

Dirección General de Cultura y Educación
Subsecretaría de Educación
Dirección de Educación Especial

La Plata, 7 de diciembre de 2016

Documento de Apoyo N° 2

OBJETO: Dar a conocer el Documento **Identidad y Ciudadanía Digital** de acuerdo a lo abordado en los espacios de fortalecimientos pedagógicos en Tic realizados durante el año 2016.

A LOS INSPECTORES JEFES REGIONALES, INSPECTORES DISTRITALES, INSPECTORES DE ENSEÑANZA DE LA MODALIDAD, A LOS DIRECTORES Y EQUIPOS DOCENTES DE LAS ESCUELAS Y CENTROS DE EDUCACION ESPECIAL de Gestión Estatal y Gestión Privada

La Dirección de Educación Especial hace llegar el Documento: **Identidad y Ciudadanía Digital** con el fin de socializar lo desarrollado en los encuentros realizados por esta Dirección en pos del fortalecimiento de prácticas pedagógicas y en el marco de la profundización de la formación en entornos digitales, en el uso de las TIC para la enseñanza innovadora y la mejora en los aprendizajes.

Los nuevos entornos tecnológicos nos interpelan ofreciendo nuevas formas de construir conocimiento desde una perspectiva crítica y desde un trabajo pedagógico que involucra las prácticas educativas, comprometiendo a los docentes a la buena enseñanza.

Es relevante el uso de las TIC como asistentes tanto del proceso de aprendizaje como el de enseñanza. Empezar por naturalizar el uso de las TIC pero desde un posicionamiento de apropiación crítico y reflexivo permitirá generar prácticas de “*enseñanza poderosa*” en el decir de Maggio (2012), “la enseñanza poderosa **mira en perspectiva**, es decir, promueve la innovación y el cambio”.

Esperamos que el presente documento invite a revisitar las prácticas de enseñanza desde un posicionamiento ético-político atravesado por la responsabilidad de la inclusión educativa, atentos a un proceso de alfabetización que incluye el acceso a nuevos lenguajes que potencian nuevos modos de pensar.

Lic. Daniel Del Torto

Director

Dirección de Educación Especial

IDENTIDAD Y CIUDADANÍA DIGITAL¹

Introducción

Vivimos en un cambio de época en la que el desafío está en poder construir un contexto que vamos descubriendo y que está en permanente transformación. Desde hace un tiempo nos vemos involucrados en prácticas culturales en las redes digitales. Prácticas nuevas pero que, al mismo tiempo, conocemos desde hace siglos: comunicarnos, buscarnos con otros, crear comunidades y también estar atentos frente a los riesgos que todo andar depara. Por eso, mientras vamos conociendo y creando nuevas maneras de ser, de estar y de hacer las cosas, necesitamos espacios para entender un poco más allá de lo que aparece cuando nos conectamos al wifi. Reconocer a internet como un espacio público implica comprender que somos responsables de lo que allí pase, de cuáles son las experiencias que habitamos, creamos y compartimos en él.

Pero además esa dinámica social que hoy transitamos contribuye a repensar la idea de identidad y, especialmente, la relación entre las personas con discapacidad y su constitución como ciudadanos de ese espacio público digital.

La escuela, como agente de socialización, tiene que prepararse para acompañar estos nuevos procesos. Tal como señala Axel Rivas:

“Los tiempos de cambios tecnológicos no son una amenaza, salvo que se los ignore y se los deje a un lado. O que solo se intente seguir su ritmo como una cuestión secundaria, meramente contemplativa” (Rivas, 2013).

Algunas precisiones conceptuales

➤ Internet como espacio público

Javier Echeverría sostiene que las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación posibilitan crear un espacio social para las interacciones humanas. A este espacio el autor lo denomina tercer entorno distinguiéndolo del entorno natural (primer entorno) y del urbano (segundo entorno) (Echeverría, 2000:18). Cada uno de estos entornos poseen formas particulares de habitarlos en función de la regulación que establecen entre las variables espacio y tiempo. El autor describe a internet como un espacio de interacción que...

¹ Área de la DEE a cargo de Mg. Valeria Odetti

“...no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. De estas y otras propiedades se derivan cambios importantes para las interrelaciones entre los seres humanos, y en particular para los procesos educativos” (Echeverría, 2000:21).

Veamos alguna de estas características en profundidad:

- El espacio es representacional porque está construido, fundamentalmente, por metáforas visuales que representan acciones que ya realizábamos antes de la llegada de internet pero que se redimensionan a partir de la expansión de la conectividad. Por ejemplo decimos “entrar” a internet para referirnos a estar conectados a la red.
- Es distal porque permite la interacción independientemente de la cercanía espacial.
- En el mismo sentido es multicrónico porque no requiere estar conectados al mismo tiempo para establecer una comunicación sino que permite mezclar formas sincrónicas (por ejemplo una videollamada) con otras asincrónicas (como por ejemplo las redes sociales)
- Finalmente el hecho de no basarse en las fronteras interior y exterior es, posiblemente, una de las consecuencias más visibles en el entorno educativo. Las interacciones ya no pasan adentro o afuera de la escuela sino que el espacio se torna híbrido y ubicuo permitiendo estar en un espacio de interacción institucional y virtual al mismo tiempo.

