

El rapto del *Edupunk*

Germán Alejandro Miranda Díaz

Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM

LA PRÁCTICA

Entendemos coloquialmente a la práctica como el conjunto de experiencias que se consiguen al realizar de forma constante una actividad, ya sea por la rutina misma o por la acción consciente y planificada para adquirir un conjunto de habilidades.

Desde este punto de vista pareciera que para la adquisición de la práctica bastara con repetir una actividad y con el tiempo las interacciones harán lo propio para que se establezca la competencia deseada. Este argumento descansa sobre la creencia de que las personas no requieren de la ayuda externa para su desarrollo personal, y a pesar de que el ser humano cuenta con una gran capacidad adaptativa, esto no sucede en solitario.

Lo último nos lleva a la acepción de la práctica enmarcada en el eje social, entendida como el conjunto de habilidades que ha adquirido un individuo en el contexto de una comunidad que le ha brindado identidad común, un objetivo conjunto, un repertorio de habilidades y un espacio de acción (Wenger, 1999), así como una historicidad y un lenguaje especializado (Mercer, 2001).

Los practicantes pertenecen a un agrupamiento, físico o simbólico, que a su vez brinda sentido a la actividad conjunta, que por el sólo hecho de suceder deja una estela de eventos que con el tiempo se han de convertir en un referente cultural, y más adelante podrán

convertirse en costumbres que serán transferidas entre los viejos y nuevos integrantes. Llegado este punto, la comunidad ya ha alcanzado la madurez en tanto que se ha convertido en un mecanismo de transmisión, apropiación y derivación cultural, en el que la comunicación y la actividad transmiten los artefactos y las prácticas, que a su vez perpetúan el uso de los primeros.

LA PRÁCTICA EDUCATIVA CON ARTEFACTOS DIGITALES

La escuela, como todo agrupamiento comunitario, tiene múltiples actores y voces, por esta razón cuando se le refiere es común que se argumente considerando sólo uno de sus agentes, siendo el más común el docente. Como lo indican García, Loredó y Carranza (2008) la docencia no se limita a la interacción docente-alumno, puesto que dentro del aula suceden muchos más elementos para considerar, ejemplo de ello es el diseño pedagógico que en opinión de los autores puede dividirse en el pensamiento didáctico, la planificación y por último la interacción en el aula.

Al descentrarse de la práctica educativa educativa como la diada de interacción docente-alumno entonces se hace necesario atender a la actividad del practicante docente, en este sentido Ramón (2018) propone incentivar la actividad reflexiva del docente como elemento para impulsar el cambio en la práctica educativa, pensar sobre qué enseñar y cómo enseñarlo termina decantándose en una necesaria crítica colectiva que debe de traducirse en acciones para el cambio.

Dentro de los docentes uno de los grupos que hace más evidente su actividad orientada al cambio de sus prácticas son aquellos que deciden la inclusión de artefactos digitales en su aula, se trata de un grupo proactivo pero no necesariamente reflexivo y lleno de contrastes.

Por un lado tenemos a docentes que no se han tomado el tiempo

para realizar la reflexión acerca del tipo de práctica que desean y por lo tanto sobre qué artefactos son los convenientes para su inclusión, de forma que es común el consumo de tecnología por el sólo hecho de estar disponible; en este grupo se encuentran las olas de uso del hardware como solución educativa, ejemplo de esto es que se ha argumentado sobre las ventajas del cómputo, la multimedia, las computadoras portátiles, las páginas web, los celulares, las tabletas, posteriormente se incluyeron conceptos como la Web 2.0 y 3.0 (ahora también emerge la 4.0, más las que se acumulen), los entornos personales y los entornos abiertos, la disrupción y el fenómeno Punk. Esto no quiere decir que no exista una reflexión de origen, lo que se describe es que el grupo de practicantes, en su ánimo desbordado de uso de los artefactos y cambio de la práctica no cae en cuenta en las contradicciones inherentes a la apropiación de esos dispositivos, como podría ser tomar un diplomado para implementar la disrupción en el aula o bien ser un entusiasta de las libertades de la cultura y software libre mientras se usa, en lo cotidiano, una máquina o servicio que enfatiza lo privativo.

