

**Como Educar en la Cultura de Participación.**

**Trabajo que presenta**

**Luis Rodrigo Castañeda Aguilera**

**Universitat Oberta de Catalunya**

**Lenguas y Cultura**

**Enseñanza de la literatura con herramientas digitales**

**Aula 1**

Sé que entenderán cuando les digo que hacer un trabajo como éste no es sencillo. No es sencillo no porque falte información, sino porque sobra, porque es imposible quedarse en una página cuando hay veinte links más que nos llaman y que nos llevan a temas nuevos, todos relacionados entre sí, todos explicando cómo es que la educación se da a través de la red o cómo las tecnologías de información y comunicación van moldeando nuevos aspectos culturales; o cómo es que los avances rebasaron a todo el mundo y mientras unos les cuesta trabajo el aceptar lo nuevo, para los otros es algo tan natural que no cuentan con las herramientas para poder entenderlo o explotarlo a su máxima capacidad.

Mientras escribo estas primeras líneas de este trabajo David Copperfield se descarga a través de iTunes en el formato de podcast, creado por un grupo de voluntarios de la página llamada LibriVox —de la que platicaré más adelante—, mientras que otro David, un niño que acaba de salir del dentista completamente drogado, aparece en la ventana del Youtube.

Desde su popularización la red, los videojuegos y varias de las tecnologías de información y comunicación han sufrido el ataque de aquellos que ven en ellas una amenaza. Hace algunos años era común escuchar que el Internet está alienando a los jóvenes, transformándolos en una especie de ostra social, capaces de permanecer encerrados sin contacto alguno. En esos días era clara la visión apocalíptica de que la sociedad se vería destruida por esta nueva tecnología que obligaba a la juventud a mantenerse enchufada.

Sin embargo eso no sucedió. De alguna forma, desafiando los pronósticos catastrofistas, la red 2.0 cambió por completo la concepción que se tenía. La participación de los cibernautas en la generación de los contenidos mediáticos a los que se puede tener acceso por Internet fue en aumento; las redes sociales se popularizaron al punto en que algunos empleadores

solicitan ver la página de Facebook de los aspirantes a un puesto antes de tomar una elección; a descarga de música —a pesar de los esfuerzos de bandas como Metallica— se popularizó hasta el punto de volverse una herramienta de mercadotecnia; películas y series de televisión hoy pueden ser rentadas o adquiridas a través de la red, sin que exista la necesidad de un producto físico.

Por supuesto que esta nueva corriente también trajo críticas. ¿Cómo era posible que los ciudadanos tomaran el papel de los periodistas e informaran sobre los acontecimientos que les interesaban? ¿Cómo es posible que la gente pueda tener la capacidad de crear contenidos como los que hay en una enciclopedia? De seguro todos los contenidos mediáticos que se pueden descargar de sitios como Youtube son nada más muestras de ocio o violencia que no llevan a nada bueno, mucho menos a un proceso educativo.

Sin embargo no puede negarse que cada vez más escuelas implementan el uso de las tecnologías de información y comunicación en sus cátedras, aunque paradójicamente prohíban a sus alumnos el libre acceso a blogs, sitios de video o redes sociales.

En la capa superior del pastes parece que se da una batalla: los nativos digitales, aquellos que nacieron con un conocimiento casi instintivo del uso de la red y las tecnologías, contra los inmigrantes, aquellos que han tenido que acoplarse a estas tecnologías sin entenderlas del todo e, incluso, desconfiando de ellas.

Mas la realidad es que la tecnología rebasó a ambas partes. Por un lado los avances se han dado de manera tan vertiginosa que los inmigrantes tienen que romper sus paradigmas casi constantemente, enfrentándose a novedades a un ritmo impresionante, mayor al que muchos pueden asimilar. Por el otro lado los avances tecnológicos han propiciado que los

nativos sean capaces de acceder y crear contenidos mediáticos a muy tempranas edades y con, relativamente, pocos recursos; sin embargo la velocidad de estos avances nos les ha dado las herramientas para analizar lo que estos medios buscan de ellos. Esto último es a lo que se refiere Henry Jenkins cuando habla del “problema de la transparencia” (Jenkins, 2006).

