



Experiencias



SECRETARÍA ACADÉMICA
UNIVERSIDAD NACIONAL
de MAR DEL PLATA



SIED
UNMDP

SISTEMA INSTITUCIONAL de EDUCACIÓN a DISTANCIA

Formas alteradas en la modalidad virtual

Walter Ariel Gómez

Universidad de Buenos Aires, Argentina
gautamawalter@hotmail.com

Resumen

Lo presentado en este artículo pone de manifiesto lo beneficioso de la modalidad virtual en este contexto de pandemia y aislamiento preventivo. Esto, de ninguna manera quiere decir que la presencialidad en las aulas deba ser sustituida, sino que, la modalidad virtual puede ser un muy buen complemento para la primera. Lo que se buscó en este seminario es salirse de la *secuencia progresiva lineal* (Litwin, 1997), para instalar *formas alteradas* en las prácticas de enseñanza y aprendizaje (Maggio, 2018). Teniendo como objetivo la publicación de un libro recopilatorio de las series analizadas con fines educativos para finales del 2020.

Palabras clave

Formas alteradas, propuestas inmersivas, programación poética, narrativas de la ficción televisiva, rediseño.

Altered forms in virtual mode

Abstract

What is presented in this article highlights the benefits of the virtual modality in this context of pandemic and preventive isolation. This in no way means that the presence in the classrooms should be replaced, but rather that the virtual mode can be a very good complement to the first one. What was sought in this seminar is to get out of the *linear progressive sequence* (Litwin 1997), to install *altered forms* in teaching and learning practices (Maggio 2018). Aiming at the publication of a compilation book of the series analyzed for educational purposes by the end of 2020.

Keywords (5)

Altered forms, immersive proposals, poetic programming, narratives of television fiction, redesign.

Fecha de Recepción: 18/08/ 2020

Fecha de Aceptación: 02/11/ 2020



Formas alteradas en la modalidad virtual

Introducción

En el presente texto voy a presentar mi experiencia con respecto al Seminario: *Narrativas de la ficción televisiva, las propuestas inmersivas, y las prácticas de la enseñanza rediseñada*. El mismo fue llevado a cabo por la profesora Dra. Maggio, en el primer cuatrimestre del 2020, para la Maestría en Tecnología Educativa (modalidad virtual) de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

La importancia de este seminario radicó en el aporte innovador que presentó en su propuesta didáctica, desafiando e incluso rompiendo con las estructuras de la didáctica clásica, ya que el vehículo de estudio lo constituyeron las series producidas por Netflix o HBO como *Game of Thrones*. Lo cual, en principio parecía ser bastante extraño para una Maestría, la cual, para el imaginario de uno, suele considerarse programática y rigurosa. Sin embargo, desde el comienzo de este Posgrado estuvo presente la idea de una Didáctica en vivo (online), a través de una *enseñanza poderosa e inclusión genuina* (Maggio, 2018)¹. Dichas ideas yacen en alimentar el deseo de aprender y enseñar de una manera diferente a lo que se venía haciendo hasta ahora. Se podría decir que tiene como base una pregunta “fulminante” del filósofo parisino Serres, quien en *Pulgarcita* plantea si estamos asistiendo al fin de la era del saber (Serres, 2013), denunciando con ello que el profesor como transmisor (exclusivo) de contenidos, junto a la escuela, constituyen dispositivos que han perdido su valor en la transmisión y reproducción de saberes. El saber yace ahora proporcionado por la red, principalmente por Google que es uno de los buscadores de internet. Esto llevó a la necesidad de pensar una propuesta innovadora que arrancó con la profesora Edith Litwin (FFyL-UBA), y que con toda seguridad podríamos decir que continuó

¹ La *enseñanza poderosa* tiene como característica principal el tener en cuenta el tiempo en el cual se desarrolla la enseñanza, es decir, con sus nuevas necesidades y demandas. Este planteo marca un quiebre con las formas de enseñar tradicionalmente, ya que actualiza los métodos y prácticas en concordancia con un mundo en donde las TICs están presentes en nuestras vidas diarias. La *inclusión genuina*, por otra parte, se vincula con aquellas prácticas docentes que intentan generar una verdadera inclusión social a través de las nuevas tecnologías.

