re-media” las prácticas de producción, consumo y circulación de imágenes, dando origen a una

nueva economía visual que es distinta a la que estuvo en los orígenes de la escuela.

–¿Considerás que la escuela, en su modelo educativo y en las dimensiones didácticas que la atraviesan, se ha hecho cargo de este giro? ¿De qué modo?

–En primer lugar creo que **la escuela, pensándola más como una categoría analítica que como una realidad de las instituciones, no puede ser entendida como un espacio sin imágenes**. Por el contrario, y como señala Inés Dussel, tanto en su institucionalidad como en su modelo de enseñanza (otra vez: teórico/analítico), las imágenes han cumplido un rol importante a través de determinados soportes fuertemente estandarizados y estandarizantes: desde la iconografía patria hasta los afiches que cuelgan en las paredes de las aulas, pasando por los mapas y las ilustraciones/fotografías de los libros. En todo caso, la escuela en su génesis se inscribe dentro de los modos de lo visual propios de su tiempo, en sus materiales y en su arquitectura. Desde este punto de partida y para pensar qué está pasando en la escuela, seguramente sea más justo hablar de escuelas, en plural y minúscula. Y allí lo que encontramos es cierta diversidad, de instituciones o de docentes, que propone otras formas de apropiación de lo visual y de los medios digitales, aunque esto se ve más en las propuestas pedagógicas que en la arquitectura institucional de las escuelas. ¿O tal vez esto último ha sido menos estudiado? Como sea, los programas de inclusión digital y las propuestas de formación docente han prestado una atención difusa a los cambios que supone esa inclusión a la organización didáctica, y menos aún en el nuevo estatuto de la imagen y sus diálogos con los modos de lo escolar. Con el Laboratorio 2 queremos sumarnos al grupo de las honrosas excepciones y poner el foco sobre estos aspectos para seguir sumando a un cambio que será siempre gradual y desigual, con tiempos que son los propios de la escuela.

–Estos nuevos escenarios, ¿configuran nuevas subjetividades? ¿Cómo podríamos caracterizarlas a la luz de lo que le concierne a la escuela?

Estas nuevas prácticas en torno a los medios digitales y en red y al nuevo estatuto de la imagen tienen –claro– un impacto en los modos de ser y de estar en el mundo. Esos cambios no solo se producen entre los estudiantes de las escuelas, sino también en los adultos: muchas veces hablamos de los modos de atención difusa y múltiple de los más chicos y nos olvidamos de que para nosotros también termina siendo una tortura ver una película de dos horas sin revisar el celular o haciendo una sola cosa a la vez. Y se trata de cambios en ciernes, que están sucediendo, que no se han estabilizado, de tal modo que lo nuevo convive en tensión con lo viejo.

En esas tensiones conviven nuevas definiciones de lo público y lo privado, otras formas de habitar el espacio de pares (antes en la esquina o en la noche, ahora en la virtualidad), otros modos de acceder al saber y a los bienes culturales (ya no en forma cronológica y jerárquica, sino por intereses en los tiempos y espacios que cada uno elija, personalizados y en tránsito), unos significados distintos a la copresencia y a la virtualidad (como capas distintas de la misma realidad), un nuevo modo de prestar atención y de mirar/indagar/consumir que pocas veces pasa de la superficie de las cosas.

Pero, además, asistimos a un nuevo salto cualitativo en un proceso de larga data: la externalización del archivo y de muchas funciones antes mentales, que comienza con la invención de la escritura y que hoy se profundiza aceleradamente. Como dice Michel Serres en *Pulgarcita*, llevamos hoy la cabeza en las manos como Saint Dennis, con todo el saber al alcance de los pulgares. Aunque desde estas latitudes deberíamos estar atentos a la desigual distribución de la conectividad.

La producción de materiales en ISEP, un espacio de creación de

contenidos para los nuevos escenarios educativos

Los entornos virtuales del ISEP combinan recursos y herramientas para presentar los materiales educativos de las propuestas desde una multiplicidad de formatos que enriquecen el acceso al conocimiento y facilitan el intercambio entre los cursantes. Todo esto es posible gracias al trabajo colaborativo del equipo de Producción de Materiales Educativos en Línea, un grupo de didactizadores, correctores literarios, maquetadores, diseñadores gráficos e ilustradores que realizan sus aportes a la producción de cada contenido en las propuestas de forma dialógica, colaborativa e interdisciplinaria.

Paula Fernández, coordinadora del área, explica este trabajo integrado como parte de una propuesta educativa combinada, “donde cada elemento dialoga con el otro, se trate de consignas, de actividades, de contenidos, de materiales didácticos, así como también de recursos hipermediales o de los diferentes espacios de interacción que se proponen, tanto en el campus virtual como en las instancias presenciales”.

A la hora de diseñar los contenidos, **el equipo de producción de materiales considera criterios pedagógico-didácticos que faciliten su comprensión y permitan la construcción de un conocimiento colectivo.** “Los materiales educativos son transformados en materiales didácticos, es decir, en mediadores de procesos de aprendizaje que contribuyen a orientar el pensamiento, a promover la construcción de conocimiento y, por ser parte de una propuesta combinada e incorporar múltiples lenguajes, son hipermediales”, comenta Fernández y agrega: “También forma parte de los criterios pedagógicos-didácticos la búsqueda por **diseñar buenas actividades en las que las interacciones se vuelvan potentes y habiliten la construcción de conocimiento individual y colaborativo, donde la**

mediación docente esté pensada para promover y para guiar los procesos de aprendizaje, donde se tenga en cuenta la cognición distribuida y donde se incluyan de manera significativa recursos tecnológicos disponibles en la web”.

Además del diseño de herramientas desde las cuales se accede a los contenidos, el área de producción de materiales educativos busca romper con la linealidad del texto tradicional incorporando diferentes lenguajes.

“El objetivo está puesto en sumar nuevas voces, incluidas las de cursantes y las de tutores, múltiples miradas sobre un mismo tema, romper con el discurso único. Se propone, entonces, la interacción entre el cursante y los contenidos, entre pares, entre cursante y tutor. Es a través de estas propuestas hipermodales que se propicia un entorno donde el cursante se involucra, propone, toma decisiones, construye con el otro a través de las diferentes interacciones e interconexiones que encuentra o va proponiendo en su recorrido”, expresa Fernández.

Todo esto tiene como objetivo permitirle al cursante de las propuestas del ISEP ser protagonista activo, interviniendo en los contenidos y en los intercambios con sus pares. En palabras de la coordinadora: “El poder producir un video, un audio, un relato, no solo desde una computadora de escritorio, sino también con un celular, abre la posibilidad de concebir y de construir de forma individual o colaborativa un nuevo contenido, de empezar a participar de un proceso de cultura digital, donde **la autoría se descentraliza y emerge el concepto de coautoría, de código abierto, de obras derivadas; se abren nuevos espacios de interacción y comunicación y, por ende, se resignifica esa práctica de producción”.**

Cómo citar este material

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. (2019). *Hacia un giro visual en la enseñanza: una mirada sobre la cultura digital en el aula*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