Aquí es donde está en juego nuestra labor como profesores, en dotar de herramientas a las generaciones de nativos para que puedan hacer un análisis de los medios que utilizan, para que puedan tener acceso a la tecnología, para educarlos en los nuevos roles que desempeñarán a partir de este cambio cultural que se ha venido dando de manera automática, es decir, sin que nadie manipule los hilos de la tecnología, pues como bien señaló Gumersindo Lafuente, director de Soitu.es, durante una entrevista sobre periodismo digital en la ciudad de Querétaro: “Estamos en un nuevo ecosistema. Siempre ha habido una cierta evolución, ahora con el nacimiento de la red estamos ante algo más radical, es más una revolución que una evolución. Estamos ante una tecnología nueva que está poniendo en duda los modelos de los medios y de los negocios. Los sujetos pasivos que antes eran los ciudadanos se comienzan a convertir en sujetos activos, protagonistas del mensaje informativo. Debemos de intuir hacia dónde vamos. En el nacimiento de empresas como Google, Facebook, Myspace y otras no ha participado ningún periodista, sin embargo están cambiando la forma de hacer periodismo, la tecnología va por delante” (Lafuente, 2009).

Ciertamente la tecnología va por delante y en nosotros está la decisión de aprovecharla para poder crear nuevas herramientas educativas o condenarla como muchas de las generaciones anteriores han condenado las innovaciones.

## La cultura de participación

Según un estudio realizado por Pew Internet and American Life Project en el año de 2005, titulado “Teen Content Creators and Consumers”, más de la mitad de los jóvenes con acceso a Internet en los Estados Unidos han creado contenido específico para este medio (Lenhart & Madden, 2005).

Uno de esos jóvenes es Heather Lawver, quien ahora tiene un blog titulado “The Heather Show”, pero que comenzó a producir contenidos para la red a los catorce años, con un sitio que hablaba sobre Harry Potter. Lowver llegó a tener a más de cien personas colaborando con ella en este esfuerzo e incluso tuvo que defender su derecho a libertad de expresión, convirtiéndose en vocera de los fans en el debate internacional sobre los derechos de autor, cuando la Warner Bross, intentó prohibir que se generaran contenidos con dicho personaje en la red. Tenía 16 años cuando participó en ese debate (Wolchak, 2001).

Blake Ross, creador de Firefox, contaba con tan sólo catorce años de edad cuando fue llamado a trabajar como interno en Netscape, y así por el estilo podemos encontrar numerosos casos de jóvenes que actualmente se encuentran produciendo contenidos para la red, ya sean videos y animaciones que después subirán a Youtube, podcasts que se distribuirán a través de una página web o iTunes, Blogs, páginas web especializadas, estaciones de radio y muchas otras clases de contenidos mediáticos que no sería posible realizar sin los avances en la tecnología, que permiten que la producción de estos contenidos sea más sencilla, haciendo que los jóvenes adquieran habilidades y conocimientos básicos a través de lo que se ha nombrado *peer based learning* (Iko, y otros, 2008).

*Peer based learning* —la traducción literal sería: aprendizaje basado en par— se refiere a la forma de adquirir conocimientos a través del contacto con otras personas, un tipo de formación que se da, principalmente, fuera de la escuela (Iko, y otros, 2008). El *peer learning* surge a partir del contacto con personas que comparten los mismos intereses, lo que permite el contacto entre ellos, ya sea a partir de la amistad o sólo por los intereses en común. Sería, por hacer una analogía, como cuando descargamos música a través de un programa *peer to peer*, en donde nuestra computadora se conecta de manera directa, es decir sin ayuda de terceros, a la computadora de otra persona con nuestros mismos gustos musicales, para así poder compartir nuestros archivos de música. Por supuesto que la base para este tipo de aprendizaje es el contacto, ya sea en el mundo físico o en el mundo virtual.

Este tipo de cambios en los sistemas culturales tradicionales han llevado a lo que Henry Jenkins en su estudio “Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century”, ha denominado como cultura de participación. (Jenkins, 2006).

En su definición Jenkins explica que podemos definir la cultura de la participación como aquella que tiene pocas barreras para su expresión, ya sea artística o civil; de igual manera ven como natural la creación y el compartir dichas creaciones con otros; cuentan con una forma de “tutoría informal”, donde el conocimiento es compartido por los más avanzados a los novatos.

La cultura de participación es un nicho cultural donde los miembros creen firmemente que sus contribuciones importan, por lo que no se sienten renuentes a compartirlas.

Pero quizás uno de las características más importantes de las culturas participativas sea la conexión social que sus miembros experimentan, conexión en la que las opiniones que los demás tengan sobre lo que he creado tienen un peso especial y serán consideradas por los creadores.

