



CPU-e, Revista de Investigación Educativa
E-ISSN: 1870-5308
cpu@uv.mx
Instituto de Investigaciones en Educación
México

Corona Rodríguez, José Manuel
Edupunk aplicado. Aprender para emprender
CPU-e, Revista de Investigación Educativa, núm. 19, julio-diciembre, 2014, pp. 341-344
Instituto de Investigaciones en Educación
Veracruz, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283131303013>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Revista de Investigación Educativa 19

julio-diciembre, 2014 | ISSN 1870-5308 | Xalapa, Veracruz

© Todos los Derechos Reservados

Instituto de Investigaciones en Educación | Universidad Veracruzana

Edupunk aplicado. Aprender para emprender

Mtro. José Manuel Corona Rodríguez

Estudiante de doctorado, profesor

Universidad de Guadalajara, México

Correo: corona.jm.r@gmail.com

Este libro reflexiona de forma práctica sobre los cambios que están aconteciendo a la luz de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los más diversos ámbitos educativos y de la vida cotidiana. Se trabajan a profundidad conceptos como el de Edupunk, el paréntesis de Gutenberg y otros, que dan cuenta de las mutaciones en las formas de generar conocimiento y las maneras en que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Clave: Aprendizaje colaborativo, Edupunk, paréntesis de Gutenberg, aprendizaje.

This book thinks in a practical way about the changes in the education systems, and everyday life, because of the growth and incorporation of Technology in Communications. They work to concepts like Edupunk, Gutenberg Parenthesis and others, that account for mutations in the way of generating knowledge and the ways in which the teaching-learning processes develop.

Key Words: Collaborative learning, Edupunk, Gutenberg Parenthesis, learning.

Recibido: 16 de enero de 2014 | **Aceptado:** 21 de enero de 2014

Edupunk aplicado. Aprender para emprender

Piscitelli, A., Gruffat, C., & Binder, I. (2012). *Edupunk aplicado. Aprender para emprender*. Madrid, España: Ariel-Fundación Telefónica. ISBN 978-84-08-11011-8. 242 pp.

El libro que aquí se reseña es un texto que reflexiona acerca de una de las relaciones más en boga de los últimos años en lo que a investigación educativa se refiere, la educación y el papel que juegan las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Este texto tiene la particularidad de que se trata de un producto heredero de otros trabajos que se han realizado en el marco del apoyo otorgado por la Fundación Telefónica a varios investigadores para profundizar en estos temas.

Es el segundo volumen de una trilogía editada por la fundación antes citada, en el que se explora el controvertido concepto del Aprendizaje Edupunk. El reconocido investigador argentino Alejandro Piscitelli, con las valiosas aportaciones de Carolina Gruffat e Inés Binder, coordinan este libro en el que ponen en práctica y comparten experiencias sobre el uso de herramientas tecnológicas como recursos anti o post-pedagógicos.

Destacan en la lista de escritores que integran este texto: Iván Adaime, Mariana Salgado, Luz Pearson, Ariel Glazer, Roberto Schimkus y Heloísa Primavera entre otros, que en conjunto integran un equipo de especialistas en nuevas tecnologías y educación.

Se analiza sustancialmente el papel del aprendizaje como concepto inserto en procesos de institucionalización que termina por ser condicionante de los resultados esperados de los procesos educativos. Se cuestiona fuertemente el papel del libro, el del profesor y el de la escuela como únicos, reales y posibles puntos de acceso al aprendizaje y al conocimiento.

Se propone una buen cantidad de conceptos y categorías que se vislumbran como trascendentes por su naturaleza analítica y reflexiva en la investigación educativa. Destacan la noción de: Aula Expandida, paréntesis de Gutenberg, Circuitos de producción y Aprendizaje pantalla a pantalla, por mencionar sólo algunos.

