

El ZOOM y la educación. Un abordaje desde lo comunicacional, social y pedagógico.

Beatriz Fainholc, 2020

Resumen

Las situaciones de pandemia, apuraron el uso pronunciado de los sistemas de comunicación remota. El programa Zoom, como herramienta de interacción virtual ha ayudado al sector educación. Ello es central para zanzar épocas de pandemia, direccionada a incrementar las posibilidades de la formación de las personas y grupos, estudiantes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, como para los programas no formales, artísticos, de difusión científica, y otros.

La plataforma Zoom presenta connotaciones de interés positivo por su accesibilidad y costo alguno, como negativo debido a sus características de producir fatiga y de reforzar el contexto de un capitalismo de vigilancia.

Es importante contextualizar las herramientas sociocognitivas comunicacionales en la cultura digital con la vigencia pronunciada de la virtualidad, Internet y sus derivados, por las aristas que presentan a partir de la potencia de los algoritmos, que formatean nuestras vidas. El herramental del zoom, como otras plataformas subraya las incógnitas de los impactos de la tecnología digital en general en la vida de las personas, si se piensa en aprendizajes socialmente útiles y productivos y el desarrollo de su autonomía, y revisar el empeño de alimentar y procesar con información predictiva, el sistema de mercado tecnológico vigilante.

Palabras clave

Comunicación sincrónica. Educación remota. Herramienta Zoom. Características. Críticas. Incógnitas.

Key words

Synchronic communication. Remote education. Zoom tool. Characteristics. Criticism. Questions.

1-Una contextualización

Qué bueno que la tecnología comenzó, salvo ya muchas honrosas excepciones lo demuestran, a actuar innovando/renovando/recreando las propuestas educativas con tecnología digital. Tal el caso que nos convoca, donde su aporte sincrónico virtual, contribuye a la comunicación a través de fortificar la interacción social, mas allá de la interactividad tecnológica, - quien la posee-, y por las dudas que

brotan acerca de postergar genuinamente, la formación de las personas y grupos, sin controles socio tecnológicos.

La situación sanitaria mundial apuró el uso de los sistemas de videoconferencias virtuales en todos los sectores de la vida sociocultural, por ende, la formación de las personas. Si bien ya se conocían las videoconferencias, y entre ellas el zoom , no se abundaba en su uso comparado con su pronunciado uso actual.

Esta ayuda tecnológica implementada resultó central para la educación de los, estudiantes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, como para los programas no formales, artísticos, de difusión científica, y otros. Así se intenta “salvar” desde el sector educación, estos tiempos horribles de pandemia que se tienen que vivir.

Finalmente Internet, y sus asociados , son reconocidos, como que brindan un aporte enorme a dicha formación, mas allá de los ríos de tinta escritos acerca de la resistencia o de las loas realizadas hacia la tecnología en esta esfera, y otras, las que atravesaban toda discusión,- hasta no hace mucho-, no solo pedagógica sino psicosocial, económica y otras.

La herramienta zoom está demostrando que es una propuesta oportuna de videoconferencia de software comunicacional virtual, que entre otras , es interesante y completada con otros software , son en general, paliativos para que los escolares primarios y secundarios- no pierdan un año de su escolaridad y los estudiantes universitarios , un año en su formación.

Al mismo tiempo, es bueno agregar y reconocer las experiencias avant-garde que muchos artistas de teatro, plásticos y otros están llevando adelante audazmente con el zoom y otras vías virtuales, al tantear/ experimentar vías no convencionales no solo de expresión sino de obtener recursos frente a la crisis, que además de sanitaria, es económica.

Entonces el zoom ayuda, sirve, más allá de que los maestros y profesores han atajado esta situación heroicamente y, sobre exigidos hacen más de lo pueden hacer, frente a la tarea que se “les cayó encima” cuando ya de por sí, enseñar es muy complejo. Para este caso, sin un asesoramiento a los directivos y sin una preparación específica para el e-learning , - no siendo éste el único método de enseñanza remota-, en mi opinión, habría que considerar muchas aristas del software¹ del Zoom, que ya se convirtió en un ubicuo cultural invisible, (Fainholc 2018) más allá que palia y satisface con utilidad, unas veces mas que otras, variadas situaciones, una de ellas es la educativa.