No todos los miembros de la cultura de participación están obligados a contribuir en la creación de contenidos mediáticos, en muchas ocasiones su rol social se reduce al consumo de los contenidos, pero todos creen que están en la libertad de poder contribuir cuando están listos y que sus contribuciones, se manifiesten en la forma que sea, serán evaluadas de la manera correcta.

En estos casos la autoridad no son las figuras tradicionales de enseñanza, es decir los profesores o padres, pues el tipo de enseñanza que se experimenta a través del contacto con ellos es vertical, por lo que no se puede, en muchas ocasiones, compartir puntos de vista, pues maestro y alumnos, están en diferentes escalafones. Sin embargo el *peer learning* se maneja de manera horizontal, donde el conocimiento técnico es compartido, como mencionaba antes, de veteranos a neófitos, pero siempre manteniendo, tanto los primeros como los últimos, la idea de que la meta a alcanzar es el proceso creativo y la expresión.

Según Jenkins este tipo de experiencias cambian profundamente la forma en la que la juventud se ve a sí misma y altera la manera en la que se juzga el trabajo creado por otros.

El pensamiento tradicional condena a estas culturas, pues ven a la tecnología como el gran enemigo, aparatos capaces de alienar a los individuos y convertirlos en seres cuasi pensantes, de la misma manera en la que la televisión, la llamada “caja idiota” iba, según decían mis padres y los padres de mis amigos, a destruir a nuestra generación.

Al otro lado del espectro tenemos a los entusiastas que están dispuestos a arriesgarlo todo en una apuesta ciega a las nuevas tecnologías y a la cultura de participación. Para ellos la revolución educativa se dará a través de esa “caja mágica” que es la computadora.

Ambos se equivocan. Así como mi generación no fue reducida a una masa babeante y sin personalidad por la televisión, tampoco las nuevas generaciones serán destruidas o sus miembros alienados por la tecnología —basta con ver la evolución de la red, en donde la red 2.0 permite la participación social de una manera que pensaba imposible—; sin embargo tampoco es correcto depositar todas las esperanzas en los medios digitales, sean cuales sean, pues a final de cuentas son sólo eso, medios. El uso de éstos está dado a partir de las peculiaridades de las instituciones y la cultura.

Como bien señala Rafael Fuentes Navarro (Fuentes Navarro, 2009),” las Tecnologías de Información y Comunicación son una herramienta, pero no son la comunicación ni el mensaje, no son la educación sino el medio, pero el medio por sí solo no puede llegar a ningún lado, de la misma manera en que el mensaje sin el medio estaría perdido”.

John Seely Brown, del Palo Alto Research Center de Xerox, declaró en una conferencia en Beijing el 15 de octubre de 1998 que, muy a su pesar, el Internet no era una red de computadoras, como se había pensado, sino un medio (Seely Brown, 1998).

Esta cualidad mediática reconocida por Seely, hace que el trabajo de las culturas de participación se dé en lo que Peter Gloor denomina como *Redes de Innovación Cooperativa* (COINs por sus siglas en inglés), donde cada uno de los miembros trabaja a través de “creatividad de enjambre” en busca de un bien común y no porque sea una obligación adquirida a través del trabajo o la escuela (Gloor, 2006).



Pareciera entonces que las culturas de participación han ido desarrollando ellas solas sus propios sistemas de educación, en la que la mayoría de profesores, ya sea por su propia tecnofobia o por pertenecer a un sistema educativo tradicional, están completamente fuera. Mas no es así, el papel de los educadores en la cultura de participación es importante, pues es justamente la cercanía que tienen estas últimas con el medio lo que hace que, en muchas ocasiones se pierdan.

Jenkins señala tres problemas a los que se enfrenta dicho modelo cultural:

### **La brecha participativa.**

Es una realidad que aún con todos los avances de los que hemos sido testigos, la tecnología aún no está a disposición de todos. En varios países los porcentajes de personas que cuentan con computadora en casa, o que tienen acceso a una computadora, son muy bajos. De igual manera, no en todos lados se cuenta con el acceso a Internet, a la paquetería o a una conexión efectiva, que permita que los usuarios compartan los contenidos mediáticos.

Pero no sólo es en el aspecto tecnológico que esta brecha se agranda, también es en el aspecto comunicativo. Muchas escuelas, creyendo que hacen un bien a sus estudiantes, han bloqueado el acceso al software de las redes sociales (Messenger, chats, ICQ), así como a los sitios de estas mismas redes (Facebook, Hi5, Myspace).

Afirma Jenkins “Muchos de los jóvenes que no han sido expuestos a estos nuevos tipos de culturas participativas fuera de la escuela se encuentran luchando para conservar sus *peers*” (Jenkins, 2006).