Maggio Mariana, siendo Directora de la carrera de Especialización y Maestría en Tecnología Educativa (FFyL-UBA). Pero volviendo a la experiencia de este seminario, cabría decir que justamente, fue la palabra experiencia la que caracterizaría al mismo; para ello voy a sintetizar las propuestas de aquellas semanas de cursada hasta llegar al trabajo final sobre la serie Westworld.

Desarrollo de las propuestas semanales

El seminario indagó en fenómenos culturales contemporáneos que ofrecen perspectivas renovadas para la innovación pedagógica y ofrece oportunidades para la interacción con expertos invitados. Desarrolla una unidad temática por semana con una propuesta pedagógica particular que estructura el análisis y/o la producción a realizar esa semana y coordinada con la del seminario como conjunto, En base a ello se determinaron actividades específicas para cada una de las 4 unidades, que se detallan a continuación.

Semanas 1 y 2 (Unidad 1- Las narrativas de ficción televisiva y las realidades inmersivas)

El primer desafío consistió en construir una selección de series para ver o volver a ver, sobre todo aquellas que tienen formas narrativas alteradas, y también tienen lo necesario para pensar prácticas de la enseñanza reinventadas. En estas primeras semanas tuvimos como consigna elegir entre diez series que nos gustaran, entendidas como “objeto inspirador” para luego realizar un análisis. El medio por el cual “votamos” fue el grupo de WhatsApp #mteUBA2019, dentro del cual aparecieron varios nombres de series, entre ellas: Black Mirror, Handmaids’ tale, Lost, Mad Men, Mr. Robot, Rick and Morty, Los Simpsons, Twin Peaks, Dark y Westworld.

Semanas 3 y 4 (Unidad 2 – Comunidades de fans, la inteligencia colectiva y el deseo de aprender y Unidad 3 – Autorías interpeladas)

En ambas semanas, aparte del encuentro virtual con Pablo Manzotti (autor de *seriemanía*) y con Alejandro Piscitelli (Profesor de Filosofía y especialista en nuevas tecnologías) tuvimos que desarrollar en grupos un texto de dos páginas, a modo de inmersión en la serie elegida que mostrara el valor de la misma para una mirada educativa. Además, se nos adelantó que íbamos a tener que realizar un texto de ocho páginas explayándonos sobre dicha elección.

Semanas 5 y 6 (Unidad 4 - Formas alteradas para reinventar las prácticas de enseñanza)

En estas dos últimas semanas se explicitaron los trabajos a realizar:

- Un texto breve sobre el valor de la serie elegida en términos generales.
- Un texto extendido de ocho páginas, en donde se vincularan los aportes de la serie con las prácticas de enseñanza.
- Por último, la redacción de un trabajo acotado de tres páginas con orientaciones para las prácticas, con ejemplos inscriptos en materias curriculares del ciclo medio o superior.²

No está de más decir que fueron las dos semanas de más arduo trabajo, ya que la importancia de la serie debía estar fundamentada con autores vistos en la cursada, sumado a la idea de pensar cómo podríamos llevar (trasladar) lo analizado en esta serie, *Westworld* en nuestro caso, para su posible aplicación en el contexto escolar.

Presentación de la serie³

WestWorld es una serie de televisión basada en la película del mismo nombre (*WestWorld*, 1973). Su argumento se desarrolla alrededor de un parque temático que, en un futuro no determinado, brinda entretenimiento a niños y adultos que puedan pagar una alta suma de dinero. La serie se caracteriza por la complejidad de su trama y la profundidad de sus

² La idea final de este seminario de Maggio es la de publicar los trabajos realizados sobre las series elegidas en formato de capítulos de un libro recopilatorio, cuestión que está aún en tratamiento.

³ La presentación de la serie y su análisis constituyen un resumen del Trabajo final elaborado en común por: Guido Crespo Segura, Irene del Llano Estenoz, Walter Gómez, Pamela Osan, Bárbara Pereyra, Silvia Pilar Rodríguez, Ariel Vázquez y Paula Vizio; estudiantes de la Maestría en Tecnología Educativa (cohorte 2019).

diálogos. Lleva hasta el momento tres temporadas de emisión (2016, 2018 y 2020) muy diferentes entre sí.