¹ Software: basado en los algoritmos



2- La **herramienta zoom. Características**

Nos vamos a referir puntualmente al Zoom, que es el software con que yo interactúo mucho en estos tiempos. Y por largo tiempo será, -no por la pandemia (que esperemos ceda su azote en todo el mundo) sino porque las teleconferencias, seminarios y presentaciones, y otros, como el teletrabajo, montado en Internet, es cada vez muy común, mucho más que en educación. Es decir, ya corren a través de las herramientas sincrónicas de comunicación, una realidad a comprobarse cotidianamente.

También porque como se requiere achicar los costos de muchísimos rubros, reunirse a distancia, facilita la discusión, resolución de muchos temas en forma virtual, que es el espacio- contexto donde transcurre la mayor parte de la interacción actual: como se anotó antes, el coronavirus esta tendencia se profundizó, como resultado de los riesgos de enfermarse, pero porque además estamos en la cultura digital cuyos códigos de inteligencia artificial, nos circunda y nos penetra, ´por lo ventajoso y asimismo, por sus limitaciones riesgosas.

El zoom subdivide cuadricularmente las pantallas. Esta imagen que en consecuencia, se proyecta es, – para mí-, como ventanas de departamentos de un edificio de vivienda, donde se asoman caras, no personas en cuerpo completo. La gente está unida – wifi mediante-, pero está sola en sus casas, en general de familia, y muchas veces en espacios físicos estrechos y poco tranquilos.

Participan con el zoom en una comunicación simultánea con grandes grupos de trabajo, (hasta mil participantes pueden intervenir por sesión) con funciones

asociadas: grabación de video llamadas, chats, entre otras. Claro, por suerte, para quienes poseen acceso a ello.

2.1. La virtualidad

El zoom presenta una uniformidad de formato virtual. Sin espacio físico constituye una realidad: la realidad virtual.

Es una realidad de efecto comunicacional pero no de facto a pesar que las personas están juntas. El vocablo proviene de “virtus”, virtud: virtud de potencialidad, para este caso, de la tecnología de crear, imaginar. Con sus infinitas posibilidades de invención, programación y experimentación, ha roto con las coordenadas cartesianas de tiempo y espacio. La interacción social se amplificó con la interactividad tecnológica sin límites, incluso para franjas inmensas de población carenciada que a través de los celulares, puede acceder a nuevas dimensiones de comunicación.

Ya es sabido que se decía que internet sería la gran fuerza transparente y democratizadora de la información y del conocimiento como posibilidades equitativas para su construcción virtual. Pero la realidad es otra.

La economía del conocimiento y la ciencia de datos, apoyada en las redes de Internet, otorga las oportunidades para su impulso fabuloso. Invisibles y naturalizadas, no se consideran los serias aristas que siempre han estado pero que ahora son mucho más fuertes (Sedin, 2020). El zoom como otros programas y aplicaciones, si bien han parecido una propuesta democrática de comunicación, por su posibilidad de horizontalidad, al permitir “cercanamente” conversar (mediado por pantallas, con todas las connotaciones que esto posee (Turkle, 2017)-, habrá que recordar lo que significa la interacción con/de software que nos constituye la cultura digital, nos “formatea” con sus algoritmos (Manovich 2013; Carr, 2015,)) y que por ende, se acentúa la relación tecnología - vigilancia y control (Foucault 1976).

2.2. El capitalismo de la vigilancia

A propósito de la afirmación anterior, el concepto de “capitalismo de la vigilancia”, (Zuboff, 2019) es de actual vigencia. Se apoya y responde a la infraestructura digital: las redes de internet, las tecnologías digitales que producen programas, diseñan aplicaciones y servicios informáticos “imprescindibles” para que la gente se adapte y “funcione” en la nueva realidad digital. Aquí, proveer datos estadísticos personales en diversísimos rubros, alimenta la auténtica materia prima, que es la informacon, representada en una acumulación de riqueza, la que a su vez, ordena el mundo (aunque en severa crisis actual).

