

sobre tudo

UN POSIBLE PROYECTO DE EDUCACIÓN POPULAR TRANSMEDIA

João Gabriel Almeida⁵⁶

Resumo: O trabalho realizado pelo investigador no projeto Pés na Estrada foi a primeira experiência deste no âmbito de ensinar saberes transmediáticos. Através do relato dessa experiência, buscaremos pensar como a conceptualização de Educação Popular Transmedia podem potencializar esse projeto no marco de seus 20 anos.

Palavras-chave: Educación Popular Transmedia; Soberania Tecnológica; Ciborgofagia; Licença Comupoética de Uso; Educador Cacharreador; Alfabetização Transmedia

Resumen: El trabajo realizado por el investigador en el proyecto Pés na Estrada fue acción el ámbito de enseñar saberes transmediáticos. A través del relato de esa experiencia, buscaremos pensar como la

⁵⁶ Ex-aluno do Colégio de Aplicação da UFSC. Investigador del Instituto de Pensamiento y Cultura en América Latina – IPECAL, Professor na Universidad de los Andes. Candidato a Doctor en la Universidad Pompeu Fabra. Contato: joao.almeida@ipecal.edu.mx

conceptualización de la Educación Popular Transmedia pueden potenciar ese proyecto en el marco de sus 20 años.

Palabras Claves: Educación Popular Transmedia; Soberanía Tecnológica; Ciborgofagia; Licencia Comupoética de Uso; Educador Cacharreador; Alfabetización Transmedia

Abstract: Pés na Estrada Project was the first researcher's experience in transmedia literacy. By presenting this experience, we are going to conceptualize how Transmedia Popular Education can help this project in its 20th anniversary.

Key Word: Transmedia Popular Education; Technology Sovereignty; Ciborgofagy; Commonpoetic License of Use; Fiddler Educator; Transmedia Literacy

Introdução: un breve relato de experiencia

Pés na Estrada do Conhecimento es un proyecto ubicado en el “Colégio de Aplicação” y busca permitir a los estudiantes de noveno aprender a investigar desde parámetros científicos. Para tal, se elige una temática general, en el año que participé fue las Hidroeléctricas, y un grupo de participantes hace una investigación singular alrededor de eso, orientados por profesores que tengan más conocimiento en la problemática. Por ejemplo, los profesores de bilogía orientan proyectos relacionados con medio ambiente, de historia con identidades, etc. Hay un espacio en el horario regular del colegio para el proyecto. Fui invitado por Lisiane Vandressen en 2014 para colaborar con ello, orientando 2 investigaciones y ayudando a los estudiantes aprendieren la plataforma Adobe, pues ya había participado de cursos de Diseño Gráfico y Animación Gráfica por afuera de mi formación académica. Ese

año fue el primero a implementar nuevas formas de presentar los resultados investigativos. Antes, el proyecto consistía en escribir un proyecto, hacer trabajo de campo, una relatoría e por fin un ensayo, la estructura clásica de investigación académica. Fue necesario que la doctora Nara Caetano usara de su legitimidad académica para decir que un ensayo no era un género que estudiantes de noveno tendrían más posibilidad de articular sus ideas. Hubo asó una propuesta de más variedad de formatos aceptados, como videos, juegos, fanzines, etc. Para eso, hubo algunos talleres al principio del proyecto para enseñarles lo básico de esos géneros. Pero el cambio fue poco efectivo. ¿Por qué? El diagnóstico es sencillo. Todos los profesores del Colégio Aplicação en ese momento eran personas que tuvieron sus historias definidas por la investigación tradicional como enseñada en las Universidades, legitimando la escrita académica como el único resultado aceptado. Eso implica decir que conocimientos sobre edición de imagen y video, programación y diagramación nunca estuvieron en el rol de saberes necesarios en su formación como científicos. Así que era muy difícil orientar proyectos para alcanzar como producto algo que nunca habían validado como científicamente válido.