En la primera temporada se presenta el parque WestWorld, uno de los seis espacios recreativos propiedad de la empresa Delos. En estos parques se le propone al visitante un juego de simulación inmersivo en un centenar de narrativas o guiones que orientan la interacción con los anfitriones (androides). Ellos son la gran atracción de los parques, ya que no pueden distinguirse de un ser humano real por su increíble similitud. En esta temporada se puede observar gran parte del juego y de su estructura técnica y operativa; también se profundizan los diálogos acerca de la naturaleza de los anfitriones y la condición humana.

La segunda temporada inicia con la rebelión de los anfitriones y su represión. Aquí se revela algo que estaba implícito en la temporada anterior: el verdadero negocio de la empresa Delos es la información recopilada en secreto de sus visitantes. Comienza a delinearse el afuera con el desarrollo de escenas que ocurren paralelamente en otros parques (el Japón del siglo XVII, la India bajo dominación británica).

En la tercera temporada, el relato abandona el parque y la revolución de los anfitriones se traslada al mundo real en un futuro distópico donde el control depende del almacenamiento y procesamiento de datos en una máquina. A diferencia de las temporadas anteriores, el control no solo está enfocado en los anfitriones sino en el conjunto de la sociedad, con el objetivo de neutralizar a aquellas personas indescifrables que podrían alterar el orden del mundo.

La elección de esta serie se basó en la posibilidad de aplicar su narrativa disruptiva, en forma de bucle temporal, para una enseñanza y aprendizaje diferente para el campo educativo. Por lo tanto, lo primero que resalta de la serie es su complejidad. Esa complejidad está dada por ofrecer una historia en la que todo resulta significativo y que despliega numerosos personajes y líneas argumentales en una estructura narrativa no lineal, exigiendo para su comprensión una inmersión profunda que a la vez podrá hacer foco en algunos aspectos u otros de la propuesta.

Análisis de Westworld

Se puede ver que, a medida que avanzan los episodios parecen haber dos espacios muy claros: el real (habitado por los humanos) y el ficticio (habitado por los androides). Sin embargo, estas categorías “real” vs. “ficticio” empiezan a encontrar límites cada vez más difusos y complejos a lo largo de la serie: ¿dónde empieza uno y termina el otro?, ¿quiénes habitan realmente cada uno?.

Por otro lado, es la profundidad en el abordaje de temas vinculados a la ética y moral (la consciencia, lo humano y la violencia) lo que la hace tan interesante. De hecho, se pueden encontrar numerosos artículos académicos que analizan diferentes aspectos de WestWorld en ese sentido, ya sea sobre qué es y no es humano o sobre problemáticas del campo de la psicología.

Privilegiando nuestro enfoque educativo, se puede abordar esta profundidad rescatando el lugar que se le otorga a la meta-cognición a partir de las interacciones entre los anfitriones y sus creadores. Los diálogos entre los programadores y los anfitriones son inspiradores para reflexionar sobre la enseñanza y los procesos de aprendizaje. También se destaca la capacidad de inmersión que ofrece esta serie, la posibilidad de adentrarnos, sumergirnos e involucrarnos profundamente, de la misma manera que les ocurre a los participantes del juego. Consideramos que el abordaje de contenidos curriculares desde esa perspectiva, tomando en cuenta los objetos culturales contemporáneos, puede dar lugar a la participación e interpretación activa y a la elaboración de producciones originales. En síntesis, indagar y sumergirse en esta serie que juega con los sueños, los recuerdos, la alteración permanente del orden temporal, las diferentes narrativas y los múltiples espacios, así como con la búsqueda permanente de la identidad, puede ser una gran inspiración para repensar y transformar nuestras prácticas de la enseñanza.

Las preguntas que nos surgieron fueron las siguientes:

¿Es posible alterar la idea que hoy tenemos del aula tradicional y pensar la escuela como un parque temático?

¿Podríamos trabajar propuestas de inmersión dentro de los espacios habituales, incorporando otros de modo disruptivo, en donde las paredes se transformen en recursos imaginarios que podrían llegar a desaparecer?