Es necesario remarcar que en la cultura participativa los *peers* son muy importantes, pues los miembros se apoyarán y confiarán en ellos, y en su familia, para obtener asistencia y recursos, esta variedad de fuentes les confiere la posibilidad de conocer diferentes áreas, lo que los pone en clara ventaja en sus colegios. Sin la posibilidad de cultivar esos *peers*, los jóvenes tendrán que depender más de sus maestros y métodos tradicionales para intentar compensar su falta de experiencia en estos nuevos medios, afectando así su confianza en los conocimientos que han adquirido.

### **El problema de la transparencia**

No todo lo que se refiere al Internet o a los medios digitales es bueno. Existen peligros reales en la red, situaciones que se deben de advertir a los jóvenes, pues su conocimiento del medio y el análisis que pueden hacer de él es limitado.

El saber utilizar el medio no es lo único que debe de ser parte de la educación de los estudiantes, también es necesario que desarrollen herramientas cognoscitivas que les permitan analizar lo que el medio demanda de ellos.

Tomemos por ejemplo los juegos de simulación, en ellos los jugadores aprenden a controlar situaciones exclusivas de una profesión. En Sim City, por ejemplo, son capaces de administrar una ciudad. La efectividad con la que manejen recursos como impuestos, control del crimen, construcción de vivienda y servicios en general determinará el puntaje que van recibiendo.

Desde un punto de vista este programa de simulación es bueno, pues provee de los conocimientos básicos para comprender los problemas de la administración pública, sin embargo qué pasa cuando el jugador no es capaz de ver más allá del juego, es decir, cuando

su comprensión de los elementos de la administración pública se reduce a meras variables que debe de manipular para aumentar su puntaje. En el primer caso es la comprensión que se tiene del juego y de lo que simula lo que hace que el jugador aprenda. En el segundo caso es la reacción competitiva del jugador lo único que lo motiva, alejándolo de esa abstracción que conduce a un aprendizaje más complejo, encasillándolo únicamente en los aspectos mecánicos del modo de juego.

De igual manera el nivel de inmersión que se experimenta con algunos juegos hace difícil el análisis. En el año 2005 un maestro de los Estados Unidos, realizó un juego con el que esperaba que sus alumnos fueran capaces reflexionar sobre los problemas que habían llevado a la guerra de secesión de los Estados Unidos. Una de las observaciones que hizo el maestro es que la mayoría de sus alumnos tomaron el juego como una representación realista de lo que había sucedido, tomando la información del juego como verídica e incuestionable (Shrier, 2005).

Es necesario entonces, como profesores, ayudar a que los alumnos comprendan lo que los medios exigen de ellos, que sean críticos con la información que reciben a través de la red o cualquier otro medio digital, así como crear una conciencia de los peligros a los que se debe de estar atentos, como señaló Ellen Seiter “El Internet es más como un pequeño centro comercial que como una biblioteca; se parece más a una colección gigante de relaciones públicas que al archivero de algún escolar” (Seiter, 2005).

### **El reto ético**

La nueva participación de la juventud en la creación de contenidos mediáticos, ya sean videos, podcasts, videopodcasts, blogs, etc., demanda no sólo que los miembros de la

cultura participativa sean capaces de analizar el medio y lo que éste demanda de sus personas, sino también que puedan tomar decisiones éticas.

Una de las principales críticas que se le hace al denominado “periodismo ciudadano” es justamente la falta de preparación profesional, que conlleva a una deficiencia en el área de la ética periodística. Mas la importancia de esos “no-periodistas” que a través de blogs y páginas web intentan compartir su información con otros ciudadanos, contribuyendo así con ese sistema adaptativo y complejo que es el Internet, es innegable e incluso los profesionales han reconocido su importancia en el medio como vehículo de información.

Es necesario entonces poder educar a los miembros de la cultura participativa en estos tres ámbitos, permitiéndoles la participación, haciéndolos más analíticos con respecto al medio o medios con los que tienen contacto y promoviendo la creación de una ética —que en muchos casos ya se ha dado— específica para estos medios.

Ahora bien, ¿cómo se manifiesta esta cultura participativa?

Básicamente se da en las siguientes formas, que se pueden observar de manera individual o como parte del ecosistema que son los medios digitales.

