



Artículo

Tecnologías y educación: experimentos didácticos en la formación del profesorado

Leonardo Nolasco-Silva¹

Conceição Soares²

Simone Costa³

RESUMEN

Este documento tiene la intención de comunicar, sin embargo un principio, los primeros borradores de una investigación en el cotidiano de tres clases de pregrado del curso presencial de Pedagogía de UERJ, todos primero periodo, en espacio-tiempos⁴ de la disciplina Tecnologías y educación, impartido por uno de los autores de este artículo. Se pretende presentar algunos marcos teóricos que han llevado a las prácticas en el aula y el pensamiento – a partir de los trabajos realizados por los estudiantes – el lugar de “saber hacer” etiquetados como sentido común por parte de la Academia, pero eso parece, desbordamiento, invadir y resignificar la formas de producción de conocimiento, permitiendo otra lógica operativa emergente que desafiar y complementar la labor científica y hacerlo en un grupo. El relato de la investigación de intervención tiene como objetivo contribuir al debate más amplio acerca de las tecnologías aplicadas a la educación formal y trata de escapar de la dicotomía analógico/digital. La autoría de los estudiantes mencionados aquí indican que no se encuentra en tránsito que se supone

movimientos irreconciliables, y permite que el maestro piense en la tecnología híbrida que marca el momento actual.

Palabras clave: Artefactos tecnoculturales. “Saberhacer”. Autoría. Formación del profesorado.

ABSTRACT

This work intends to communicate, initially, the first drafts from a survey about the daily routine of three face to face Pedagogy groups from UERJ, all of them in the first semester, in the spacetimes of a subject called Technologies and Education, taught by one of the authors of this article. It is intended to present some theoretical references that have led the classroom practices as well as to think – from the work carried out by students – of the places where the “know how” takes place labeled as common sense by the Academy, but that seem to overflow, invade and resignify ways to produce knowledge, allowing to emerge other operative logics which challenge and complement the scientific practice and the construction of doing activities in groups.

¹Universidad del Estado de Río de Janeiro.. E-mail: leonolascosilva@gmail.com

²Universidad del Estado de Río de Janeiro. E-mail: ceicavix@gmail.com

³Universidad del Estado de Río de Janeiro. E-mail: si25.costa@gmail.com

⁴En nuestra investigación en / de / con lo cotidiano, el uso de términos articulados como este - y otros que aparecen en el texto - están destinadas a cuestionar los binarios creados con la racionalidad que se ha vuelto hegemónica en la modernidad e indican la necesidad de buscar otras formas de pensar, de conformidad con la red lógica y el producto híbrido y el proceso de la mediación social.

The report from this intervention research aims to contribute to make the debate about the technologies applied to formal education wider and to escape from the analog / digital dichotomy. Students' authorship listed here indicate that there is transit in which are supposed irreconcilable movements, and nurture the teacher to think about hybrid technology that marks the present time.

Key words: Technocultural artifacts. Knowing how. Authorship. Teacher training.

RESUMO

Este trabalho pretende comunicar, ainda muito inicialmente, os primeiros rascunhos de uma pesquisa realizada nos cotidianos de três turmas de graduação do curso presencial de Pedagogia da UERJ, todas de 1º período, nos *espaçostempos*⁴ da disciplina *Tecnologias e Educação*, ministrada por um dos autores deste artigo. Pretende-se apresentar alguns referenciais teóricos que têm conduzido as práticas em sala de aula, bem como pensar – a partir dos trabalhos realizados pelos estudantes – o lugar dos *saberesfazeres* rotulados de senso comum pela Academia, mas que aparecem, transbordam, invadem e ressignificam os modos de produzir conhecimento, permitindo emergir outras lógicas operatórias que desafiam e complementam o fazer científico e o fazer em grupo. O relato da pesquisa-intervenção visa contribuir para a ampliação do debate acerca das tecnologias aplicadas à Educação formal e procura escapar da dicotomia analógico/digital. As autorias de estudantes aqui elencadas nos indicam que há trânsito onde se supõem deslocamentos inconciliáveis, e oportunizam ao professor pensar sobre o hibridismo tecnológico que marca o tempo presente.

Palavras-Chave: Artefatos tecnoculturais. Saberesfazeres. Autoria. Formação de professores.

