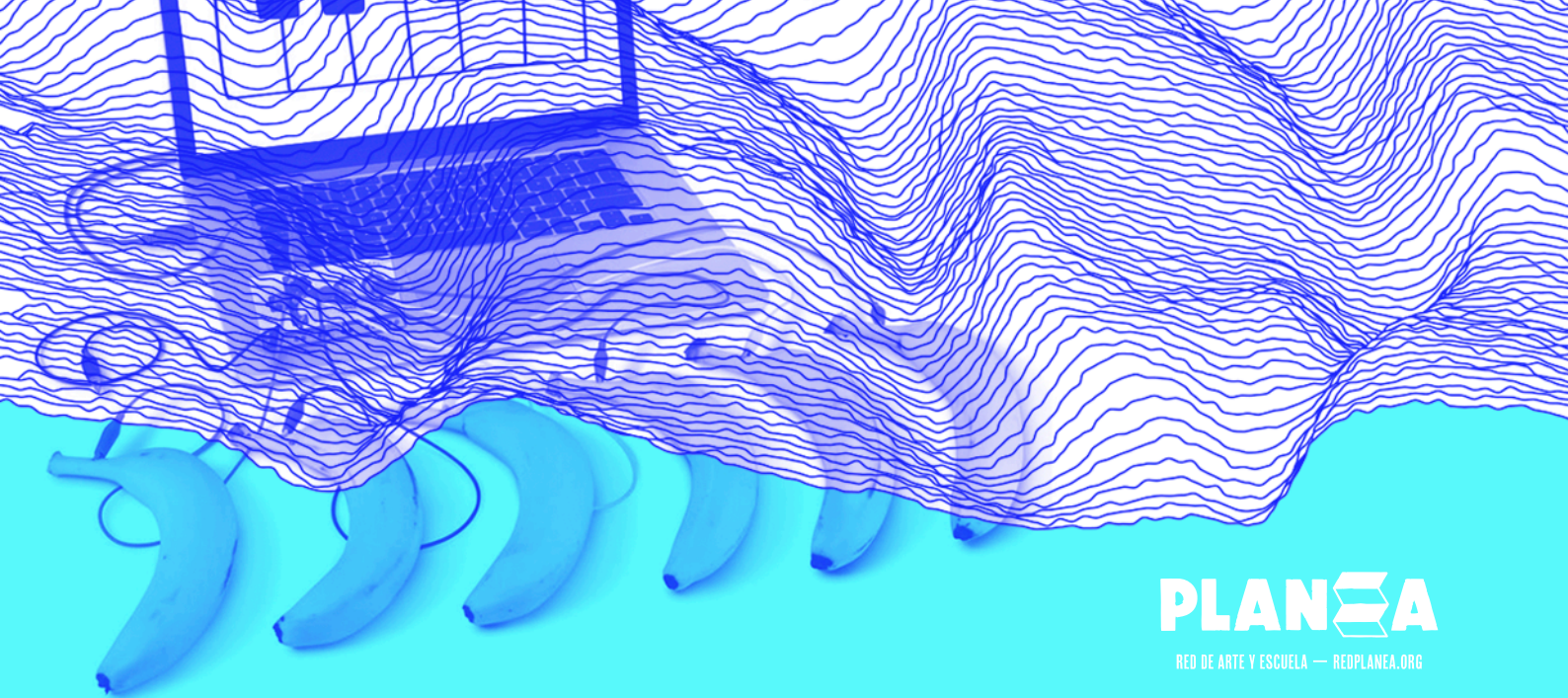




PLANEA

RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

DESTRIPIANDO LA TECNOLOGÍA PARA CREAR

Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología

Susanna Tesconi (Universitat Oberta de Catalunya) y Red PLANEA

Desde la primera década de los años 2000 hemos asistido a la implementación masiva de las nuevas tecnologías digitales en las aulas de todos los órdenes de escuelas. Bajo una lógica de solucionismo tecnológico, muy enfocada a la adquisición de conocimientos instrumentales, al uso de herramientas para la realización de prácticas que ya se venían realizando de forma analógica, hemos enseñado al estudiantado cómo usar herramientas de ofimática; hemos sustituido las pizarras con pizarras interactivas, los proyectores de transparencias con proyectores digitales, los libros con los pdf, los cuadernos por las tablets, la plastilina por las impresoras 3D. Esta lógica de implementación, aparte de no aprovechar el potencial creativo que puede brindar un acercamiento crítico a las tecnologías digitales, además, a causa de los elevados costes de determinadas herramientas, ha generado nuevas desigualdades, brechas y situaciones de exclusión para centros escolares que disponen de recursos limitados.

Las TICs aterrizan en la escuela bajo una visión funcionalista de la tecnología, como un medio que nos va a permitir hacer las cosas más cómodamente y más rápidamente, pero sobre el cual, como docentes, no tenemos conocimiento profundo ni agencia, más allá del uso de sus interfaces. La dinámica que se ha dado con más frecuencia para el profesorado se ha concretado en formaciones tipo “cursillos” sobre la utilización de dispositivos y programas específicos en muchos casos impartidos por alguna empresa del sector tecnológico, según la tendencia tecnológica del momento y sin una clara aproximación pedagógica.

En muy pocos casos se ha contemplado la tecnología como un campo de experimentación educativa, como una invitación a “destripar” o co-diseñar herramientas, a conocer y modificar el contenido de sus black boxes o a crear nuestros propios artefactos para acompañar los procesos

de enseñanza/aprendizaje en los que participamos. En otras palabras, en la mayoría de experiencia de formación docente en TIC, no se ha aprovechado el potencial experimental y transformador de la tecnología en el aula para generar entornos de aprendizaje que permitan adquirir y transformar conocimiento tecnológico conjuntamente a la generación colectiva de saber pedagógico.