En primer lugar tenemos la afiliación, donde miembros, formales e informales, crean comunidades alrededor de varios tipos de medios. Facebook, por ejemplo es una red social, en la que se busca la interacción entre amigos con gustos similares. Su estructura en sí es fundamental, al igual que la de otras redes sociales, para mantener *peers*, así como cultivar nuevos. De igual manera flickr.com reúne a entusiastas de la fotografía, mientras que Myspace.com se ha vuelto muy popular con los músicos, permitiéndoles compartir su trabajo en busca de una retroalimentación o un contrato discográfico.

La segunda forma en la que se manifiestan las culturas de participación es en la producción de nuevas formas de expresión. Podcast, videopodcasts, videos de fans, ficción escrita por fans, entre muchos otros entran en este apartado. Un ejemplo claro de esto se puede observar en el sitio web “The Millenian Abyss” <sup>1</sup>, donde varios fans de la serie de televisión Millenium, que fue cancelada en 1998 al final de su tercera temporada, se han dado a la tarea de escribir nuevos guiones del programa, completando de esta manera una cuarta temporada virtual.

La tercera forma es la colaboración para resolver problemas. La cultura de participación se caracteriza por su comportamiento de enjambre. Estas redes de innovación cooperativa trabajan en “cyberequipos” por medio de los cuales pueden desarrollar tareas relacionadas con la educación y el desarrollo de nuevos conocimientos. Aquí tenemos a las realidades alternas, los videojuegos, sitios dedicados a encontrar respuestas (yahoo answers) y, por supuesto, la Wikipedia, que es quizá uno de los ejemplos más fuertes de lo que se puede realizar a través de esta “creatividad de enjambre” en donde todos los miembros colaboran, no por obligación, sino por el deseo de crear una fuente de información fidedigna. Actualmente la Wikipedia tiene más de 400,000 artículos, editados y actualizados por una lista creciente que reúne más de 100,000 voluntarios.

La cuarta forma de cultura de participación es el desarrollo de nuevos medios de circulación para los materiales mediáticos. De esta manera se han ido creado nuevos canales en donde los jóvenes pueden compartir sus creaciones, o disfrutar de las de otros. El podcast, el blog y Youtube son claros ejemplos de este fenómeno.

---

<sup>1</sup> <http://www.fourthhorsemanpress.com/Abyss/Fiction/VS4.htm>

El rol de los maestros

Hemos hablado hasta el momento de las diferentes formas en que se puede manifestar la cultura de participación, así mismo hemos hablado de los peligros que corre, peligros a los que todo usuario de Internet o de los medios digitales está expuesto, y es aquí donde entran el rol de los profesores.

Hace algunos años llegó a la redacción del periódico en donde trabajo, un correo electrónico que hablaba sobre el rito de iniciación de una pandilla de maras recién llegada a Querétaro. El documento denunciaba que dicha pandilla se pasearía en automóvil por las calles de la ciudad por la noche, con las luces apagadas. Aquel que tuviera la osadía de hacerle un cambio de luces con el fin de avisarles que llevaban los faros del auto apagados, sería blanco de un acto violento, pues los pandilleros le perseguirían y lo matarían a balazos, completando de esta manera el ritual de iniciación.

Yo ya había escuchado la historia. Sé que ronda desde los años setentas y que no es otra cosa que una leyenda urbana; sin embargo el director del periódico, los compañeros y las autoridades del País —no el Estado— se pusieron de inmediato en alerta roja. De manera oficial se advirtió a la ciudadanía sobre esta pandilla inexistente y sus nefastas intenciones. Los medios de comunicación transmitieron la información como una de sus notas principales, ni siquiera molestándose en comprobar si el correo electrónico era cierto. De haberlo hecho se habrían dado cuenta de que lo mismo había ocurrido en otros tiempos en otros países y que todo era en realidad una leyenda, en el mismo o el correo que habla del

pobre hombre que, por ser infiel, amaneció en una tina llena de hielo, sin un riñón y con un mensaje pegado al pecho que decía que llamara a los servicios de urgencias.

Pero al igual que los cuentos de antes, las leyendas urbanas que circulan por Internet tienen el propósito de advertir a la gente que no hagan tonterías o algo malo puede pasarles, mas el mensaje se presenta de una manera un poco más colorida, valga la expresión.

Como se mencionaba en el problema de la transparencia, es necesario que las nuevas generaciones que integran la cultura de la participación —a la que cada día nos sumamos más y más personas, voluntaria o involuntariamente— sean capaces de analizar los mensajes que se transmiten a través de estos medios digitales.

