



**Ministerio de  
Educación**  
Presidencia de la Nación

**Instituto Nacional  
de Formación Docente**

## ¡Piedra libre para la educación!

De la constitución de subjetividades  
adolescentes y la construcción del rol de  
mediador en un escenario mediado por las  
nuevas tecnologías.

Especialización en Lectura, Escritura y Educación. FLACSO. 2013.

**CLELIA E. AVILA**

**Presidenta de la Nación**

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

**Jefe de Gabinetes del Ministro**

Dr. Aníbal Fernández

**Ministro de Educación**

Prof. Alberto E. Sileoni

**Secretario de Educación**

Lic. Jaime Perczyk

**Jefe de Gabinete**

A.S. Pablo Urquiza

**Subsecretaría de Equidad y Calidad Educativa**

Lic. Gabriel Brener

**Subsecretaría de Planeamiento Educativo**

Prof. Marisa del Carmen Díaz

**Instituto Nacional de Formación Docente**

Directora Ejecutiva: Lic. Verónica Piovani

**Dirección Nacional de Desarrollo Institucional**

Lic. Perla C. Fernández

**Dirección Nacional de Formación e Investigación**

Lic. Andrea Molinari

**Coordinación Desarrollo Profesional Docente**

Lic. Carlos A. Grande

Esta tesis fue financiada a través de las acciones correspondientes a la línea de Postgrados y Stages perteneciente a la Coordinación de Desarrollo Profesional Docente del Instituto Nacional de Formación Docente mediante el programa de formación - PROFOR -

La publicación digital de este trabajo se encuentra autorizada por su autora Clelia E. Avila

## **¡Piedra libre para la educación! De la constitución de subjetividades adolescentes y la construcción del rol de mediador en un escenario mediado por las nuevas tecnologías**

El juego de las escondidas es un juego popular que plantea el desafío de la búsqueda y el encuentro. La idea fundamental de la escondida es que todos los jugadores se oculten, con la excepción de uno, que será el encargado de buscar al resto. Los jugadores pueden adoptar distintas estrategias, están los conservadores, que repiten los mismos lugares y no se animan a explorar lo nuevo o lo desconocido, están los que van rotando su escondite y cambian de posición, pero van dejando huellas porque, en el fondo, quieren ser encontrados. Están también los innovadores, que sin saber cómo, penetran en cualquier espacio.

En este ensayo jugaremos el juego de las escondidas. Me convertiré en la buscadora que revisa los distintos ámbitos en los que se encuentran cada uno de los jugadores. Ellos son: los adolescentes, los docentes, las nuevas tecnologías de la información, la institución escolar. Para que el juego comience, abandonaré mi lugar, la Piedra, y me lanzaré en su búsqueda, trataré de ser lo más arriesgada posible: me internaré en sus profundidades, descubriré sus intersticios, rastrearé minuciosamente sus recorridos para descubrir su identidad y trataré de problematizar ciertos supuestos para abrir el debate que nos ayude a entender la escena escolar actual.

Mi búsqueda tiene como punto de anclaje la idea de que asistimos a un cambio cultural de grandes proporciones que ha modificado sustancialmente el escenario escolar, en el que tiene lugar una profunda transformación en los modos de acceder al saber. Jesús Martín Barbero sostiene al respecto:

En el estrato más profundo de la actual revolución tecnológica lo que encontramos es una mutación en los modos de circulación del saber, que fue siempre una fuente clave de poder, y hasta hace poco había conservado el doble carácter de ser a la vez, centralizado

territorialmente y controlado a través de determinados dispositivos técnicos y asociado a muy especiales figuras sociales<sup>1</sup>.

Descentramiento<sup>2</sup> y diseminación<sup>3</sup> son los términos que utiliza este autor para identificar los rasgos primordiales del conocimiento en la actualidad.

De lo que se trata entonces, es de reconocer, que en este nuevo escenario tiene lugar un desfasaje cultural y tecnológico entre la institución escolar anclada en sus viejas estructuras y paradigmas que ha perdido la centralidad del saber, y la resistencia de los jóvenes inclinados hacia la lógica de la instantaneidad y la velocidad propuestas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La idea de transmisión cultural, entendida como el ingreso de las jóvenes generaciones al mundo de la cultura adulta, fue uno de los pilares de la institución escolar que hoy se ve derribada. Por otro lado, la capacidad de las tecnologías de la información y la comunicación para determinar modos de vida y de acceso al conocimiento, han instalado a los jóvenes en una cultura audiovisual. Este desencuentro demanda modificaciones en las disposiciones e intervenciones de los docentes y de la dinámica escolar.

El juego ha comenzado. Inicio mi búsqueda.