INTRODUCCIÓN

Coincidiendo con Deleuze (1992) acerca de la idea del aprendizaje como invención de problemas y como producción de subjetividades, pensamos que la práctica de la formación del profesorado/da como el actual proceso de invención de sí mismo y del mundo. En consecuencia, reconocemos y queremos que la fábula de un curso para tomar en medio de imprevisibilidad, incluso si son ritos organizativas necesarias y sistematización que generan menús, planes de lecciones, las referencias anteriores y otras burocracias que abrazamos, no sin antes problematizarlas y subvertir a ellas. Sobre la base de estas nociones, también inspirados en Kastrup (2005), creemos que la invención de un curso, por supuesto, también se inventa los temas que van a vivir experiencias en *espacio-tiempos* que él creó. Las prácticas educativas, las reglas de la escuela, cursos, el conocimiento curricular son, pues, espacio-tiempos de creación de identidades, de diferencias, de los diferentes y los prejuicios hacia ellos.

Debido a eso, creo que la invención del curso de Tecnología y Educación, que ofrece como asignatura obligatoria para el primero periodo del curso presencial de Pedagogia de UERJ. El uno de los autores de este artículo se cayó a conducir tres grupos - uno ubicado en la mañana y otros dos existentes en el turno de noche, todos con 4 horas semanales, divididas en dos días.

Cuando hablamos de la invención de un curso también nos referimos al proceso de actualización oficial del currículo, como sabemos, se encuentra en *el espacio-tiempo* de su fabricación original, no poseen garantías de durabilidad, además de los escenarios que le sirvieron de contexto en su momento de la creación. Por lo tanto, cada nuevo curso, el menú se renueva, busca identificar a su público, la creación de caminos y espacios de diálogo en un intento de convencer a los estudiantes

de que será a ellos la co-autoría de clases enseñadas / experienciadas / fabuladas en días y horarios específicos, pero que se desbordan en los pasillos, en Internet, en los mensajes de *WhatsApp*, tratando de definir las acciones a realizar en el trabajo en grupo, por ejemplo. Mientras que inventamos nosotros mismos como maestros, como se define el guión de un curso, queremos que los estudiantes de reinventar los procesos de lecciones, pero sabemos que esto también depende de ellos, el compromiso y la voluntad de *hacer juntos*, la *compra de la idea* y lo hagan suyo, más allá de los ritos ceremoniales académicos (a menudo la realización de tareas, exámenes, etc.). Este es un reto que constantemente se nos presenta, ya sea en forma de apatía de los estudiantes, es la sensación de que algo no va bien en clase y por lo tanto perder el sueño, estará encantado de estar en habitación haciendo lo que es el meollo de nuestro trabajo. El trípode de funciones de la vida universitaria - enseñanza, investigación y extensión - no se equilibra satisfactoriamente si el aula no es un espacio para la creación, la provocación, escalofrío en la piel y sobre todo de actualización.

Eco (2005) en el campo de la literatura apoya la idea de que una obra de arte sólo el sentido pleno de su existencia cuando se accede y actualizado por los que vendrán a ella alguna expe sería disfrute. Esto hace que sea imposible para el artista para crear una única dirección, capaz de llevar al espectador a visitar los paisajes exactos previstos por el creador original de la obra. Esto se debe a que, según él, el trabajo está abierto, es decir, se encuentra a la espera sentido para ellos serán asignados por profesionales de la cultura que tienen contacto con sus posibilidades imaginativas. El concepto de los profesionales, pellizado en la obra de Certeau (1994), pone de manifiesto la idea de una acción de la que creemos que los estudiantes - que no son aislados, puede recibir mensajes de los individuos, sino creadores activos, capaces de recibir a enviar bricolaje - inventar a la actualización de pensamientos y actitudes, sin necesidad

de renunciar a sus acumulaciones culturales, como los hay en dentrofora Universidad, en tránsito a través de escenarios cargados recuerdos, saberesfazeres y singularidades, los rastros de sufrir graves intentos de silenciar en el mundo académico, en lugar de una supuesta neutralidad, objetividad y asepsia teórico y metodológico.