Los saberes que fueron realmente validados en término de tiempo del proyecto destinado para eso y de énfasis al momento de orientar a los estudiantes fue de como escribir un proyecto, hacer una entrevista o redactar una relatoría. Lo demás quedó a cargo de los estudiantes buscaren por caminos propios en un tiempo muy limitado, alrededor de 1 mes. Junto a los estudiantes, gasté horas extras para ayudarlos con duda en los softwares. Muchos proyectos salieron porque los estudiantes ya detenían algún grado de conocimiento de herramientas por aprendizaje informal y, lo más grave, algunos grupos tuvieron que hacer doble producto, pues entregables como la Fanzine no fueron aceptados como una presentación valida, necesitando de un complemento de diapositivas para legitimarlos como científicamente

aceptados. Así siendo, el uso de saberes transmedias, como los describiré en seguida, fue más un adorno que parte de la investigación. La pregunta que queda es ¿Y si son justo esos saberes que necesitan los estudiantes en el momento histórico? Para responder esa pregunta, necesitamos situar el problema de la Educación Popular Transmedia.

1. Cuestión preliminar: de que mundo hablamos o la disputa entre Monsanto y los bancos de semillas.

Muchos autores intentan definir los cambios generados por las nuevas tecnologías. Me gustaría reducir a 3 puntos relevantes para lo que nos interesa en ese trabajo:

1. El capitalismo no sobrevive más de vender mercancías, pero de alquilar conocimiento. No hablamos más de un capitalismo industrial clásico que explota a un trabajador y queda con el excedente de su trabajo. Con industrias cada vez más robotizadas y un número cada vez más pequeño de operarios, lo que realmente garantiza la ganancia de grandes empresas son sus grandes laboratorios de ingenieros, diseñadores, programadores, entre otros profesionales capaces de incorporar lo máximo posible de conocimientos a sus mercancías, asesorados por equipos de abogados y lobistas que garantizan la propiedad privada de esos desarrollos y un intento creciente de diferenciarse en lo más mínimo detalle para acceder a parcelas de consumidores.(BLONDEAU, etc., 2004)

2. McLuhan(1962) ya había definido en los años 60 que la tecnología es la extensión del cuerpo humano. Eso se vuelve cada vez más presente, pues nuestra vivencia en las ciudades pasa a ser coordinadas por las aplicaciones de geolocalización que utilizamos, nuestros gustos y criterios de sociabilidad empiezan a ser reducidos a burbujas de amistades y gustos definidos por algoritmos de redes sociales y nuestros mismos criterios de verdad son establecidos por las fuentes de

información que se legitima al grupo social que somos definidos a través de métricas de interacciones. Mismo los regresos idílicos a una vida analógica, como los compradores de vinilos, las eco aldeas, entre otras tendencias son mediadas por recibir interacciones positivas en redes sociales. Como bien describe Eric Sadin(2018), vivimos una silocolonización del mundo, en el cual reforzamos identidades y guetos sociales a través de las respuestas positivas y negativas que nuestra existencia en redes sociales proporciona.

3. Hay un hiato jurídico. El mundo, en particular la lógica de Estados Nacionales, no está preparado para la vida social en redes, y no sabe muy bien como reaccionar a una nueva juventud que sufre más influencias de su tribu transmedia que de las instituciones tradicionales como partidos, iglesias o escuelas.

Todos esos puntos tienen de fondo un mismo problema: la propiedad. Interpretando lo que Zelmeman⁵⁷ definía como horizontes de posibilidades del momento histórico, los 3 puntos podrían ofrecer un mundo más interesante de vivir. Podríamos pensar en una sociedad en la cual el ser humano estaría libre de trabajos que obligan a que hoy 85% de los trabajadores mundiales estén insatisfechos con su trabajo, de acuerdo con encuesta de Gallup⁵⁸. También nos permitiría pensar en la utilización de los códigos y algoritmos para el uso racional de recursos, o para un sistema de participación política más efectivo, incluso sistemas de circulación de mercancía en cadenas locales que permitan disminuir las huellas de carbono en el mundo, sumando a eso la posibilidad de pensar modos de intercambio más baratos y directos entre comunidades, extinguiendo fronteras nacionales y favoreciendo la cooperación entre los pueblos. Sin embargo, con el creciente

⁵⁷ Indicamos la entrevista a seguir para entender esa postura: <https://www.youtube.com/watch?v=tIrKmPZC5j4>

⁵⁸ <https://cepymenews.es/solo-15-por-ciento-trabajadores-se-sienten-comprometidos-con-sus-empleos/>

monopolio de las tecnologías en manos de grandes empresas, vemos todo lo contrario. Puestos de trabajo se cerrando sin perspectiva para los que los dejan, obligando a flujos migracionales que fortalecen el discurso de fronteras nacionales y el ordenamiento social definido por grandes propiedades privadas que buscan cada vez maneras más eficientes de detener lo máximo de la tecnología disponible.