Edupunk fue elegida en 2008 como una de las palabras del año por el *New York Times*, por su influencia en muchas conversaciones académicas y círculos especializados; sin embargo, es muy complicado y arriesgado datar su fecha de nacimiento. Brian Lamb (prologuista del libro en cuestión) relata el recorrido que la idea de lo *punk* ha tenido en vinculación con lo educativo y se apega de entrada a una conceptualización de Bruce Sterlink que nos ayuda a comprender su uso:

El término «punk» no significa que las personas son aquellos punks contraculturales históricos, músicos con hojas de afeitar y ropa andrajosa. Significa que la gente está usando redes sociales modernas para guiar disciplinas establecidas y apropiándose de conocimientos técnicos para sus propósitos a nivel cotidiano. (p. IX)

El primer desafío intelectual que impone la lectura de este libro es el de entender la relación entre lo punk y lo educativo, situación por la cual se nos ofrece una serie de puntos a modo de manifiesto que nos ayudan a entender su compleja significación. Estos son algunos de los más sobresalientes:

- 1.- Sea hipertextual y multilínea, heterogéneo y heterodoxo.
- 2.- Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula.
- 3.- Sea mediador y no medidor del conocimiento.
- 4.- Sin colaboración, la educación es una ficción.
- 5.- Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción.
- 6.- Hágalo usted mismo, pero también y esencialmente, hágalo con otros.
- 7.- Los roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles.

El lector encontrará en este libro una excelente muestra de proyectos que se han realizado en diferentes entornos académicos durante los últimos años para tratar de incorporar eficientemente las nuevas tecnologías de información y la comunicación a los espacios educativos. *Edupunk aplicado* es un documento que sirve como guía y referencia para el diseño e incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de experiencias prácticas y conceptos innovadores que invitan en todo momento a la reflexión y al cuestionamiento.

El argumento central que subyace a la elaboración de este libro es la idea de que la escuela como institución central de la modernidad está mutando notablemente. En la actualidad la reconstrucción y adquisición de los valores culturales no pasa por las instituciones académicas sino por la predominancia de los mensajes de los medios de comunicación de masas, y más recientemente por la importancia que han cobrado los medios sociales e Internet en general. En este sentido se advierte un cambio sustancial en el rol del maestro y de la propia lectura en su formato tradicional.

Esta obra colaborativa tuvo sus orígenes en el proyecto Facebook, y en el posterior proyecto Rediseñar, lo que la dota de una suerte de compilación de experiencias respecto de varias trayectorias seguidas a lo largo de varios años sobre la aplicación de estrategias novedosas que aspiran a mejorar los procesos educativos. Ese es tal vez su gran potencial, valor y utilidad para las comunidades académicas y de investigación en materia de educomunicación y educación en general.

Es necesario decir que esta obra aplica con mucha efectividad el principio de la hipertextualidad, puesto que ofrece al lector la posibilidad de arrancar la lectura en

un punto cualquiera o dar saltos en la narrativa según sus propios intereses. Se invita constantemente a construir un recorrido propio en la lectura, además de que prevalecen los hipervínculos y referencias a otros materiales que invitan al lector a ir a las fuentes directas o a mirar ejemplos en otras plataformas y lenguajes. La obra adquiere notable importancia no sólo por la profundidad en sus reflexiones, sino también por sus ejemplificaciones prácticas que constantemente nos remiten a proyectos que se han realizado y puesto a prueba.

El libro está organizado en tres grandes bloques. El primero se centra en el proyecto Rediseña. El segundo, en la tesis del paréntesis de Gutenberg y sus implicaciones en lo Edupunk. En el tercero se crea un enlace entre la educación que sucede en las aulas reales y las posibilidades a futuro para mejorar las experiencias de aprendizaje.

Existen razones suficientes para afirmar que este libro se está convirtiendo en referencia obligada en cuanto al desarrollo del concepto de Edupunk y las posibles aplicaciones que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están teniendo en los más variados ámbitos educativos.

El material aquí reseñado (así como volúmenes anteriores y posteriores) puede ser consultado en la página de la Fundación Telefónica. Y se invita al lector a que construya su propia lectura del texto e integre en sus propias prácticas cotidianas algunas de las experiencias que en él se relatan.