Bien situado, podemos asumir, de una vez, que no practicamos la ciencia aséptica, libre de contaminación, el establecimiento de un ideal de racionalidad que dicta las formas correctas y definitivas. Practicamos, con Latour (2011) y Maturana (2001), una ciencia sin terminar, en el proceso, inmerso en el día a día que nos hacen, que informa, distorsiona y transforma. Una cuenta de la ciencia como sea posible, pero no como la única forma de presentación de informes. Una ciencia que no resuelve problemas; en contrario, inventa otros, desestabiliza el flujo cognitivo habitual como impregnado de un proceso de transformación permanente. Una ciencia que trata de proporcionar el aprendizaje con el poder de la invención y la innovación. No siempre conseguimos, pero tratamos en lo posible.

Uno de estos intentos, poner en práctica los cursos mencionados (incluso si se trata de una historia única - *Tecnología y Educación* - no podemos pensar en ello como hay también en las tres clases), se refiere al estímulo para los estudiantes a crear *espacios de autoría, vale la pena*. Si sus preferencias, habilidades que cada uno cree que tiene, las negociaciones que serán capaces de hacer (*porque* los espacios son colectivos), los posibles medios (digitales o analógicos) y, sobre todo, el tiempo disponible, *ya* que los *espacios de autoría* se actualizan cada 15 días, y puede o no dar lugar a nuevas formas, siempre Cambiando entre digital y analógico. Por lo tanto, separe las clases los lunes para la discusión de textos relacionados con el ámbito de la materia - el uso de la tecnología en la escuela - y, el jueves, que la práctica lo que se ha discutido, inventando maneras de expresar conceptos para dar la vida a las ideas,

recuperar recuerdos y, sobre todo, a falsificar firmas colectivas que dicen, también, por cierto, algo de sus autores. Aquí, entendemos *autoría* de Derrida (1991), como un conjunto de fuerzas que va más allá del diálogo individuo con las múltiples referencias que incorporamos en el curso de nuestras carreras, lo que hace que nuestro texto, siempre, un lugar de explosión autoral porque contaminada, capas, bricolado las muchas referencias que nos constituyen y nos identifican.

Lo que nos interesa en esta experiencia es discutir los procesos de producción del conocimiento, estimulando autoría libre y plural, tratando de deconstruir algunas nociones comunes guiadas al uso exclusivo de una racionalidad occidental que supuestamente sería capaz de revelar una verdad trascendente. Más bien, queremos decir que el conocimiento se construye y reiventase de muchos puntos, tiene muchas formas y puede ser narrada a través de muchos medios. Aquí es donde se introduce una noción polisémica de la tecnología, no se limita a los medios digitales, ni sujetos a artefactos producidos y puesto en uso por un mercado de promoción de tendencias. Tecnología, en el discurso que la práctica está vinculada a invención cotidiana de *maneras de hacer*, formas plurales que recubren las técnicas, los conocimientos y las invenciones que sirven como soluciones temporales a los problemas que estamos dispuestos a crear.

Artefactos técnicos y tecnológicos diversos (no siempre considera adecuado el contexto escolar) entran en la escuela a través de las manos y / o a través de las experiencias de los estudiantes y profesores (SOARES; Santos, 2012). En medio de los procesos educativos diarios, tanto de ellos articulan *los usos* (Certeau, 1994) que hacen de estos artefactos con los *usos* que se consideran por costumbre, como eminentemente escolares. En esta contingencia, nos corresponde a preguntar, después de todo, lo que son los artefactos escolares? Aunque esto no es una pregunta pertinente sólo para nuestros tiempos, siempre ha

estado trabajando en las escuelas con diversos artefactos culturales producidos con fines no necesariamente educativos (cartones de huevos, vasos de plástico, cuerdas, rollos de papel higiénico, velas, brillo, revistas, juguetes, etc.), ocupa diferentes formas hoy. Esto se debe a la intrusión de estos nuevos artefactos en las escuelas ya no depende sólo de una decisión del sistema educativo o el programa de educación de una unidad escolar específico.

El ambiente comunicacional - creado para el desarrollo de los medios de comunicación y tecnología de la información como consecuencia de la globalización del mercado, la transnacionalización del capital y el trabajo y la cultura de los medios de comunicación - invadido, modificado y borrosa de los límites antes de poner entre múltiples contextos cotidianos en que vivimos. Productos, medios de comunicación, mensajería y la lógica operativa originalmente asociados con el universo comunicacional e informativa, hecho para uso profesional o en el hogar, comenzaron a entrar en las escuelas, a menudo sin tiempo para llegar ara y sin pedir permiso.