¿Es factible lograr estar en diferentes tiempos y espacios a la vez, realizando recorridos alternativos?

Nuestros alumnos/as ¿están preparados/as para una especie de aventura en la que su propia elección sería la clave de acceso al conocimiento?

¿Estamos formando alumnos conscientes de sus capacidades y poder de elección, a partir de la asunción de roles específicos?

¿Estamos nosotros, docentes, formados para funcionar dentro de esta lógica, como guías que podrían dejar *señales* para ser repensadas a lo largo de toda la formación, dejando *huellas* en nuestros/as alumnos/as, de este proceso de enseñanza y aprendizaje?

¿Podemos diseñar nuevas herramientas a partir del trabajo colaborativo y por proyectos?

Conclusiones sobre el trabajo final de la serie Westworld y otras formas de enseñar/aprender

En el seminario de Maggio, tuvimos como trabajo final la elaboración de un texto que articulara las prácticas de enseñanza y aprendizaje con una serie a elección. En nuestro caso elegimos la serie Westworld por su temática futurista, en donde se ponían en juego, temáticas que involucraban a la filosofía, en sus aspectos éticos y existenciales, sumado a cuestiones vinculadas a la psicología, como la conciencia, el inconsciente y los recuerdos lúcidos.

Lo que más me interesó de la serie es la cuestión del automatismo y del libre albedrío, cuestión que nos interpela como docentes, esto es, la necesidad de intervenir, contribuir hacia una educación no automatizada. Personalmente considero que la automatización de la sociedad, en datos y algoritmos es el gran problema al cual nos enfrentamos, sumados a los problemas que seguimos arrastrando como sociedad global: la ecología, la pobreza, la democracia en declive y el control centralizado.

La idea que nos surgió al escribir este documento es la cual me gustaría rescatar, precisamente la de *programación poética*, entendida como un tipo de programación que podríamos hacer los docentes. Programación en un sentido no lineal, sino, al modo de huellas mnémicas que al estudiante le sirvieran como guías, o sugerencias de recorrido a lo largo de su pasar por la escuela. En este último punto se encontraría la parte poética, en la cual el alumno elige su propio recorrido, su propia forma de experimentar el autoconocimiento.

En conclusión, de los últimos tres seminarios temáticos de la Maestría en Tecnología Educativa, considero que este es el que me ha invitado a pensar, a soñar, una propuesta innovadora para la escuela, en donde el docente hace las veces de un verdadero Maestro-Guía, no agobiado por el currículum ni la pedagogía tradicional. Claro que esto no implicaría dejar de lado la planificación en su totalidad, pero diría que se enfocaría más en la liberación de subjetividades creativas, tanto en el alumno como en el docente, siempre bajo una mirada crítica y ética que no hay que perder de vista (pienso que formar a alguien implica estas miradas).

Por todo ello, imagino una escuela no automatizada, ni tampoco librada al azar, sino que, por lo contrario, y teniendo en cuenta ambos extremos, que logre promover el equilibrio entre estas dos tendencias. Para ello, y después de tantos siglos de programación escolar, sería más que recomendable que la escuela, como institución, incorporase una faceta que involucre formas alteradas de enseñanza y aprendizaje, fugas y hackeos al sistema educativo normativo. Considero que algo de ello está sucediendo con la incorporación de profesores del ámbito académico como consejeros, especialistas en Tecnología Educativa, con la posibilidad de asentar las bases de lo mencionado anteriormente, las cuales seguiremos gustosos nosotros, en tanto Tecnólogos Educativos, gracias a las huellas-guías que nos van dejando.

Bibliografía

Facultad de Filosofía y Letras (2012): Resolución Consejo Directivo N° 4357/12: Maestría en Tecnología Educativa, modalidad a distancia.

Litwin, E. (1997): *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*, Buenos Aires, Paidós.

Maggio, M. (2018): *Reinventar la clase en la universidad*, Buenos Aires, Paidós.

Serres, M. (2013): *Pulgarcita*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Walter Ariel Gómez. Profesor de Enseñanza Media y Superior en Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de UBA. Especialista en Tecnología Educativa (FFyL). Doctorando en Filosofía de la Educación y Maestrando en Tecnología Educativa (FFyL).

gautamawalter@hotmail.com