Criollizando la temática, un ejemplo que puede definir la contradicción del momento es la disputa entre el modelo de banco de semillas y Monsanto. La manipulación genética es tan antigua cuanto la agricultura. Desde que el ser humano ha empezado a cultivar, buscó identificar sus mejores plantas para fortalecer la producción. Eso ha permitido que comunidades tengan una diversidad gigante de semillas que significan el acúmulo de siglos de generaciones que a través de un intercambio horizontal han podido generar una manipulación sostenible de la genética para favorecer sus comunidades. La globalización ha permitido en el marco de movimientos sociales agrarios, en particular del Sur Global, intercambios tecnológicos transnacionales y gratuitos. Eso es el paradigma de la posibilidad de otro mundo posible cuando la tecnología tiene una propiedad comunal. En el otro extremo está el modelo Monsanto⁵⁹. Más allá de la discusión de los impactos en la salud, un punto relevante sobre los transgénicos es que son semillas generadas en laboratorio para tener perfecta adaptabilidad para un modelo de cultivo determinado, el monocultivo transnacional, sobreviviendo así al uso masivo de pesticidas y otros venenos que son necesarios para ese tipo de producción. Y lo más crucial, esas semillas son patentadas por el laboratorio que las desarrolla. Siendo así, con inversión masiva y apoyo de Estados Nacionales, Monsanto vende el “paquete completo” de semillas y agrotóxicos, que van cambiando el mismo ecosistema de los países y

⁵⁹ <https://actualidad.rt.com/actualidad/172768-biotecnologia-omg-monsanto-transgenicos>

volviéndoles dependientes de su tecnología de manera más o menos voluntaria, pues al contrario de la crianza de animales, que puede ser mejor controlada, la forma de procreación de una planta es mucho más caótica y diversa, pues interfiere factores como el viento, animales dispersores, entre otros. Siendo así, si por casualidad una planta cultivada desde una semilla transgénica llega a cruzarse con otro tipo, debido a la lógica de propiedad privada del conocimiento, los agricultores son obligados a pagarles por el uso de las semillas contaminadas por la modificación genética. La disputa entre modelos de agricultura nos permite visualizar de manera mucho más intuitiva el punto central de los dos modelos de sociedad que realmente están en disputa: o una sociedad fundada en la alienación tecnológica de grandes masas poblacionales que dependen de la voluntad y proyectos económicos de grandes monopolios o una sociedad en la cual las comunidades detienen la apropiación tecnológica consciente y definen su forma de vida a través del uso de ella.

2. Alfabetización Transmedia: la investigación de Scolari como un marco de época

La investigación de Carlos Scolari(2018) y su equipo, que culminó en el libro **Adolescentes, Medio de Comunicación y Culturas Colaborativas. Aprovechando Las Competencias Transmedia de los Jóvenes en el Aula**, fue financiada por Horizon 2020, el mayor programa de investigación e innovación en la Unión Europea con un presupuesto de casi € 80 mil millones para el periodo 2014-2020 con objetivo de asegurar la competitividad global de Europa⁶⁰. A partir de eso, podemos empezar con una conclusión inicial: hay un gran interés en los países centrales para financiar proyectos para que sus niños, niñas,

⁶⁰ <https://eshorizonte2020.es/que-es-horizonte-2020>

adolescentes y jóvenes aprendan a lo que la investigación define como Competencia Transmedia. Transmedia acá define la extinción de una separación entre medios, y la percepción de que la característica de los usos actuales de los mismos consiste en un carácter extensivo. Traduciendo, no hablamos más del mismo contenido siendo adaptado a distintas plataformas, como el ejemplo clásico de los libros que son adaptados a películas o a videojuegos, pero de experiencias narrativas o sociales que se extienden por múltiples medios para la construcción de su sentido. Una experiencia Transmedia expande un mundo a través de los medios. Scolari(2013) utiliza Matrix para explicar lo que sería un universo transmedia. El universo de Matrix no implicó solamente las películas, pero se extendió a un videojuego que contaba una parte de la historia que no estaba en el mundo cinematográfico, así como más tarde, a través de los cortos de Animatrix se puede entender más de ese universo con historias totalmente desconectadas con la del protagonista Neo. El centro de un universo narrativo no es más la historia de un personaje, pero un mundo de lo cual pueden surgir distintas historias.