El reto radica en que mientras los jóvenes son nativos digitales, la mayoría de los maestros somos inmigrantes digitales, con poco o nulo conocimiento de las características de estas Tecnologías de Información y Comunicación, así como con poca práctica en el uso de los *peers* o las habilidades sociales que se requieren para ser partícipes de este tipo de cultura.

Ambas partes, nativos e inmigrantes, tenemos una parte del rompecabezas. Los nativos tienen la facilidad para moverse en esta “nueva” cultura, mientras que los inmigrantes contamos con la experiencia y los conocimientos para poder echar mano de un pensamiento crítico que nos ayude a evaluar qué información es la correcta y cuál no, quiénes nos intentan manipular a través de qué mensajes y, tal vez la más importante, cómo podemos llegar a la verdad.

Desde hace algunos años circula a través de Internet un poema que se le atribuye al escritor chileno Pablo Neruda. El poema llega a miles de usuarios, en especial en Navidad y Año Nuevo, como tarjeta de felicitación y reza:

"Muere lentamente quien no viaja,/ quien no lee,/ quien no oye música,/ quien no encuentra gracia en sí mismo./ Muere lentamente/ quien destruye su amor propio,/ quien no se deja ayudar..."

Año con año, la fundación Pablo Neruda recibe solicitudes de información en las que usuarios preguntan sobre el poemario donde se encuentra dicho texto —que cabe señalar ha mutado desde su primer vuelta por el ciberespacio. Mas el poema no es del chileno, es de una poetisa brasileña llamada Martha Medeiros, noticia que al momento en que este trabajo fue escrito ya está en cualquier esquina de la red, pero que antes de que esto sucediera nadie se había atrevido a negar que era un poema de Neruda.

El problema es claro. El auge de la tecnología va rebasando a jóvenes y no tan jóvenes, a alumnos y maestros, a inmigrantes y nativos, y mientras estos últimos se sumergen sin miedo, pero sin conocimiento de lo que se pueden encontrar, los anteriores no quieren, en muchos casos ni saber del asunto.

Es necesario que los profesores, en especial los tecnófobos, se quiten el miedo, pierdan esa desconfianza que genera resistencia y se conviertan en parte de la cultura de participación, sólo así lograremos el crecimiento pleno de dicha cultura, porque no es que no vaya a crecer, pero puede crecer de manera esplendorosa si sabemos guiarla, además de que como profesores podremos ser partícipes de nuevas formas de expresión a las que nunca antes habíamos estado acostumbrados.

Para lograr esto es necesario contar con una serie de habilidades que sólo se adquieren a través de la colaboración y la participación en red. Estas habilidades se han creado en las bases de la enseñanza tradicional, la investigación, la técnica y el análisis crítico que se



adquiere en los salones de clase, su objetivo, por el contrario, es diferente ya que no están basadas en la expresión individual, sino en la participación comunitaria (Jenkins, 2006).

Estas habilidades son, según Jenkins: El juego, la actuación, la simulación, la apropiación, el *multitasking*, el conocimiento distribuido, la inteligencia colectiva, el juicio, la navegación transmedia, el *networking* y la negociación.

Si analizamos detenidamente cada una de estas habilidades descubriremos que no están tan alejadas de lo que nosotros buscamos como maestros.

El juego hace referencia a la capacidad de los individuos de experimentar con lo que les rodea para encontrar diferentes soluciones a los problemas. Esta habilidad se ve enriquecida, principalmente, por juegos abiertos, como los denominados “caja de arena” en los videojuegos, donde los participantes tienen que encontrar soluciones no lineales a los problemas que se presentan, haciendo uso de cualquier elemento que esté a su alrededor.

La actuación es la habilidad de adoptar identidades alternas. Esto lo hemos hecho todos desde pequeños, cuando el rol era parte del juego y de la formación de la personalidad. Conforme crecemos vamos dejando atrás esta práctica, aunque no de manera voluntaria, más bien obligados por los requerimientos sociales. Sin embargo la cultura de participación echa mano de esta habilidad e incluso la fomenta v.g. Second Life, los MUDs, los MMORPG y otros sistemas que requieren que los individuos adopten roles diferentes a los que tienen en la vida real.

La simulación hace referencia a la capacidad que se tiene para construir modelos dinámicos que emulen al mundo real. Juegos como los Sims hacen uso de esto para crear juegos en los que, a pesar de tener menos variables que la vida real, imitan algunas de sus situaciones.

La apropiación es la habilidad con la que podemos hacer uso de diferentes contenidos mediáticos y redimensionarlos, así los individuos pueden crear un nuevo documento a partir de pedazos de películas, o un programa de radio o un videopodcast reordenando elementos ya existentes para expresar sus ideas.