La aplicación de esta lógica solucionista ha ido generando tensiones y desconfianza hacia el potencial transformador de la tecnología en el aula, sobre todo en los contextos educativos más críticos y en los ámbitos disciplinares y transversales que trabajan y se construyen desde la experimentación; que integran los valores democráticos de forma transversal a cada ámbito de su práctica; que prefieren el prototipado a los procesos lineales y que apuestan por la construcción de saberes pedagógicos a partir de las prácticas colectivas. Es el caso, por ejemplo, de las escuelas libres y activas, las escuelas Montessori o Reggio Emilia o las experiencias vinculadas al Movimiento Cooperativo de Escuela Popular (MCEP) entre otras. También es el caso de todas aquellas aproximaciones a la educación artística que, más allá de la adquisición de técnicas y conocimientos instrumentales, ven los procesos de creación como oportunidades para la comprensión e interpretación de lo contemporáneo, para la generación de nuevos imaginarios y espacios de pensamiento crítico.

El potencial transformador de los entornos tecnológicos en educación reside en todas aquellas prácticas críticas que democratizan el acceso al conocimiento tecnológico, lo abren y lo contaminan con los conocimientos analógicos, ancestrales, políticos, relacionales, rituales y poéticos, promocionando la apropiación por parte de alumnado y profesorado de las herramientas necesarias para su emancipación. Es el caso de todas aquellas experiencias

que permiten crear tecnologías en red a partir de necesidades comunes, de cambio de usos, de hackeos, reparaciones; de aquellas creaciones tecnológicas que brotan de lo poético y superan la funcionalidad como única guía del desarrollo tecnológico y se convierten en herramientas especulativas para la comprensión de lo contemporáneo.

Es el caso de todas aquellas prácticas que, más allá de las simplificaciones implicadas por los populares acrónimos STEAM, MakerED, etc., conciben la práctica artística como una forma de generación de conocimiento y como una herramienta analítica muy potente para la interpretación de la compleja realidad que nos rodea. Estas se alimentan de un verdadero pluralismo epistemológico para generar saberes pedagógicos compartidos a partir de colaboraciones híbridas que conectan la práctica y la investigación educativa con la creación artística y el acceso al conocimiento tecnológico.

PLANEa quiere reunir a través de este llamamiento [recursos artístico-educativos](#) replicables en múltiples aulas y que favorezcan la autonomía del profesorado y de los alumnos y alumnas durante su activación; que contemplen la práctica artística como una herramienta transversal de conocimiento, y que traten la interferencia de saberes artísticos y tecnológicos. Concretamente se seleccionarán metodologías que afronten problemas de nuestro presente, que nos descubran nuevos lugares de pensamiento y creación y que nos sirvan como modelos metodológicos replicables en múltiples centros y espacios educativos.

El llamamiento se pregunta sobre las posibilidades educativas de procesos vinculados con Big Data, programación, identidad virtual, inteligencia artificial o robótica. También sobre aquellos escenarios virtuales que nos brindan posibilidades de actuar, crear y pensar de una manera diferente, por ejemplo, experiencias en videojuegos o inmersión en realidad virtual. De la misma manera, sobre todos aquellos entornos híbridos, físicos y digitales, síncronos o asíncronos, presenciales o virtuales, con el deseo de generar experiencias, relatos e imaginarios que nos permitan explorar y entender las interacciones entre lo material y lo virtual, y así disfrutar del flujo continuo del diálogo que se da entre ellos.

Pensamos en la tecnología también como ese conjunto de medios físicos y dispositivos que dan forma a nuestras relaciones interpersonales e incluso a nuestra manera de pensar, es decir, que condicionan múltiples esferas sociales y subjetivas: desde cómo entendemos la soledad o la amistad hasta las formas de protesta, participación o activismo. Así también, queremos que este espacio de reflexión pueda contemplar más allá de las tecnologías occidentales, teniendo en cuenta otras tecnologías culturales no occidentales de las que podamos aprender.

Por último, vemos en la intersección arte-tecnología una oportunidad para proyectar otras posibilidades de futuro. Es decir, de especular y atrevernos a imaginar - incluso a crear - otros modelos o prototipos posibles vinculados a cualquier aspecto de nuestra contemporaneidad. Especialmente aquellos que sean capaces de contemplar la huella de carbono que puede suponer su desarrollo o implementación.

PALABRAS CLAVE

tecnologías desobedientes, ingenierías críticas, arte interactivo, redes sociales, narrativas digitales, dispositivos móviles, arte generativo, soberanía tecnológica, algoritmos, software libre, fabricación digital

El plazo de esta convocatoria estará abierto hasta el **23 de febrero de 2022**. Los recursos seleccionados pasarán un proceso de revisión por pares a través del [Comité de Evaluación de PLANEa](#) y se publicarán posteriormente en el segundo número de [ANIDA Revista de arte y escuela](#). Este llamamiento está dirigido a personas docentes, mediadoras, arteducadoras o investigadoras cuya práctica esté vinculada con la producción de **recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología**. Para participar solo tienes que completar [este formulario](#) con los datos del recurso que envías. Recuerda adjuntar el recurso a través de uno o varios links. Y si tienes cualquier problema, escríbenos a recursos@redplanea.org.