La trasposición de esa categoría para el ámbito educacional trae consecuencias interesantes, entre ellas:

1) Ya en el prólogo del libro citado(SCOLARI, 2018), que estuvo a cargo de David Buckingham, hay el énfasis que la investigación se fundamenta en un rompimiento con la tradición británica de alfabetización de medios, heredera de la Escuela de Frankfurt, que concibe el sujeto joven como un agente pasivo que está predispuesto a ser influenciado por las grandes corporaciones mediáticas y que por eso el papel de las escuelas sería alertar y concientizar sobre los usos de esas herramientas potencialmente malas. Haciendo un análisis de la propia materialidad de las redes sociales, el grupo de investigadores percibe que es imposible pensar un sujeto pasivo en la construcción de conocimientos dentro de ese mundo digital.

2) La concepción de ese joven como un universo transmedia, que se apropia de criterios éticos, estéticos, técnicos, performativos, entre otros para construirse como sujeto.

3) La percepción de que mismo que haya una individualización creciente en el mundo digital, el aprendizaje es colectivo, a través de participación en grupos sociales que permiten el intercambio y delimitación de distintos saberes.

La investigación que estuvo en 8 países (Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, España, Reino Unido y Uruguay) y trabajó con adolescentes entre 12 y 18 años ⁶¹ llegó a algunas conclusiones interesantes. Destacamos el hecho de que el aprendizaje de saberes digitales se da afuera de los espacios escolares, en comunidades virtuales a través de tutoriales, fórums, entre otras formas de intercambios colectivos, y que son motivadas casi exclusivamente por un proceso autónomo para favorecer intereses individuales o para destacarse dentro de sus grupos sociales, como por ejemplo manejar filtros en Instagram para verse más interesante, o tener conocimientos básicos de programación para instalar complementos en sus videojuegos favoritos y así ser mejor reconocido en su grupo social.

En términos de diagnóstico, ha sido una investigación bastante consistente, que confirma algunas predicciones de investigadores como los del *jovis.com* ⁶² o de documentales como *Generation Like* ⁶³ que apuntan una tendencia creciente de la constitución de una vivencia de sectores juveniles en las cuales se destacan una vivencia híbrida entre el análogo y el digital, en la cual esa diferencia es cada vez más irrelevante, y el hecho de que ser validado socialmente por amigos o una comunidad es un criterio fundamental de constitución de subjetividades. Sin embargo, es bastante limitada en relación a esas en

⁶¹ <https://transmedialiteracy.org/>

⁶² <https://www.upf.edu/es/web/joviscom>

⁶³ <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/film/generation-like/>

el punto de conectar esos aprendizajes con demandas del mercado y la constitución de esos jóvenes como agentes preferenciales de consumo y posicionamiento de marcas. Además, al momento de ofrecer soluciones, cae en limitantes de la didáctica parametral o positivista, a través de establecimientos de kits para profesores, los cuales se fundamentan en compartir experiencias de clases con uso de herramientas digitales como una manera de superar el distanciamiento entre el ambiente escolar y esa realidad generacional. Perciben también un problema en lo que definen como “Competencias Éticas”, que no logran ser aprendidas en esa lógica espontánea encontrada en su investigación. Ese límite del análisis es el límite del propósito de la financiación. La tarea termina siendo establecer en el marco del desarrollo del capitalismo formas de reconocer como adolescentes se están preparando en cuestiones que van a servir para ingresar en un futuro a los laboratorios creativos descritos en la sección pasada. La lógica detrás es como las instituciones educacionales de los Estados Nacionales van a perfeccionarse para potenciadores de esas “competencias” y con eso favorecer el modelo económico que ya describimos. En el marco de ese límite es que necesitamos de una Pedagogía Transmedia Popular.