Puestas estas circunstancias, creemos que para entender mejor los procesos pedagógicos que tienen lugar en múltiples contextos cotidianos *dentrofora* escuelas, sobre todo en lo que respecta a los artefactos de la escuela *de usos* y posibilidades que *estos usos* generan para el conocimiento y la realización del plan de estudios, tenemos que ir más allá de la idea de los productos, equipos, servicios y técnicas inventado, fabricado y puesto en el mercado específicamente para ser consumida con fines educativos. A nuestro entender, artefacto de la escuela, por tanto, es todo lo que, con independencia del contexto de su creación, el propósito, la función y el *manual*, es utilizado por los profesores y los estudiantes en sus prácticas cotidianas *aprenderensinar*, *dentrofora* escuelas con el fin de ampliar las posibilidades para la realización de los planes de estudio entendida como redes de relaciones, significados, *saberesfazeres* y poderes.

1. METODOLOGÍA PARA UN DISCURSO

Yo no creo en la metodología como un discurso anterior que meta caminos seguros y describe los pasos que se pueden tomar por otros investigadores. La ruta de búsqueda se hace a pie, y *sólo existe en la cotidianista y todos los días* que usted visita, lo que hace que cada experiencia de búsqueda, una experiencia única. Pero entendiendo con Lévy (1999) - que para comunicarse es compartir sentidos - vamos a tratar de decir, en la medida de lo posible, las formas pensadas en la investigación en curso.

En primer lugar, hay que decir que el trabajo llevado a cabo dialoga *con* los recuerdos de los profesionales, son los recuerdos de sus años escolares, son los recogidos en múltiples redes en las que nos forjamos. Pensando, con Alves (2010), la formación del / de la profesor / a como ocurre en múltiples contextos, articulando *prácticasteorias* la experiencia académica, a partir de las pedagogías cotidianas, de las políticas gubernamentales, movimientos sociales, la investigación en la educación, la producción y usos de los medios de comunicación y las experiencias de las ciudades, nos sugieren pensando *dentrofora* el aula como los

debates de activación y como proveedor de materias primas necesarias para los actos de creación que será / se practican en el ámbito de los cursos. A través de estos recuerdos - que son múltiples *saberesfazeres* - creamos bricoladas posibilidades de expresión, añadiendo, por ejemplo, técnicas de costura y corte (aprendidas de su abuela, modista) e improvisaciones en la producción de cubiertas para libros, cuya textura se logró utilizando Muro de masas de la carrera, tomando préstamos de los padres, que es un trabajador de la construcción. Es en esta intersección entre el conocimiento existente y los nuevos conocimientos que hemos construido *los espacios colectivos de la autoría*, la ampliación de la comprensión de lo que la tecnología y la recuperación de su poder creativo para el *espacio-tiempo* definido como *educativo*. En las fotos de abajo, podemos identificar que la producción de autoría ha conferido con los conocimientos previos se reunieron en diferentes *espacio-tiempos de formación*. Como hemos dicho, la abuela costurera, heredó si conoce el modelado de la ropa y la práctica con el hilo y la aguja, lo que permite la unión de trabajar con hilo de lana; padre, maestro de obras, vino la idea y la materia prima para texturizar la portada de un libro interactivo: Pared masiva de la carrera.



Figura 1: Respectivamente, diário de campo com personagem confeccionada a partir de técnicas de modelagem de roupa.; encadernação com lã; capa de livro texturizada com massa-corrída de parede e decorada com retalhos de tecido.

Otra premisa que siguió, pensando *con los alumnos la creación* de espacios de autor, con respecto a la tecnología digital es posible la creación de redes digitales, teniendo en cuenta que el espacio universitario, a menudo

el único lugar donde algunos de ellos tienen acceso a la computadora conectada a la Internet y donde la mayoría puede pensar en otros usos más allá de las ya realizadas *en las redes* sociales en línea, por ejemplo. Existen

estos espacios de formación oficiales en una especie de suspensión del tiempo, lo que permite *pensar en qué y cómo hacerlo* de diferentes maneras, proporcionando oportunidades de invenciones que pasan desapercibidos en el *flujo* diario de usos realizados sin forma activa los propósitos declarados. A través de pensar las tareas de rutina realizadas en Internet, los estudiantes han promovido un intenso ida y vuelta en la plataforma y *fuera de línea y en línea*, experimentando tránsitos, la producción de las firmas y la adquisición de

habilidades en varios idiomas, algunos consideran el más conservador, inapropiado para *el espacio-tiempo académico*. Así es como un miembro de un grupo cuyos colegas preferiría crear espacios de autoría analógicas, negocia con ellos la posibilidad de poner su firma en el trabajo de los medios digitales, la generación de un código QR impreso en el campo del diario (imagen de abajo), que llevará al lector a un entorno en línea de su elección como medio de almacenamiento.