El *multitasking* hace referencia a la capacidad de los individuos de analizar el ambiente y cambiar su atención de elemento en elemento según les sea necesario.

El conocimiento distribuido habla de la capacidad de poder interactuar significativamente con las diversas herramientas que ofrecen las TICs, con el fin de hacer crecer nuestras capacidades mentales.

La inteligencia colectiva es la capacidad de acumular conocimiento junto con otros miembros de la cultura para alcanzar un bien común. La Wikipedia es precisamente el mejor ejemplo de inteligencia colectiva, aunque no el único; muchos blogs van encaminados a compartir experiencias en relación al uso de un producto, el debate de un tema o la construcción de una base de datos para un interés común (wikis).

El juicio hace referencia al poder evaluar la confiabilidad de las diferentes fuentes de información a las que tenemos acceso a través de las TICs. Todavía la Wikipedia sigue siendo el blanco de ataques de muchos, pues la ven como un amenaza que no está respaldada por la Enciclopedia Barsa, la Britannica o por lo menos la Encarta; lo que no analizan es que ninguna de las anteriores ofrece referencias bibliográficas en sus artículos, mientras que la Wikipedia sí lo hace. Mientras que en las enciclopedias normales debemos de tomar lo escrito como absoluto, en las creadas a partir de las redes de innovación

cooperativa, se nos dan las herramientas para poder confirmar lo que se nos dice, de lo contrario desconfiamos de la información.

La navegación transmedia es la habilidad que tenemos de seguir la información o las historias a través de diferentes medios. No es raro ver ahora que los programas de televisión tienen sitios construidos por fans, e incluso podcasts, en los que podemos ahondar nuestro conocimiento de la mitología que plantean.

El *networking* es la habilidad para buscar, sintetizar y, sobre todo, propagar la información.

Por último la negociación hace énfasis en la capacidad para moverse entre diferentes comunidades, analizando la información y respetando las muchas perspectivas con las que nos encontramos, siguiendo siempre una serie de normas de comportamiento digitales no escritas, pero observadas por casi todos.

En el caso de los que ya son miembros de la cultura de participación, estas habilidades se desarrollan a través de la participación informal con otros miembros; en el caso de los maestros ajenos a dicha cultura es preciso ir creándolas poco a poco, al principio venciendo la desconfianza a las innovaciones, para después fomentar entre ellos la construcción de sus propios *peers*, que les permitan sumergirse cada vez más en dicha cultura, así como ir adquiriendo y afianzando los conocimientos y capacidades que muchos de sus alumnos ya tienen, pero que además permitirán un acercamiento diferente entre ambas partes.

De igual manera es necesario conocer el potencial educativo de las herramientas digitales de las que podemos echar mano, pues si bien el ideal sería que pudiéramos tener acceso a todas, la realidad es que en muchos casos nuestros alumnos estarán limitados de alguna

manera, sin embargo podemos realizar cambios significativos con las herramientas más comunes.

Los salones de chat y el Messenger pueden ayudarnos a crear esos *peers* entre alumnos y maestros, así como facilitar la discusión, toda vez que pareciera que los alumnos están más motivados a participar de esta manera. Es a lo que Sarita Yardi se refiere como “backchannel”; un medio poco restrictivo en el que los alumnos puede ir construyendo a partir de sus comentarios entre ellos, con el profesor o los conferencistas, sus propias conclusiones sobre los temas expuestos en una clase (Yardi, 2008).

Los videojuegos pueden, en especial los simuladores, hacer que los estudiantes vean cómo interactúan diferentes variables en los problemas; también es posible que los alumnos exploren nuevas soluciones a problemas de la vida diaria a partir de sus experiencias con diferentes videojuegos. De igual manera, por la construcción del videojuego y su interacción, es posible que los alumnos sean mejores perdedores y no se den por vencidos tan fácilmente, toda vez que en el videojuego se plantea la posibilidad de intentar resolver los problemas una y otra vez, a partir de la prueba y el error.

Las redes sociales permiten un acercamiento entre alumnos y maestros, así como la exposición de temas en un ambiente más relajado que el escolar, pero también permiten el contacto entre maestros, permitiendo que éstos desarrollen *peers* que tengan que ver con sus intereses o su ocupación. Sitos como Classroom 2.0<sup>2</sup>, ReZed<sup>3</sup> e incluso el propio Facebook o Myspace ofrecen comunidades de maestros en donde la experiencia se vuelve un bien común.