Adolescentes: subjetividades en cambio

...cuarenta y nueve, cincuenta. ¿Dónde están? ¿Qué hacen? No los encuentro, no los veo.... Pero si están allí, en las galerías, en el patio, en las aulas. Sigo recorriendo la escuela pero no los reconozco. Escucho comentarios de otros docentes "No les interesa nada, ni la familia, ni la escuela"; "la apatía, la indiferencia y el aburrimiento gobiernan su vida". Son representaciones sobre los

---

<sup>1</sup> Barbero, Jesús M (2003) "Figuras del desencanto" En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Buenos Aires FLACSO Virtual

<sup>2</sup> Significa que el saber se sale de los libros y de la escuela

<sup>3</sup> Es el movimiento de difuminación tanto de las fronteras entre las disciplinas del saber académico, como entre ese saber y los otros que ni proceden únicamente de la academia ni se imparten en ella ya exclusivamente. En Barbero, Jesús Martín (2003) "Figuras del desencanto" En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Buenos Aires FLACSO Virtual

adolescentes que, lejos de aportar soluciones, clausuran un discurso que patentiza un desencuentro generacional, que si bien es cierto, existió siempre, en la actualidad ha adquirido otros ribetes. El juego aquí se torna difícil, pues ellos son escurridizos, la búsqueda debe ser inteligente para lograr la meta anhelada.

Enfrentados a la tarea escolar, los jóvenes tienen como respuesta frecuente el aburrimiento, la desmotivación y el desgano. Se sienten incapaces de comprender las expectativas que la escuela se plantea para todos los alumnos.

Pero ellos leen y escriben no de la manera tradicional, sino por medio de blogs, el Chat y los mensajes por celulares. Tal como dice Fernanda Cano:

...hoy los jóvenes que elijan dirimir su identidad a través de la narración en primera persona (...) pueden iniciar su escritura con más de una fórmula: Querido diario o Querido Blog<sup>4</sup>

Las percepciones de espacios, tiempos y vínculos en los adolescentes están mediadas por la computadora y por lo tanto son diferentes de nuestras percepciones. Consumen contenidos de los medios, se ven y se escuchan tecnologías de por medio, generan y suben a la red materiales producidos por ellos, los comparten, los reproducen, los comentan.

La relación de los jóvenes con el monitor en juegos interactivos o en chateos, puede constituirse en una fuente potencialmente estimulante para el desarrollo intelectual de los mismos. Casi todos los juegos tienen niveles, de modo que van desplegando distintas habilidades y talentos para poder superar cada nivel. Lo mismo sucede con el teclado y el mouse que, ahora son herramientas habituales y que perfectamente pueden complementarse con el lápiz y el papel para afianzar el proceso de alfabetización.

Las redes sociales se han convertido en el escenario privilegiado donde los jóvenes se relacionan, tienen miles de amigos, o mejor dicho “contactos”.

---

<sup>4</sup> Cano, Fernanda (2012) “Escrituras, jóvenes e identidad: del diario íntimo al blog” En Especialización en Lectura, escritura y educación Bloque 2 Buenos Aires FLACSO Virtual

Zygmunt Bauman denomina a la época posmoderna como “modernidad líquida”<sup>5</sup> por la incertidumbre y el estado de transformación permanente.

Resulta necesario, entonces, reconocer que la construcción de las identidades juveniles está marcada por los códigos de la fragmentación, la velocidad, la cultura de la imagen con su lógica no secuencial y la idea de un presente absoluto. Ellos pertenecen a la generación Red, es su marca identitaria. Son nativos digitales. Pertenecen a otra cultura, manejan otros códigos. ¡Piedra libre para los adolescentes!

Los docentes frente a la cultura digital

Treinta alumnos revoltosos y rebeldes. Ingreso al aula. Gritan, se empujan. Otros están ausentes, sumidos en la música de sus celulares de sus Mp3. Algunos recuestan su humanidad sobre los bancos. No me registran. Cada uno en lo suyo. ¿Me habré vuelto invisible?...

Logro calmarlos. Tengo que observar cómo están dispuestos para comenzar, pero ellos tienen conversaciones sin terminar, peleas sin resolver, preguntas urgentes. Los escucho. Tengo que poder leer los signos de ese clima y acomodar mi tono a las circunstancias. Es una disposición de apertura que me permitirá, tal vez, un acercamiento.

Este podría ser el relato de muchos docentes que día a día entramos a las aulas sintiéndonos derrotados de antemano, como quien va a una batalla. Sabemos que la autoridad<sup>6</sup> docente está en cuestión porque tradicionalmente se centró más en las obligaciones, pero los tiempos actuales demandan una autoridad centrada en los derechos de los jóvenes, que tenga en cuenta no sólo su desarrollo cognitivo sino también el emocional.

---

<sup>5</sup> Bauman, Zygmunt (2007) “Entre nosotros, las generaciones” Ponencia presentada en la *Conferencia Internacional sobre sobre la Convivencia entre las Generaciones* organizada por la Fundació Viure i Conviure, Barcelona, junio 2007.

<sup>6</sup> Inés Dussel sostiene que la autoridad es la capacidad de actuar sobre otros, de modo que se relaciona con el poder. Dussel Inés (2011) “Dilemas de la autoridad pedagógica en la enseñanza de la lectura y la escritura.” En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Bloque 2, Buenos Aires FLACSO Virtual

Por otro lado, el avance de las nuevas tecnologías ha introducido modificaciones culturales que demandan la construcción del rol docente acorde con estos nuevos escenarios. Entre las tareas claves resulta indispensable enseñar a los estudiantes a ser lectores críticos del material que seleccionan, a verificar las fuentes de donde proviene la información y a validar o no la calidad de esos contenidos. Construcción colaborativa del conocimiento, nuevas herramientas y espacios para producir el saber... Se trata de una nueva forma de construir el conocimiento.