Muchos observan que el capitalismo industrial conocido está travestido en una forma de cooptación de las vidas y experiencias privadas de las personas (

cuerpos, familias, viviendas, barrios y demas) para convertirlas y anticipar, según sean los datos, como previsibles, a los diferentes comportamientos.

Estas predicciones se venden a otras empresas de producción industrial y distribuida por anunciantes, aseguradoras, medios de comunicación, agencias de salud, y hasta se articula con centros educativos, las universidades y centros de investigación, entre otros . A partir de la realidad conformada a través de la interacción/ comunicación virtual, esta forma de capitalismo lucra, alimenta inmensurables ganancias.

Todo se integra a los mecanismos del mercado, donde no existe, parece, mas libertad.

El capitalismo de la vigilancia,- dentro de los giros conocidos que imprimió a la cultura digital-, se podría decir que este giro el uno de los mas oscuro e inesperado. Más aun , si se piensa: qué hacemos nosotros con Internet y qué hace la inteligencia artificial de internet con nosotros, y así, todo su impacto en toda la organización social, económica y política que se apoya en ella , y a su vez lo sostiene y toma provecho.

Mas allá que el zoom se puso de moda, se centraliza en su mercantilización (básicamente empresarial), y recolecta caudales enormes de información, -big data , inteligencia artificial, mediante-, abastecida por quienes participan en internet (quién no?...), desde su diseño e implementación distribuida, su investigación y mercadeo donde como se dijo, acumula grandes dividendos por parte de la compañía que la concibió y licencia.

Si bien el zoom (y otros Webex, Instagram, Meet de Google, etc) , resulta beneficioso a ser incorporado a una situación formativa, como transversal a otras esferas, como herramienta comunicacional. Que debe ser analizada seriamente, por las connotaciones /huellas que deja.

3- Herramienta comunicacional a ser celebrada ya que permite un intercambio (como otros dispositivos) cognitivo y afectivo. Ayuda a profundizar lazos sociales y (parece también) emocionales, al ver caras (porque los barbijos las tapan del todo), que hace muy bien a las personas, para este caso, docentes y estudiantes,- si se trata de enfrentar (o ayudar) a situaciones problemáticas de aislamiento y tristeza, que se vivieron y viven.

Salvo aquellos/as estudiantes dotados afortunadamente, de estímulos externos incorporados (familiar, nivel socio-económico-cultural medio/alto), que no es siempre el caso de franjas importantes de la población estudiantil con inequidades no resueltas, el zoom presenta dudas e incógnitas. Desafío para los docentes que además de mucha tarea profesional a realizar, deben capturar (sin saber tampoco mucho cómo), a aquellos alumnos que abandonan el año escolar, porque “no

pueden aguantar” y demostrar compromiso y esfuerzo por aprender “con las pantallas”.

Ni hablar de aquellas instituciones de todo nivel educativo, que no pueden ofrecer los servicios electrónico-digitales,-los que deberían ser provistos por el Estado-, más cuando sigue siendo restringida la provisión de conectividad y uso Internet.

4- Es una buena herramienta comunicacional *pero entre variados síntomas...uno de ellos provoca mucha fatiga.*

Por lo que yo observo en la comunicación sincrónica del zoom, -entre yo, docente y los estudiantes, básicamente universitarios-, es que la interacción resulta larga, pesada, a pesar de las actividades dinámicas que se diseñan e implementan, y a veces, no genera media/ gran intensidad comunicacional. Ello significaría un aumento del interés y compromiso que habrá que investigar mucho si se logra, después de asistir (de modo obligatorio) a un promedio de un 50% de “zooms” por día durante la semana de clase. Es decir, considerar cuales son los procesos que se desencadenen antes, durante y después de la “clase”, también complementada con otros programas de e-learning tales como Classroom, Moodle, Google groups, y otros.