---

<sup>2</sup> <http://www.classroom20.com/>

<sup>3</sup> <http://www.rezed.org/>

Los *gadgets* digitales también proveen de herramientas, aunque estos no tengan tanto que ver con la red como no sea para su distribución. La fotografía, el audio, el video, el dvd y tantos otros pueden ser aprovechados para que los alumnos vean los objetos de estudio desde otros ángulos.

De igual manera el desarrollo de LMS (Learning Management Systems) y VLE (Virtual Learning Environments) va encaminado a que los maestros contemos cada vez con más herramientas para poder sumergirnos en este mundo digital y ser parte de esta cultura participativa.

La brecha no es tan grande, pero requiere de la voluntad de los maestros para explorar nuevas formas de compartir conocimientos, sin embargo estas formas no están tan alejadas de la teoría constructivista, más bien lo que cambia es el campo de juego. Tal vez una de las maneras en las que muchos maestros podrían acercarse a esta nueva cultura es a partir del juego. Con esto no me refiero a crear juegos didácticos para los alumnos, sino a experimentar la cultura de participación desde una aproximación lúdica, para a partir de ahí comenzar a construir relaciones educativas que hagan uso de todo lo que herramientas como las TICs pueden ofrecer.

Conklin, M. S. (02 de 2007). *101 Uses for Second Life in the College Classroom*. Recuperado el 19 de 02 de 2009, de facstaff.elon.edu: <http://facstaff.elon.edu/mconklin/pubs/glshandout.pdf>

Fuentes Navarro, R. (13 de 02 de 2009). Comunicación. (R. Castañeda, Entrevistador)

Gloor, P. A. (2006). *Swarm Creativity: Competitive Advantage through Collaborative Innovation Networks*. Oxford: Oxford University Press.

Iko, M., Bittani, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P., Pascoe, C., y otros. (11 de 2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Recuperado el 20 de 02 de 2009, de [www.macfound.org](http://www.macfound.org):  
[http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML\\_ETHNOG\\_WHITEPAPER.PDF](http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF)

Jenkins, H. (19 de 10 de 2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st Century*. Recuperado el 12 de 02 de 2009, de <http://digitalllearning.macfound.org>: [http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)

Lafuente, G. (18 de 02 de 2009). Periodismo digital. (L. R. Castañeda, Entrevistador)

Lawver, H. (2002-2006). *The Heather Show*. Recuperado el 17 de 02 de 2009, de <http://www.heathershow.com/>

Lenhart, A., & Madden, M. (02 de 11 de 2005). *Teen Content Creators and Consumers*. Recuperado el 20 de 02 de 2009, de [www.pewinternet.org](http://www.pewinternet.org):  
[http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Teens\\_Content\\_Creation.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Content_Creation.pdf)

Seely Brown, J. (15 de 10 de 1998). Leveraging Technology for Learning in the Cyber Age -- Opportunities and Pitfalls. *The Six International Conference on Computers in Education*. Beijing, China.

Seiter, E. (2005). *The Internet Playground: Children's Access, Entertainment and Mis-Education*. Londres: Peter Lang Publishing.

Shrier, K. (2005). Revolutionizing History Education: Using Augmented Reality Games to Teach History. *Master Thesis, Comparative Media Studies Program*. Estados Unidos: Massachusetts Institute of Technology.

The ANGEL Learning Isle Steering Committee. (07 de 2008). *The Power of Virtual Worlds in Education: Second Life Primer and Resource for Exploring the Potential of virtual worlds to impact teaching and learning*. Recuperado el 17 de 02 de 2009, de [www.angellearning.com](http://www.angellearning.com):  
[http://www.angellearning.com/products/secondlife/downloads/The%20Power%20of%20Virtual%20Worlds%20in%20Education\\_0708.pdf](http://www.angellearning.com/products/secondlife/downloads/The%20Power%20of%20Virtual%20Worlds%20in%20Education_0708.pdf)

Wolchak, P. (06 de 04 de 2001). *Meet Heather Lawver, Internet hero*. Recuperado el 20 de 02 de 2009, de [www.itworldcanada.com](http://www.itworldcanada.com): <http://www.itworldcanada.com/a/ComputerWorld/bedaab03-9599-4808-9b14-4c23016e8a29.html>

Yardi, S. (2008). "*Whispers in the Classroom.*" *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected.*  
Recuperado el 15 de 02 de 2009, de [www.mitpressjournals.org](http://www.mitpressjournals.org):  
<http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/dmal.9780262633598.143>