3. Educación Popular Transmedia: Imperativo desde el Sur

El acceso al internet en Latinoamérica es bastante discrepante. La media continental es de un 67% de la población, pero el país con menos conectividad, Guatemala, tiene un 35% y el más conectado, Ecuador, un 81%⁶⁴. Además, cuando nos detenemos en los datos de utilización de internet, percibimos que la gran mayoría de los países aún está restringido al uso en celulares. Un 90% de la audiencia

⁶⁴ <https://es.statista.com/grafico/13903/cuantos-usuarios-de-internet-hay-en-america-latina/>

latinoamericana del internet es a través de smartphones⁶⁵. Eso implica, tomando reflexiones como las de Alex Gil⁶⁶, que son usuarios cada vez más adestrados por interfaces amigables al uso, lo que también significa que desconocen cada vez más lo que pasa por detrás de su uso de las tecnologías. Hablamos de un continente donde 5,7 millones de niños, niñas y adolescentes son obligados a trabajar⁶⁷, 1 de cada 5 jóvenes está desempleado⁶⁸ y en creciente empobrecimiento, alcanzando ya un 30% de su población en condiciones de pobreza en 2016⁶⁹, siendo que un 1 en cada 10 se encuentran en 2019 en pobreza extrema⁷⁰. Hablamos entonces de una población en que dejar una cuestión tan importante cuanto la vivencia con saberes que van a definir si pueden o no trabajar en el nuevo mundo impuesto por los cambios del internet al espontaneísmo de la vivencia en redes es algo imposible e incluso obscuro, pues es fortalecer los privilegios de clase y garantizar a una parcela restringida participación en el mundo laboral. Incluso, con el hecho de que es una parcela muy pequeña de la población que logra acceder a ese tipo de conocimientos, la tendencia es que los propios países latinoamericanos terminen por echar los más adaptados al sistema mundial, en el fenómeno conocido como fuga de cerebros. En

⁶⁵ <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/7-datos-sobre-el-uso-de-internet-movil-en-America-Latina-20170509-0060.html>

⁶⁶ Ver en: <https://go-dh.github.io/mincomp/thoughts/2015/05/21/user-vs-learner/>

⁶⁷ <https://www.ilo.org/ipec/Regionsandcountries/latin-america-and-caribbean/lang--es/index.htm>

⁶⁸

https://elpais.com/economia/2018/12/18/actualidad/1545164516_237280.html

⁶⁹ <https://www.cepal.org/es/comunicados/la-pobreza-aumento-2016-america-latina-alcanzo-al-307-su-poblacion-porcentaje-que-se>

⁷⁰

https://elpais.com/internacional/2019/01/15/america/1547563856_964646.html

México, por ejemplo, más de un 13% de las personas con postgrados salen del país⁷¹. Tomando ese diagnóstico, la alternativa planteada se basa en la educación popular.

Por educación popular comprendemos la contribución del pensamiento latinoamericano a la educación, que tiene como sus predecesores actores del movimiento independentista latinoamericano como Simón Rodríguez y José Martí, culminando en una síntesis histórica a través de la obra de Paulo Freire, destacadamente la **Pedagogía del Oprimido** (1987), que define coordenadas para pensar una educación comprometida con los sectores subalternos de las sociedades más explotadas en el marco del sistema capitalista mundial.(TORRES, 2011)

El objetivo de este texto no es extenuarse en la explicación de esa corriente epistemológica, y sí, dado todo lo ya presentado, traer categorías que definen su continuidad como una Pedagogía Transmedia Popular. Esas son:

3.1 Soberanía Tecnológica⁷²

Uno de los ejes fundamentales de la pedagogía popular es el entendimiento de que todo acto educativo es un acto político. Siendo así, asumimos que cuando nos proponemos a realizar un espacio de incidencia pedagógica, lo estamos haciendo desde un compromiso ético específico. El interés no es crear seres humanos mejor adaptados a la demanda del mercado, o favorecer que los jóvenes respondan mejor a las demandas de contenidos para fortalecimiento en redes sociales de grandes monopolios. Un proyecto de Educación Transmedia Popular tiene que fundamentarse en la siguiente pregunta: ¿Cómo ese

⁷¹

https://elpais.com/internacional/2018/03/13/america/1520971980_555330.html

⁷² <https://archive.org/details/soberaniatecnologica2/page/n1>

proyecto va a fortalecer la soberanía tecnológica de mi comunidad? A través de esa pregunta, podemos percibir que esa primera categoría se fundamenta en dos premisas. La primera es que los individuos implicados en un proceso de aprendizaje que planteamos van a tener su conocimiento mediado por una organización o colectivo social. La segunda es que el compromiso político se fundamenta en la lógica de los bancos de semilla. El saber producido tiene que expresarse en una ganancia para la colectividad, no exclusivamente para el individuo que participa del espacio de aprendizaje. Eso no implica eliminar la autonomía del sujeto, pero al contrario potencializarla, como describiremos en la tercera categoría.