Entonces, no obstante las posibilidades del zoom,-y otras herramientas parecidas -, tengo dudas acerca si se pueden zanzar diversas situaciones de enseñanza . Asimismo durante este año, transitar y superar, -desde un aprendizaje superficial que desgraciadamente abunda y se impone cada vez más, - y no caer o redundar en un aprendizaje “pobre”, “inerte” y/o “inútil”. Parece que no se alcanza a desarrollarse a través de los contenidos y actividades pedagógicas, un “aprendizaje profundo” (Perkins, 1999; 2009).

De este modo, al igual que en cualquier comunicación/interacción pedagógica prolongada, los procesos y resultados en términos del aprendizaje, resultan muchas veces, precarios, lo que intuitivamente esto se percibe, y en otros casos, ya se confirma.

No existen aún estudios que puedan afirmar esto o su contrario, con lo cual más allá de los usuarios que se incrementaron exponencialmente (en el mundo entero) con el uso del zoom, son merecidas las investigaciones desde el punto de vista socio- cultural y formativo, referidas a lo que la cognición/pensamiento y la emoción de los usuarios , -estudiantes , profesores, directivos, padres, etc-, puedan lograrse ,si se puede procesar la mucha información que reciben. A veces contradictoria, por el cambio incesante de los avisos regulatorios, fechas de cuarentena, etc.

La realización de las actividades didácticas con consignas y ejercicios enviados y “subidos” a las plataformas y la devolución de los trabajos de los estudiantes, vía otros software de evaluación, satisfacen algunas demandas al cumplimentarse

pero que hacen, en mi opinión, hacen dudar (por más esfuerzos que los docentes realicen), por ejemplo, si se les otorga a los estudiantes del tiempo procesual cognitivo que se requiere para aprender, investigar, etc, – unas veces menos, otras menos-, ya que ,más allá de los estilos cognitivos y los tiempos personales de cada persona, el ritmo de la tecnología – que debe seguir las programaciones institucionales-, es feroz, como tan vertiginosa es la duración de la atención y concentración que dedican (pueden?) los estudiantes.

Se suma a esto, la evidencia que la mayoría en general, de los muchos recursos y herramientas que traen los estudiantes provienen del afuera, -y formalmente, poco lo que se les brinda, mas en escuelas que reciben por diversas razones, poblaciones vulnerables, en el espacio educativo. Salva básicamente, el teléfono móvil, - como se dijera-, que es el resorte informal de obtener todo lo imaginable e inimaginable-, al constituirse en “su vida misma”.

En todo caso, es posible reconocer una necesidad de programar y diseñar propuestas pedagógicas muy provocativas con y para los celulares, - que en muchos casos ya se hace-, como un camino a transitar-, para evaluar y conocer qué pasa con otros programas, el zoom específicamente, y en su apropiación educativa, para mejorar su articulación educativa.

5- *Cómo se podría mejorar?* A partir de mi experiencia

Algunas propuestas empíricas, más o menos reflexivas hacen rescatar los elementos de la dinámica grupal, bien conocidos por los profesionales de la educación, psicólogos y otros.

De este modo, trato de acercarme en casi todas las jornadas en que nos encontramos, preguntando cómo les fue, si les pasó algo que quieran compartir, lo que armonizo con lo que me pasó (o no) a mí y/o con /en alguna situación o con algo, etc. para identificarnos afectuosamente, y solicitar solidaridad.

Ponerse del lado de la realidad virtual (que no es igual a la física), para mirar cómo funciona, no es fácil. La imaginación y la creatividad (que es difícil enseñarla en poco tiempo) juega un papel preponderante.

Invitar para el trabajo, por ejemplo, -y está bueno que imaginariamente se reúnan en círculo-, para que discutan agrupados en “recintos privados que el zoom permite” por un tiempo-, y vuelvan al círculo a volcar lo trabajado, donde se discute con una correcta moderación respetando turnos, exponiendo dudas o dudosos entendimientos conceptuales u otros. En general, ya se hace y ayuda.