Evidentemente las aplicaciones denominadas redes sociales son las estrellas de este espacio de interacción tal como señalábamos en el libro *Encuentros en el Laberinto*:

“La posibilidad de estar constantemente conectados con otros a través de diferentes recursos digitales modificó nuestra forma tradicional de “estar” en el mundo. ¿Acaso no sentimos muchas veces que con un celular en la mano podemos “estar” en varios lugares al mismo tiempo? Justamente de eso se trata la ubicuidad: “estar” simultáneamente en contacto con distintas personas a la vez, con gente que quizás se encuentre en contextos diferentes o en lugares muy distantes entre sí. Así, esta nueva forma de conectarnos puede desafiar las limitaciones propias del espacio físico” (Kelly, Caldeiro & Odetti, 2014: 39).

Pero esta ubicuidad, esta forma de vivir hiperconectados, requiere un acompañamiento adulto que permita, por un lado, regular los tiempos de acceso a este entorno y, por otro lado, ayudarlos a construir estrategias de comportamiento. La regulación de los tiempos tiene un sentido

evolutivo en tanto y en cuanto no todas las redes sociales son aptas para todas las edades. Pero también otro sentido vinculado ofrecer experiencias valiosas tanto off line como on line.

Respecto de las estrategias de comportamiento es necesario trabajar en dos dimensiones: cómo cuidarse de los riesgos que conlleva la interacción en un espacio público y, al mismo tiempo, cómo actuar de forma responsable para no poner en riesgo a otros.

En ambos temas, la regulación de los tiempos y las estrategias de comportamiento, nos encontramos con un problema conceptual originario de internet: la metáfora de los nativos e inmigrantes digitales.

➤ Ni nativos ni inmigrantes: transeúntes digitales.

En una entrevista Silvina Casablancas expresa el surgimiento de la metáfora de los nativos e inmigrantes digitales:

“Esta denominación surge como consecuencia de un escenario educativo que cambió rápida y drásticamente. Por ese motivo, se hizo necesario buscar modos de entender y denominar el encuentro generacional que ha existido desde siempre en el aula, buscar nuevos modos de comprensión para el vínculo pedagógico ahora con presencia tecnológica. ¿Qué estaba sucediendo en las aulas? ¿Quiénes eran esos “supuestos” extraños que hacían uso cómodo y veloz de herramientas digitales que el docente, en su gran mayoría, desconocía? Es allí donde en el año 2001 Prensky ubica los conceptos de nativos e inmigrantes digitales. Para dar luz sobre esta supuesta alteración en los roles del aula” (Casablancas, 2014).

Como bien señala la autora, esta alteración de los roles fue supuesta ya que en la práctica la autoridad asimétrica siguió existiendo, pero tuvo consecuencias para posicionar al docente como un intelectual que intentara construir estrategias de abordaje de estas nuevas infancias y juventudes. ¿Si ellos eran los que sabían qué podríamos enseñarle nosotros? Por eso, la misma autora propone otra metáfora para pensar este vínculo entre generaciones en un espacio público que, además, está en proceso de construcción y cambio permanente.

“En cuanto a los docentes, me siento próxima a lo que denominé como transeúntes digitales, para colaborar analíticamente y poder situar al docente como un caminante de la educación, que se mueve al ritmo de la época en que le toca ejercerla. Y en este caso que estamos analizando, a los estudiantes también, dado que el escenario tecnologizado es el mismo y los modos de transitarlo disímiles para cada individuo” (Casablancas, 2014).

En este tránsito por espacios en permanente reconfiguración la identidad en la tecnocultura se construye con una exposición a múltiples miradas externas, tal como lo señala Paula Sibilía (2015):

“Esta transformación histórica no es menor: involucra un desplazamiento del eje en torno al cual construimos lo que somos. Ese núcleo del yo que solía considerarse oculto e impalpable, situado dentro de cada individuo, pasó a plasmarse en la superficie del cuerpo y en todo aquello que los demás pueden ver: comportamientos, gestos, estilos, actitudes. Aquella verdad que estaba hospedada en las entrañas invisibles de cada uno, ahora se proyecta a flor de piel y en el brillo de las pantallas. En consecuencia, la mirada ajena ganó un peso enorme al definir quién es cada uno y cuánto vale, juzgándolo siempre por lo que se ve” (Sibilía, 2015).

Esta exposición permanente se traduce en la búsqueda de un número exponencial de seguidores, la espera de los “me gusta” al subir un contenido a una red social, el ver los dos signos azules para asegurarse que el otro leyó un mensaje de whatsapp tiene que ser desnaturalizada por la escuela. Hay que ofrecer espacios para pensar qué mensajes se están compartiendo, qué miradas se están esperando recibir y en qué medida estas acciones pueden lastimar a otros o a sí mismos.