Figura 2: Respectivamente, página do diário de campo que leva o leitor, por meio de QR CODE, a um espaço on-line de suporte de memória; espaço on-line de autoria informado por QR CODE no diário de campo analógico.

Otro *espacio de creación* ampliamente explorado por los estudiantes, que también se encuentra en el flujo continuo de la experiencia en línea que ganan registros en el ciberespacio, es el campo de audiovisualidades. Inmersos en una cultura de la convergencia de medios (Jenkins, 2009; Martín-Barbero, 2010), el panorama audiovisual (Rincón, 2002, 2013), las posibilidades / requisitos enumerados en los artefactos técnicos (Flusser, 2002) y el establecimiento de modos y presentación de los individuos y grupos que los nuevos medios de comunicación a favor (Goncalves; HEAD, 2009), profesionales de la cultura de la pantalla en las clases que van pensando maneras de tejer, de ver y ser visto, mezclando idiomas y grabando imágenes que van desde la preparación de un quiosco de prensa la invención de un video musical protagonizada por sí mismos de parodias de canciones populares de éxito. Hacer a sí mismos autores de

textos variados, permitiéndose expresiones que desdibujan los límites de la oralidad, inscribiendo sus cuerpos en la escena de los derechos de autor producido en medio de varias referencias, ellos / a están construyendo maneras de exponer los pensamientos que hacen uso de los recursos técnicos existentes, pero que no son el contenido de las instrucciones anteriores para su uso. Inventar maneras, las posibilidades de edición, imitan fórmulas consagradas, mancha textos existentes, ironizan las formas tradicionales de hacer conocimiento. Es por esta forma de ironía, entrega sin pudor y la libertad creativa que vienen las “covers” de “popozuda valesca”, intérpretes de bandidos entrevistados, manipuladores de títeres, cantantes de parodias y presentadores de noticias de la televisión. Todos estos personajes se viven en escenarios construidos por ellos mismos, grabada por diferentes dispositivos de imagen (teléfono celular, webcam,

videocámara, tablet, etc.) y difundido por diversos medios (Youtube, Vimeo, CD-ROM, DVD, Facebook, VasTumbler, Twitter, Blogs, etc.). El cambio entre los scripts y la improvisación, la irreverencia y la mezcla de timidez, de la autoría de los espacios ha demostrado remanso de recuerdos y saberesfazeres cotidianos, alternativas al consumo masivo de espacios prefabricados. Tales espacios se tejen en las redes de conocimiento de todos los días que se entrelazan, se ven afectados, se modifica y se complementan entre sí. Además de las formas, que podríamos clasificar arbitrariamente como vídeos, perfiles, blogs, canales, impresión, etc., hacemos hincapié en el carácter artesanal de la producción y el bajo coste

monetario de los proyectos. Los estudiantes entienden que las tecnologías son entidades que no son accesibles sólo a través de dinero, pero son instrumentos para ser pensados desde las materias primas que tienen en casa, restos de comida, residuos, almacenados y soluciones que juntos pueden generar conocimiento inimaginable. Las siguientes figuras muestran algunos fotogramas combinados con ensayos audiovisuales practicadas por los estudiantes. El equipo más utilizado para capturar imágenes era el teléfono portable y los programas de edición más recurrentes son Windows Movie Maker, Adobe Premiere y Final Cut Pro X.



Figura 3: Print de alguns vídeos produzidos como espaços de autoria dos estudantes.

2. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Así como nos resistimos a la tentación de elaborar una metodología para caracterizar y definir nuestro trabajo, a pesar de que hemos ofrecido pistas que nos sitúan quizás lo que Kastrup (2007) ha llamado investigación de intervención, entendemos que a la lista de resultados obtenidos hasta el momento des-pontencializaria posibles lecturas tomadas por el lector. Sostenemos que el artículo científico debe ser considerado como un indicador de pistas sobre rutas para ser caminada (o rechazada) p o aquellos que se actualizan para trabajar con sus acumulaciones culturales y decodificación de modos de mensajes. Así que

no nos sentimos atraídos a analizar *los espacios de autoría colectiva falsificados*.