Se recurrirá a su vez, a diversos software que permitan hacer mapas conceptuales, wiki, infografías, webquests, realidad aumentada, presentar análisis y síntesis en blogs, resumir contenidos de temas específicos en presentaciones, producir pequeños youtube o/y podcasts, etc.

Luego está bueno entre otras cosas, que se escriba un ensayo (o incorporar algún recurso en el código simbólico digital, que mejor se relacione con el área que se está trabajando), que se subirán a la web y pos-lectura individual del mismo, en “clase” y compartirán sus compañeros, con auto- co de los estudiantes y hetero-evaluaciones de los docentes , - previa elaboración de e-porfolios y formatos de evaluaciones colaborativas-, para dar opiniones.

De todas las sesiones de trabajo, donde se establece una duración determinada, - que no puede superar las 2/2,30 hrs (para estudiantes muy jóvenes), habrá otros momentos un poco mas libres, con márgenes de tiempo obligatorios para entrega de trabajos, comunicaciones entre ellos, etc.

Es muy conveniente registrar lo que pasa, a modo de metacognición, meta-emoción y meta-comunicación reflexivas, para discutirse en conjunto. Todos estos elementos conforman también un seguimiento con un e-portfolio, por parte de cada grupo y de cada estudiante.

Asimismo, de parte mía, como docente se registrarán episodios,- para una reflexión sobre la práctica pedagógica – refiriéndose a las tecnologías de enseñanza y aprendizaje remotos, que se está realizando o se hayan realizado, para considerar, en lo posible, si se ha enriquecido esta situaciones y mi desempeño.

6- Otras referencias sobre mi trabajo virtual

Antes que nada tratar que se ejerciten en las competencias digitales (que a veces no lo existen), una “lectura crítica en internet”, a fin de entender mensajes de variados formatos, imagen , audios, géneros literarios, obras plásticas, etc, como transversales tecnológicos. También que comprendan el bagaje de conceptos, procedimientos y valores, que se implican al aprender los contenidos de modo comprensivo, para poder transferir estos procesos de modo consciente, y de los resultados en una contrastación crítica on line.

Mi tarea persigue una enseñanza (virtual) explícita acerca de lo que significa pensar, sentir y actuar, evaluar y contrastar, lo que será, probablemente, la forma *más sublime y menos algoritmizable de toda enseñanza en los tiempos que corren* y, por ahora, *se creería que es la única garantía de que la Inteligencia Artificial no se quedará con dicho ejercicio humano, y quede en manos económicas de mercado y del poder (de turno).*

Les muestro y explico a los estudiantes que el trabajo virtual es muy diferente al trabajo convencional que se hace “desde siempre” y que es lo que me enseñaron a hacer como docente, en muchas veces anacrónicamente. Es decir, se reúne el profesor/a y los estudiantes, se ven e interactúan físicamente en situaciones de enseñanza (como ahora virtual) liderada por el profesor/a y rotativa para

aprendizajes por parte de los estudiantes, es decir “cara a cara”, en un tiempo y espacio determinado: tal vez como ahora pero de modo remoto.

Se pretende transitar estas situaciones y tomar conciencia de este modo, que el espacio donde las coordenadas cartesianas de tiempo y espacio claudicaron (y/o se combinan) en la cultura digital. Comprender que la educación a distancia se da a tiempo real y a escala global: es la protagonista tecnológica, que atiende a usuarios que no van al campus pero que responden a un diseño, procesamiento, curación de contenidos, donde al propio (y reglado institucionalmente reglado) tiempo de la persona que aprende, y enseña, en un intercambio de actividades, etc.

Se enfatiza que la educación, el trabajo, la interrelación virtual, que tiene ricas posibilidades dadas por las características propias² de internet, y apoyadas por los recursos tradicionales. Sin embargo, se deberá recordar que Internet y derivados presenta costados riesgosos o negativos (Burbules y Callister, 2001) como perder la privacidad, que el trabajo del profesor no se separa de su vida personal, y se mezcla con mis obligaciones con la (mi) familia, en casa, etc.