3.2 Ciborgofagía

Oswald de Andrade, poeta brasilero, lanzó en 1928 el manifiesto antropofágico⁷³, que decía que el arte latinoamericano debía inspirarse en ciertas culturas indígenas que comían a sus mejores enemigos de manera ritual para absorber a sus valores. Su propuesta era tragar a todas las influencias externas, digerir con su sistema para producir un arte moderno, pero propia. El problema es que los países del Norte Global y las élites del Sur Global ya no están produciendo seres humanos, pero ciborgs, o sea, seres humanos de los cuales su existencia en el mundo se basa en la expansión sensorial a través del uso de tecnologías. Los de abajo, los favelados, los negros, los indios, las mujeres, los inmigrantes, los refugiados, los indígenas, los marginados en general en el marco de sus colectividades tienen que hacer lo mismo con esos ciborgs. En lugar de rechazar, o de intentar asimilarse y vender su cuerpo, deben incorporar sus piezas en su cuerpo social para potenciar sus prácticas sociales.

⁷³ <http://fama2.us.es/earq/pdf/manifiesto.pdf>

3.3 Licencia Comupoética de Uso

La palabra poesía viene del griego ποίησις, que significa entre otras cosas crear, engendrar. El en ramo literario se hizo famosa la “licencia poética” que es el derecho de un artista de desviar de normas o reglamentos gramaticales o de criterio de realidad para poder buscar el efecto poético deseado. Licencia Comupoética de Uso sería entonces reivindicar el derecho de una comunidad y sus integrantes de romper con las reglas de derechos de uso que impiden su posibilidad de crear soluciones tecnológicas a sus problemas. Acá es importante también destacar la reflexión de Estela Quintar alrededor de la pedagogía Bonsái como antagónica a la pedagogía de potenciación⁷⁴. La investigadora va a pensar como existe un formato de pedagogía estructurado para cercear y moldear el educando de acuerdo con sus propósitos y intenciones, así como el jardinero hace para transformar un posible árbol inmenso en un arbolito decorativo a través del milenar arte japonés. La lógica de patentes sirve para el mismo propósito, pues quiere regular el acceso al conocimiento para las intenciones del mercado. Si es útil que se disemine el conocimiento, como por ejemplo tutoriales⁷⁵ que estimulan el uso de un celular de marca, o de un software privado, hay distintos estímulos para difusión. Incluso softwares libres que estimulen el mercado. Ahora, lo que escape de esa idea y permita transitar afuera de esas barreras es considerado acción hacker, y por lo tanto ilegal. Respaldarse en un colectivo para encontrar soluciones a través de la lógica de Licencia Comupoética de Uso es permitir también que el sujeto salga de la lógica Bonsái y permita explorar su potencia siendo un cacharreador, como se va a presentar abajo.

⁷⁴ Ver en: <https://alfarcolectivo.files.wordpress.com/2013/05/quintar-e-didc3a1ctica-no-parametral-2.pdf>

⁷⁵ Una reflexión interesante sobre tutoriales está en: <http://revistaanfibia.com/ensayo/lo-aprendi-en-un-tutorial/>