Al mismo tiempo este espacio público nos ofrece la posibilidad de mostrar quiénes somos independientemente de los rótulos sociales o las características personales (físicas o emocionales) desde las que interactuamos en otros espacios. Así un chico acostumbrado a ser rechazado en muchos ámbitos sociales, encuentra en youtube una plataforma donde mostrarse de otra manera, donde contar habilidades que la escuela no considere valiosas o vincularse con otras personas con sus mismos intereses y así constituir una comunidad social con otros referentes.

Se trata, en definitiva, de construir juntos, niños, jóvenes y adultos, estrategias para pasar del denominado show del yo (Sibilía, 2008), donde lo que importaba era la exposición permanente de nuestra intimidad en el espacio digital, hacia una identidad digital performativa donde lo que mostramos en las redes sea el resultado de una reflexión y la construcción de un estilo comunicacional personal.

Estrategias de abordaje

En las jornadas de fortalecimiento pedagógico se trabajaron con dos tipos de propuestas que luego se pusieron en acto en las escuelas.

Actividad 1: Mis huellas urbanas

Por un lado, los estudiantes con sus docentes salieron a recorrer el entorno de sus escuelas identificando las huellas urbanas que les permiten recorrer con seguridad y autonomía el espacio. Registraron con fotos, videos y sonidos los recorridos más seguros, los circuitos con rampas, los puntos de referencia donde pedir ayuda si fuera necesario. Construyeron mapas digitales colaborativos para que toda la comunidad se beneficie de los resultados de su investigación.

Actividad 2: Cinco cosas sobre mí

Por otro lado, trabajaron el concepto de identidad realizando producciones en las que contaban ¿quién soy?, ¿qué cosas espero, deseo, sueño?, ¿qué me gustaría compartir? Jugaron a ser guionistas, camarógrafos, editores e incluso youtubers.

Las preguntas claves para construir estos mensajes fueron:

¿Están dando información personal? (dirección, teléfono, apellido).

¿Están contando algo que puede ponerlos en peligro?

¿Estás contando algo que puede hacer que se burlen de vos?

¿Están contando información que puede poner en peligro o ridiculizar a otra persona?

- Si todas las respuestas son **NO** ¡Felicitaciones! El guión puede transformarse en un video.
- Si alguna de las respuestas es **SI** es necesario transformar la información.

A partir del trabajo en las escuelas recuperamos algunas ideas de los docentes para abordar el tema y las actividades con nuevos sentidos:

- Construcción de una memoria colaborativa: En el marco de una experiencia didáctica, anticipar en el mapa el recorrido a realizar. Durante la visita registrar en imágenes. Al regreso de la experiencia reconstruir entre todos la información recibida y las actividades realizadas a partir de la observación de las imágenes registradas.
- Identidades Institucionales: En el caso de los Centros de Formación Integral, trabajaron también en las identidades institucionales creando páginas para sus escuelas, centros de estudiantes o talleres de producción.
- Identidades en perspectivas: Algunos docentes trabajaron la identidad desde perspectivas culturales, históricas, geográficas y de género.

Programas utilizados

Gimp: es un editor gráfico de software libre que permite trabajar por capas. Puede instalarse en cualquier computadora y tiene también una versión portable para llevar en un pendrive.

Movie Maker: es el editor de video habitual de windows

Edmodo: red social privada que permite que los estudiantes participen sin dejar sus datos personales. Se pueden intercambiar archivos en diversos formatos, asignar tareas, calificar, etc. Tiene un usuario para padres que permite monitorear la actividad de su hijo. Funciona en computadoras, tabletas y celulares.

Mixbit: aplicación para celulares que permite construir videos colaborativos entre muchos usuarios.

Voki: herramienta para crear avatares. Se le puede poner voz a través de la grabadora de sonido o bien escribiendo un texto que el programa traduce a voz. Tiene app para tabletas y celulares.

Picsart: editor de fotografías. Tiene versiones para computadoras y apps para tabletas y celulares.

Otros programas alternativos de software libre disponible en las netbooks de los estudiantes.

Huayra Caripela: aplicación para crear avatars y para crera caras y collages.

Tux Paint: aplicación dedicada al dibujo para niños.

Open Shot: editor de video.

Audacity: editor de audio.

Suite GCompris: programa de cómputo educativo con diferentes actividades para niños entre 2 y 10 años de edad.

BIBLIOGRAFÍA

Casablancas, S. (2014). De las TIC a las TAC, un cambio significativo en el proceso educativo con tecnologías. *VEsC - Año 5*, (9).

Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Iberoamericana*, (24), pp. 17-36.

Kelly, V; Caldeiro, G. & Odetti, V. (2014). *Encuentros en el Laberinto. Espacios públicos en las redes*. Colección Antenas de Comunicación. Buenos Aires: La Crujía.

Rivas, A. (2013). Viajes al Futuro de la Educación. CIPPEC. Recuperado de <http://viajesalfuturodelaeducacion.cippec.org/>.

Sibilia, P. (2008) *La intimidación como espectáculo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Sibilia, P. (7 de septiembre de 2015). El "yo" se proyecta ahora en el brillo de las pantallas. Clarín. Recuperado de http://www.clarin.com/sociedad/yo-proyecta-brillo-pantallas_0_1426657325.html