De este modo, no sucumbir a las sospechosas “modas” de los soportes electrónico-virtuales sino rescatar y convertir tales encuentros en una “conversación” (Turkle 2017) para tratar de erradicar la alienación, o la soledad en que se halla/n los (mis) estudiante/s, y yo, aunque con un alto grado de exposición de mi parte como docente, y para (re)presentarme lo más humanamente posible.

El intercambio, no es una exposición por parte mía acerca de algo, sino “simulando” que unos 5/6 personas (habrá que dividirlos en grupos), se sientan a una mesa y estarían compartiendo un café, intercambios mediante, que obedece a estudiar previamente.

Lo que se aborda son asuntos que pueden convertirse en un problema o, que ya existen como tales, y deberían ser solucionados: el “aprendizaje basado en problemas (ABP)” es un aporte metodológico muy interesante a tener en cuenta. También la formulación de proyectos, estudios de casos, y otros, con auxilio de programas /software.

El abordaje de un problema de mi parte, se apoya en una programación de preguntas. Se trata de que se provoquen muchas preguntas generadas por los estudiantes, y de re-preguntas (Mayéutica de Sócrates; la Pedagogía de la pregunta, Aristóteles, siglo IV; Perkins, 1999), para despertar y comprometer voluntades de hacer cosas, de estudiar más con dedicación y esfuerzo. Se trata de metodologías que implica “aprender haciendo” a través de mediaciones por acciones y tecnologías (Vigotski, 1942; Wertch, 1999).

² Internet y su característica semiológica de hipertextualidad, conectividad e interactividad.

La riqueza del zoom es que permite la combinación con muchísimos software de uso pedagógico, que acoplan muchos y variados recursos,- ya que puede combinarse con los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Se destaca que el zoom transmite (a veces delata al contexto) la inflexión de mi voz y mis gestos, (lo que en arte, se denomina “teatralidad”) que proyecta energía, participación y emociones, que son incentivadores para el aprendizaje, o lo contrario. También, es mejor “verse bien”, uno/a misma, y yo frente a mis estudiantes y viceversa, a través de las pantallas. Ponerse de pie, es cambiar frente al hábito casi siempre de estar sentada/o “dando clase”.

Son todas estimulaciones externas (como el aspecto /apariencia física), que habrá que cuidar como parte de la motivación del estudiante. Si ya era difícil lograrlo presencialmente, piénsese en estas épocas.

El zoom se comporta como correas de transmisión (lo que está bien) donde la enseñanza remota debería establecer el mayor “contacto” , no solo comunicacional sino pedagógico mediados por una pantalla. Es decir, favorecer la comprensión mas que el envío de mucha información, que el docente corrija mas, explique y razone los errores con los estudiantes , para ayudar a generar aumento de autoestima y autoconfianza, - tanto del estudiante como de si mismo, que en estos tiempos pandémicos es más que necesario.

Entonces, se trata de que en forma colaborativa, que todos los participantes se imaginen muchos mejoramientos, que sin embargo solo en base al diseño y la marcha de la practica docente, y de los proyectos, en el contexto de una programación , se pueden dar.

También aprender a pensar y ayudar en la enseñanza a pensar, y otorgar tiempo y permisos para pensar y decir “cosas hasta locas o desmesuradas”. Además muchos de esos proyectos pueden no salir a la luz, o ser desmesurados, hiperconocidos y habituales, o “sin gracia”, por lo que habrá que ejercitar el pensar e inventar nuevos recorridos guiados para otra formulación armonizada con otros muchos proyectos.

El esfuerzo para enseñar y aprender, desarrollo y práctica de las competencias digitales generales y específicas, y sobre todo las transversales tales como las habilidades STEM³ y STEAM⁴ , es central. Transversalizan conocimientos disciplinares y articulan contenidos curados. El diseño de situaciones y la combinación de recursos/dispositivos/programas/aplicaciones, secuenciar temporalmente tareas actividades y evaluaciones, se espera, mejorará el rendimiento individual y grupal del aprendizaje, de modo equitativo.

³ STEM :articula la Ciencia (Science), Tecnología (Technology), Ingeniería (Engineering) y Matemáticas (Mathematics),

⁴ STEAM: a lo anterior articulación, comprende el Arte.

