

De variaciones, alteraciones y codiseño de las propuestas de enseñanza

María Verónica Perosi

UBA



Narrativas - relatos - procesos de enseñanza - cocreación

Palabras
Clave

Quienes somos parte de la Maestría en Tecnología Educativa de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires compartimos el deseo por la experimentación, en tanto tenemos la convicción de que es necesario generar pedagogías que nos estimulen y nos convoquen; nuevos modos de hacer pedagógicos que nos emocionen tanto de manera personal como grupal. En ese marco, celebramos encuentros como este, que habilitan el diálogo entre equipos (académicos, de investigación y de desarrollo de programas) y que permiten generar nuevos marcos interpretativos acerca de la enseñanza.

El desarrollo de experiencias que nos transformen es una búsqueda constante. Nuestra última propuesta invita a los/as maestrandos/as a construir relatos, otro tipo de relatos. Narrativas que no son únicas o lineales, sino que permiten revisar y pensar la secuencia de la propuesta de enseñanza (tanto en entornos presenciales como a distancia) y cuestionar la manera tradicional del relato único, unidireccional, diseñado exclusivamente por el equipo docente. Esta es la experiencia que quiero compartir con ustedes hoy.

Hace unos años, David Bolter (1996) hacía referencia al carácter definitorio de las tecnologías, esto es, a las maneras en que nos definen culturalmente. Tenemos algunos ejemplos: el fenómeno de los videojuegos, que interpelan al/a jugador/a en primera persona y como protagonista de una historia; o el fenómeno de Netflix y las maratones de series, que nos permiten pensar en término de *procesos de inmersión* (Rose, 2011). Se trata de ejemplos útiles para comprender el carácter actual de las tecnologías y la definición de los sujetos en términos culturales; así como también pensar nuevos tipos de propuestas de enseñanza.

Las narrativas que construimos como docentes también tienen un carácter definitorio, en tanto nos permiten construir relatos acerca del conocimiento que den cuenta de nuestras construcciones provisionales, nuestra historia, nuestro punto de vista. Pero, además, nos transformamos al encontrarnos con los sentidos que también construyen los/as otros/as (Jackson, 2002).

Todas las propuestas que generamos en el marco de la Maestría apuntaban a pensar los procesos de transformación de las propuestas didácticas (más allá del entorno o de la modalidad), con el objetivo de hackear el relato único y unidireccional. Edith Litwin (1997), que fue la primera directora de la Maestría, hablaba del *arte de narrar*, un ejercicio de transgresión y de coherencia (Perosi, 2017) en el que se generan formas narrativas que interpelan a partir de preguntas molestas, pero que invitan a pensar, a aprender jugando. La obra de Litwin invita a revisar la didáctica clásica. Allí, reconocemos tres juegos para la clase que permiten recuperar el carácter y los rasgos de su propuesta didáctica: la clase como obra, el juego de las isomorfías, el juego de la pregunta y el juego del encuentro. Todos ellos permiten componer la escena del aula y analizar las maneras en las que se expresan los procesos intersubjetivos y la vivencia que se construye a partir de un tiempo que es percibido como real.

Por otra parte, la *contundencia* y la *transgresión* permiten dar cuenta de rasgos que interpretan lo memorable y lo original del desarrollo de una propuesta pedagógica, e identificar su singularidad como una construcción pedagógica específica. Finalmente, la pedagogía de la contundencia ofrece un marco para la reconceptualización de las prácticas de la enseñanza desplegadas por Edith Litwin. Se trata de una perspectiva que abona a una matriz interpretativa acerca de las prácticas de la enseñanza y devela su complejidad. Interpela, por lo tanto, nuestros modos de hacer didácticos.

Cuando pensamos las propuestas pedagógicas para la Maestría, entonces, lo hacemos desde la necesidad de hackear la manera tradicional de concebir la enseñanza y para construir un nuevo tipo de experiencia, nuevas modalidades para pensar propuestas de enseñanza no unívocas, no tradicionales. Una de las preguntas que surge durante esta tarea es cómo transformar ese arte de narrar (impulsado por las preguntas, la escenificación y las isomorfías) en un arte de narrar alterado. Para Mariana Maggio (2017), lo *alterado* implica abrir múltiples trayectos y que cada uno sea honesto y genuino a un tipo de tratamiento cognitivo en relación con el conocimiento. Se trata, en definitiva, de que los/as estudiantes seleccionen un trayecto, de múltiples posibles, que genere miradas ligadas al conocimiento, que hablen de las personas que somos y de las preguntas que nos hacemos respecto a ese campo. Así podremos pasar de construcciones alteradas del relato del arte de narrar de una manera a alteraciones en la forma de narrar.

Por otro lado, debemos pensar en el reconocimiento de nuestros/as estudiantes, en el impacto de la tecnología. Pero, además, debemos confiar en las elecciones, las preguntas, los recorridos y los tiempos de los/as estudiantes, y considerar las configuraciones que generan para producir procesos de construcción de conocimiento que el/la docente acompaña.

Finalmente, es importante prestar atención a la construcción democrática de la puesta de enseñanza. Esta es la última frontera que hay que transgredir. Ya no es el/la docente quien diseña en soledad la propuesta pedagógica, sino que se trata del principio de la cocreación. Es todo el equipo de estudiantes y docentes, como colectivo, el que codiseña la propuesta. Por supuesto, esto implica nuevos desafíos y nuevas preguntas. Pero el objetivo continúa siendo el mismo: generar nuevas experiencias que nos permitan alterar las visiones tradicionales y así pensar nuevas propuestas de enseñanza.

Referencias

- BOLTER, David (1996): "Virtual Reality and Redefinition of Self", en: STRATE, Lance; JACOBSON, Ronald y GIBSON, Stephanie (eds.) *Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment* (pp. 105-120). Nueva York: Hampton Press.
- JACKSON, Philip (2002): *Práctica de la enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu.
- LITWIN, Edith (1997): *Configuraciones didácticas: una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- MAGGIO, Mariana et al. (coords.) (2017): *#tecnoedu2016. Enseñanza universitaria en movimiento*. Disponible en: <http://www.movimientotecnoedu.net/tecnoedu.pdf>
- PEROSI, María Verónica (2017): "La pedagogía de la coherencia. Reconstrucciones interpretativas de la enseñanza de Edith Litwin", en: *Revista del IIICE*, núm. 37, pp. 91-100. Disponible en: <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/iice/article/view/3452>
- ROSE, Frank (2011): *The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Nueva York: W.W. Norton & Company.