Sin embargo, podemos hacer algunas notas acerca de las tecnologías empleadas en el diseño de *cada* espacio - y esto tiene que ver con pensar el consumo de artefactos tecnoculturales de nuestro tiempo. Sabemos que estamos inmersos en un ambiente digital, sin precedentes, que producen y almacenan imágenes como nunca antes y accedemos a la información en cualquier momento, más y más dedicado a la rapidez de pensamiento y de dispositivos de manipulación que cabe en la palma de la mano.,,,,,Sin embargo, cuando

observamos como la inmersión en la red digital, no podemos olvidar que el ciberespacio se presenta en un mundo que también es analógica y darse cuenta de que es muy importante no hacer caso omiso de las *saberesfazer* conectados al manual, el uso de técnicas cruzando generaciones, estableciendo *formas de contar* y hacer pasar a través de la manipulación de las cosas tangibles que se ensucian de *gliter, pegamento*, que está adornado con lentejuelas y coloreado de papel crepé, que resignificar cartón, tela, cerilla, botón camisa, descubriendo materiales inusuales y alfabetised en idiomas cambiado constantemente, con múltiples acentos.

El ejercicio de este pensamiento, inspirado en la máxima de Deleuze (1992) de que las cosas no tienen que ser *esto o aquello*, pero pueden ser *esto y que nos ayuda a romper* con las dicotomías presentes en el discurso científico ampliamente practicado en las dicotomías West que tratan de separar la digitales de la tecnología analógica, como si uno fuera necesariamente la evolución de la otra, no hay vuelta atrás dos idiomas irreconciliables. En la construcción de puentes entre estos dos modos que hacemos, puede contribuir al empoderamiento colectivo en ambas plataformas, fomentando el flujo entre ellos mediante el diseño no como dos *espacios*, sino como un modo de expresión que cruz y que puede ser, en algunos medir la fruta en la creación acostumbrado a atravesar las barreras.

El seguimiento de los *usos* practicados por los que manejan diversos equipos también nos ha informado de lo imposible que es cerrar los *usos* previstos probables en los manuales de usuario. En varios momentos de la obra, escuchamos informes de los profesionales que han decidido eludir las reglas de un software de edición, por ejemplo, la promoción de un intercambio entre marcas de la competencia con el fin de obtener un resultado que se unen las ventajas de uno y otro. Aunque los dispositivos tienen límites y

posibilidades descritos anteriormente, como sostiene Flusser (2002), siempre se les puede dar nuevos significados, promoviendo lazos textuales entre la máquina y el hombre, donde uno es el otro y ambos reinventarse constantemente y creativa. Por lo tanto, es *importante* destacar los usos que se han hecho de los vídeos alojados en Youtube y ganado cierta popularidad *entre los profesionales* de la red. Haciendo uso de las técnicas de edición de vídeo, los estudiantes han realizado *mashup*⁵ vídeos y otros bricolajes con el fin de construir discursos (sonido, imágenes) nuevos a partir de fragmentos existentes.

Por último, pero sin agotar el tema, se puede ir mucho más allá, tenemos que reconocer que nos enfrentamos a una nueva sociedad que permite otras formas de construir conocimiento y difusión de la información, proporcionando oportunidades - a pesar de las numerosas desigualdades de acceso - casi medios democráticos de recibir, enviar información bricolaje, dejando a los cursos de formación de profesores para fomentar el estudio diario de estos espacios *multiformes*, donde podemos escribir nuestros textos, nuestros argumentos, nuestras historias, nuestras esperanzas y todo lo que queremos gritar al mundo. En tiempos de vista y dar la vista (Bruno, 2010), tenemos que *pensar en qué y cómo* mostrar, convirtiendo actos casi involuntarios en las acciones creativas también deliberados