Dejar mucho tiempo para probar soluciones, imaginar alternativas para aumentar infinitamente “proyectos-ideas”. Pensar que todo lleva su tiempo, y el tiempo virtual “pesa”, incrementa la fatiga (como se vio antes), y no siempre facilita la atención, salvo para con los videojuegos, a los que los estudiantes en general, se hallan habituados.

6.1-Cómo se generan las ideas?

Para mí la pregunta clave es “*Qué pasaría si...*” es decir ponerme yo /poner a los estudiantes en situación “condicional”, que propone buscar/imaginar/ anticipar condiciones, en la mayor cantidad posible.

Al plantear esto, se disparan soluciones. Habrá que acudir a diferentes opciones para combinar situaciones/contextos con diferentes alternativas que se puedan cruzar con ricos software, gratuitos o libres, que están en el “gran reservorio” de Internet, y que yo, como docente debo conocer, reconocer, seleccionar , haber probado y evaluarlos como parte de mi programación.

Ello servirá, así se espera, para diversas tareas didácticas situadas, colaborativas y distribuidas, como las que arriba se han enumerado. A ello se suma desarrollar y enseñar programación para desarrollar el pensamiento computacional, gestionar y planear situaciones para comprender y expresarse por variados medios convencionales y no convencionales, plásticos, musicales, artísticos,(Eisner, 1979) para interiorizar y exteriorizar más ideas y emociones.

En todas estas actividades tecnológico-pedagógicas es central rescatar qué se siente, que sienten cuando están enfrente a una pantalla del zoom, y comunicándose (o no). En este caso, conocer qué emociones que nos/ me circundan, poder compartirlas.

Esto también ayudará al trabajo inductivo de repasar y enlazar conceptos, técnicas y procedimientos, y preguntarse sobre su lógica explícita y sobre todo, lo implícito (u “oculto”) o lo no verdadero o adulterado (“fake news”) frente al caudal de hechos, procesos, problemas surgidos, etc., muchos de los cuales llegan por Internet. Más allá de la información que se “sube” a la plataforma, desde ya en tiempos de pandemia, para cumplimentar con las normas que la institución o que el programa establecen para llevar a cabo.

Soy consciente que muchas sugerencias que expuse aquí, ya eran /son conocidas por los docentes. En todo caso, que sean tomadas como una situación de discusión, intercambio y aprendizaje compartido: así no nos sentimos tan solas/os en tiempos desconocidos y de crisis global para remontar nuestra tarea formativa.

Referencias

Burbules, N y Callister, T (2001) Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. España: Granica

Carr, N (2015) Nuestros algoritmos, nosotros mismos. URL original <http://www.routhtype.com/?p=5670> [consulta: 23/07/2020]

Fainholc, B. (2003) La lectura crítica en Internet. *Lectura y vida*, 34-41. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a26n2/26_02_Fainholc.pdf [consulta: 23/07/2020]

Fainholc, B,(2018) Una Pedagogía Virtual en el marco de los Estudios Culturales. UOC.Universidad Oberta de Catalunya, Barcelona.

Manovich, L (2013). El software es el mensaje. El software toma el mando. Nueva York: Bloomsbury Academic

Perkins, D. (1999). La escuela inteligente. Barcelona: Gedisa.

Perkins, D. (2009). El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación. Buenos Aires: Paidós.

Sedin, E. (2020) La realidad aumentada. Bs. Aires. Edit Caja Negra.

Strassler,K. (2020) Al entrar a Zoom no solo perdimos el salón de clases. New York Times, 8 de mayo de 2020

Turkle ; Sh (2017) En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital. Barcelona: Ático de los libros.

Wertsch, J V. (1999). La Mente en acción. Bs. Aires: Aique. [ISBN 9789507015472](https://www.isbn.org/9789507015472).

Zuboff, Sh, (2019)The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power , Edit Profile Books Ltd , USA, (En español "La era del capitalismo de la vigilancia: la lucha por un futuro humano en la nueva frontera del poder", Paidós.