Estoy convencida de que, sigue siendo el docente quien genera el vínculo con los estudiantes, quien los motiva, quien los introduce a determinados conocimientos que después se convierten en aprendizajes gracias a las herramientas facilitadoras que les brinda y al intercambio en la tarea pedagógica.

Por tanto, podemos decir que, el lugar desde el cual el docente se posiciona es clave para construir un vínculo pedagógico positivo. Lugar que debería alejarse de la rigidez, propiciar el encuentro con estas nuevas subjetividades y hacer dialogar en las aulas a la cultura escrita con la cultura digital. Lograr ese pasaje significa vencer una actitud de resistencia y construir otra manera de acercar a los alumnos al conocimiento. ¡Piedra libre para los docentes!

## Escuela y nuevas tecnologías

Nuevos jugadores, aparentemente en pugna, se suman a este escenario. La escuela que al decir de Paula Sibila, “se erigió teniendo a la cultura letrada como horizonte de realización tanto individual como colectivo”<sup>7</sup>, y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación con lógicas y modos de configurar el conocimiento muy diferentes a los de la escuela.

He dicho que las formas de enseñar se ven hoy fuertemente impactadas por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tanto

---

<sup>7</sup> Sibilia, Paula (2010) “¿Es posible una escuela pos-disciplinaria? ¿Y sería deseable?” En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Buenos Aires FLACSO Virtual

por la influencia que ejercen en la vida personal y profesional de los docentes como por el rol que han asumido en el marco de la cultura global y, particularmente, de la cultura adolescente y juvenil.

El gran desafío de la escuela, es construir un modo creativo de aprovechamiento potencial de estas transformaciones, propiciando un espacio de encuentro con la cultura digital. Si bien muchas veces las tecnologías entran en escena en la escuela formando parte de las prácticas de enseñanza por decisión de los propios docentes, otras veces su introducción no resulta de elecciones meditadas y planificadas, sino que se impone, sin plena intencionalidad, en el devenir de la enseñanza y el aprendizaje cotidianos.

Ines Dussel sostiene: "...hay que reorganizar la enseñanza pensando en los nuevos rasgos de producción de los saberes, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad."<sup>8</sup>

De este modo, la incorporación de las TIC instala en la actualidad una nueva agenda para el debate educativo, donde el tema central refiere a cómo favorecer el uso de las tecnologías con sentido pedagógico, es decir, como herramientas que, más allá de permitir un acceso fluido y permanente a la información disponible en un momento dado, colaboren en la construcción de conocimiento socialmente relevante. ¡Piedra libre para las TIC en la escuela!

## Comentarios Finales

Ideas que fueron quedando: los cambios en la cultura escrita a partir de las nuevas tecnologías; la constitución de nuevas subjetividades en la condición juvenil; la necesidad de inclusión en la escuela de una cultura digital propia de los adolescentes, y por lo tanto la modificación de nuestras prácticas áulicas.

Búsqueda y encuentro; resistencia y aceptación; cultura escrita y cultura digital. Jóvenes y docentes. Jugadores que se resisten a ser descubiertos, pero que al

---

<sup>8</sup> Dussel Inés (2010) *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires, Santillana

mismo tiempo, el juego los mantiene en movimiento, en compañía de otros, en una dinámica que propicia la participación, la apertura.

Al final del juego podré gritar: ¡piedra libre para todos mis compañeros! ...y los liberaré a todos. Así comenzaremos de nuevo, una y otra vez hasta que todas las piezas se acomoden productivamente para que todos seamos ganadores: jóvenes, docentes, escuela y nuevas tecnologías. Y pueda decir finalmente ¡Piedra libre a la educación!

### Bibliografía

- Barbero, Jesús M (2003) “Figuras del desencanto” En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Buenos Aires FLACSO Virtual
- Bauman, Zygmunt (2007) “Entre nosotros, las generaciones” Ponencia presentada en la Conferencia Internacional sobre sobre la Convivencia entre las Generaciones organizada por la Fundació Viure i Conviure, Barcelona, junio 2007.
- Cano, Fernanda (2012) “Escrituras, jóvenes e identidad: del diario íntimo al blog” En Especialización en Lectura, escritura y educación Bloque 2 Buenos Aires FLACSO Virtual
- Dussel Inés (2010) *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires, Santillana
- \_\_\_\_\_ (2011) “Dilemas de la autoridad pedagógica en la enseñanza de la lectura y la escritura.” En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Bloque 2, Buenos Aires FLACSO Virtual
- Sibilia, Paula (2010) “¿Es posible una escuela pos-disciplinaria? ¿Y sería deseable?” En Diploma Superior en Lectura, escritura y educación, Buenos Aires FLACSO Virtual