⁵Un *mashup* de vídeo (también escrito como *mash-up* de vídeo) es la combinación de múltiples fuentes de vídeo que normalmente no tienen nada que ver unos con otros en un trabajo derivado, a menudo satiriza componentes de sus fuentes o el otro texto. Muchos vídeos *mashup* son parodias humorísticas de trailers de películas, y otros géneros *mashups* que ha ganado bastante popularidad. En ese *mashups* son “transformaciones” de contenido original, pueden encontrar de autor reivindica la protección en virtud de la “justa utilización” doctrina de la ley de propiedad intelectual. Disponible en: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Mashup_\(v%C3%ADdeo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mashup_(v%C3%ADdeo)). Acceso: 06/07/15.

sin necesidad de renunciar a la otra.No se pedagogizar *Facebook* o abolir la supuesta inutilidad de *selfies*, pero para saber lo que podemos hacer por ellos, tomándolos como legítimos *espacios* escritos que nos pueden servir para el ocio y para el aprendizaje o, realmente entienden que disfrute y la educación son las dos caras de un mismo proceso y por lo tanto pueden ir de la mano, sin apartarse sin dicotómica, optando por *y en lugar de cualquiera*.

CONCLUSIONES

Lo que trajo en este cuento breve de experiencias son las preocupaciones que todavía nos animan a continuar en el campo, como la autoría de los espacios se siguen produciendo cada 15 días por los estudiantes y no paran de sorprendernos con inventos cotidianos que se nos presentan.Nuestra idea es continuar con la búsqueda de otros dos o tres semestres, tornando más claros nuestros disparadores de feedback recibidos.Nos dimos cuenta, por ejemplo, que algunas áreas de la autoría, tales como juegos educativos, requieren más tiempo para la preparación y, por eso, tenemos tiempos de entrega más flexibles, respetando los comentarios realizados por los alumnos. También hemos invertido en tránsito entre lo digital y lo analógico para que los grupos también permiten que la experiencia lo que no es su zona de confort.Al final de esta primera etapa, tenemos la intención de crear las condiciones para que los grupos presenten entre sí, sus repertorios, como algunos se mantienen confidenciales, en un intento (dellos) para ahorrar algo de sorpresa y no fomentar el plagio - que, en nuestra opinión, es una amenaza débil, ya que la práctica nos ha demostrado que los mismos espacios de autoría tienden a producir completamente diferentes mensajes.

REFERENCIAS

ALVES, N. Redes Educativas 'dentrofora' das escolas, exemplificadas pela formação de professores. In: SANTOS, L.; DALBEN, Â.; LEAL, J. D. L. (Org.). **Convergências e**

tensões no campo da formação e do trabalho docente: currículo, ensino de Educação Física, ensino de Geografia, ensino de História, escola, família e comunidade. 66. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

BRUNO, F. Circuitos de vigilância: controle, libido e estética. In: LEAL, B. S.; MENDONÇA, C. C.; GUIMARÃES, C. **Entre o sensível e o comunicacional.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano:** 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

DELEUZE, G. **Conversações.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DERRIDA, J. **Limited Inc.** Campinas: Papirus, 1991.

ECO, U. **Obra aberta.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

FLUSSER, V. **A filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GONÇALVES, M. A.; HEAD, S. Confabulações da alteridade: imagens dos outros (e) de si mesmos. In: _____ (Org.). **Devires imagéticos:** a etnografia, o outro e suas imagens. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

KASTRUP, V. **A invenção de si e do mundo.** Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

KASTRUP, V. Políticas cognitivas na formação do professor e o problema do devir-mestre. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 93, p. 1273-1288, set./dez. 2005.

LATOUR, B. **Ciência em ação:** como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: Ed. Unesp, 2011.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MARTÍN-BARBERO, J. Convergência digital e diversidade cultural. In: MORAES, D. (Org.). **Mutações do visível**: da comunicação de massa à comunicação em rede. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2010.

MATURANA, H. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

RINCÓN, O. Experiências de convergência: inovação na análise e na expressão audiovisual. Tradução: Isabel Navega. In: BERINO, A.; SOARES, C. (Org.). **Educação e imagens II**: currículos e dispositivos de produção e circulação de imagens. Coordenação da série: Nilda Alves. Petrópolis: De Petrus; Rio de Janeiro: Faperj, 2013.

_____. **Televisión, video y subjetividade**. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2002.

SOARES, C.; SANTOS, E. Artefatos tecnológicos nos processos pedagógicos: usos e implicações para os currículos. In: ALVES, N.; LIBÂNEO, J. C. **Temas de Pedagogia**: diálogos entre didática e currículo. São Paulo: Cortez, 2012. p. 308-330.