3.4 Educador Cacharreador

Uno de los grandes puntos de la Pedagogía Popular siempre fue definir que papel juega el educador. Freire (1987) cuestionó la posición del profesor en la educación bancaria, como el depositario del conocimiento que transfiere a un estudiante pasivo, como si este no tuviera ningún tipo de conocimiento. Propuso entonces un educador dinamizador de círculos de aprendizaje alrededor de un tema generador, o sea, una pieza cultural que pudiera proporcionar a través del diálogo reflexiones alrededor de preguntas construidas desde un análisis de la realidad del colectivo en el cual el acto educativo está implicado. La Pedagogía Transmedia Popular necesita un salto más. De acuerdo con la RAE⁷⁶, el término cacharrear es utilizado en Colombia y Cuba como: “Intentar arreglar algún aparato o máquina sin ser profesional”. Es el imperativo “sudaca” de, por restricciones económicas, utilizar de toda la creatividad y recursos disponibles para buscar soluciones viables para sus problemas concretos en el ámbito de la tecnología. Siendo así, un educador en el proceso de Pedagogía Transmedia Popular no tiene que ser especialista en ningún saber transmedia específico, pero aprender junto con el proceso que está implicado a buscar soluciones y relacionarse con personas capaces de auxiliarlo para favorecer articulaciones comunales para la respuesta de la pregunta que motiva el acto educativo.

4. Análisis de límites y sugerencia para Pés na Estrada desde la Educación Popular Transmedia

Pensando desde lo presentado, podemos definir los siguientes diagnósticos para Pés na Estrada:

⁷⁶ <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=cacharrear>

4.1 Por más interesante que sea la posibilidad de que los estudiantes puedan viajar y conocer otra realidad, hace falta pensar como su propia realidad puede ser objeto de estudio, para que los resultados de investigación ganen sentido social en su propia comunidad.

4.2 Los saberes transmediáticos deben ser concebidos como objeto central de aprendizaje desde el principio de la investigación. Ese implica decir que el cómo va a ser presentado los resultados necesita ser articulado a la investigación. Acá es necesario pensar puentes entre el colegio y la universidad a la cual pertenece. En lugar de pensar talleres aislados, o que los estudiantes sean los únicos encargados de buscar como aprender a realizar el producto, hay que aprender a conformar el trabajo de manera comunal. El profesor orientador tiene que ser un Educador Cacharreador, asumiendo el rol activo de ayudar al grupo a enlazarse con posibles grupos de la Universidad que puedan acompañar el proyecto para la ejecución de formatos novedosos no solamente para una apreciación estética, pero que movilicen saberes que hagan con que los participantes del proyecto puedan salir de este con un conocimiento crítico diferenciado de las herramientas tecnológica que ellos utilizaron. Es decir, si un grupo decide hacer un video, el mismo formato tiene que ser parte de la reflexión, orientándose con preguntas como ¿Por qué la elección de este formato? ¿Qué respuestas un video trae a la problemática?

4.3 Los estudiantes necesitan crear desde el principio. Al contrario de la investigación linear, lo que proponemos no concibe el producto final como una “aplicación de la investigación”. Hay que pensar como los estudiantes pueden establecer pilotos de lo que quieren hacer mismo que no tengan el proyecto totalmente delimitado.

Es necesario destacar que esas reflexiones, hechas a 5 años de la experiencia gracias la oportunidad ofrecida por esa edición especial, es un intento de delimitar teóricamente percepciones que en aquello no se tenía herramientas epistémicas para formularla. Hoy en día, se puede

decir que, más allá del potencial como investigación científica, Pés na Estrada tiene un potencial de conectar los estudiantes a un rol de saberes que pueden superar brechas tecnológicas del Sur Global. Si así lo hacen, el salto de calidad.

Referencias

BLONDEAU, O, CORSANI, A, DYER-WHITEFORD, N, KYROU, A, LAZARRATO, M, MOULER-BOUTANG, Y, RULLANI, E, VARCELLONE, C. (2004) **Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación Colectiva**. [Online] [España]: Traficantes de Sueños. Disponible en: <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Capitalismo%20cognitivo-TdS.pdf>

FREIRE, P. (1987). **Pedagogia do oprimido**. [São Paulo]: Paz e Terra.

MCLUHAN, M. (1962). **The Gutenberg galaxy**. [Toronto]: University of Toronto Press.

SADIN, Eric. (2018) **La Silocolonización del Mundo**: la irresistible expansión del liberalismo digital. [Buenos Aires]: Caja Negra Editora.

SCOLARI, C. (2013). **Narrativas Transmedia**. [Madrid]: Deusto.

SCOLARI, C. (ORG.) (2018). **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas**: aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en aula. [Barcelona]: Ce.Ge.

TORRES, A. (2011). **Educación popular, trayectoria y actualidad**. [Caracas]: Universidad Bolivariana de Venezuela.