En el otro extremo encontramos a los practicantes que han de tamizar todo: los ejes éticos, los objetivos que se persiguen o la pertinencia al grupo al que se pertenece o se pretende beneficiar. Esto no anula las contradicciones, pero las hace visibles e incluso son objeto de reflexión y de una toma consciente de su uso.

Podría ser que un agrupamiento en el punto medio sean los colectivos de la educación con software libre, es común que estos grupos de docentes conformen comunidades de práctica en la que se comparten recetas metodológicas para solucionar los problemas comunes, se participe en la solución de los problemas del otro, pero también se encultura en los ejes éticos e identitarios del grupo. Las comunidades educativas que se han apropiado del software libre se han distinguido por implantar y desarrollar (en conjunto con el resto

de agrupamientos del software libre) sus propias soluciones tecnológicas; en una versión contemporánea del «hazlo tú mismo».

PUNK: «HAZLO TÚ MISMO»

No hay una definición consolidada de *Punk* en tanto que la expresión de este grupo es diversa, por ejemplo encontramos los que se han expresado por medio de un género musical, los que han usado la literatura o los que reaccionan a la conformidad impulsada por las estructuras de control institucionales como la familia, la escuela, el trabajo o la sociedad. Sabogal (2017) indica que estas expresiones tienen un punto común que es la creación de una plataforma política en la que se promueven manifestaciones y acciones políticas, que como lo hemos indicado párrafos arriba, no se encuentra exenta de sus contradicciones. Sin embargo no hay mejor descriptor de la actitud punk que el postulado «hazlo tú mismo», como reacción al rechazo de las imposiciones de la autoridad y el capitalismo (Hannon, 2010).

En opinión de Jakubecki (2017) el Punk se ve cruzado por una postura nihilista en la que se asume una postura de “no futuro” alimentada por una insatisfacción y desesperanza crónica de un sistema enfermo que no puede ser cambiado. Es este desencanto el que genera movimiento para reemplazar una sociedad caduca que se basa en sistema capitalista hipócrita que no merece ser salvado (Hannon, 2010), desde esta óptica es necesaria la construcción de un sistema paralelo en que se han de desterrar los impulsos no naturales como el poder, el dinero o la fama (Jakubecki, 2017).

Ivaylova (2015) menciona que el punk es un movimiento de ruptura y rebelión, tanto como el dadaísmo, teniendo como eje la oposición al poder, corrupción, valores, reglas y “buenas costumbres” del sistema

dominante; proponiendo en contraste espacio de libertad y experimentación escandalosa para hacer evidente el engaño cultural y herirlo para fomentar el cambio.

El punk tiene una diversidad de formas de expresión pero todas ellas tienen común el disgusto por el capitalismo, la alienación al trabajo y la ruptura con el orden establecido, y aunque por su estridencia son visibles, en realidad han creado un gueto en el que han decidido recluirse. Por estas características es que en los últimos años se ha usado el término punk como sufijo, tal es el caso de los criptopunks o de los edupunks.

El caso de los criptopunks tuvo una visibilidad excepcional debido a las filtraciones de Manning, Snowden y la notoriedad de Wikileaks, en todos estos casos sucedió una exaltación de los ideales de defensa de la información pública frente al sistemas estatales que buscan ocultar al ciudadano el entretelón del ejercicio de gobierno.

EDUPUNKS

Parafraseando y derivando a Rowell (2008) el *edupunk* es un enfoque educativo creativo que integra una actitud inconformista bajo el supuesto dogmático de la actitud **«hazlo tú mismo»** en el diseño de los [materiales y] herramientas que se usan para la enseñanza y el aprendizaje, mientras se repudia la comercialización educativa y [el abuso del copyright y el derecho de autor] y se asume y promueve el pensamiento crítico usando la comunicación digital.

La actitud *edupunk* nace como una actitud reaccionaria a las intervenciones institucionales que normalizan el uso de la tecnología. Se trata de una postura en los entornos educativos que tiene como eje un acto de rebeldía y emancipación dentro de los cánones institucionales que propone un ejercicio simple, la apropiación y uso

de la tecnología desde el eje humano.

En algunos sectores se le asocia a una actitud anticapitalista y en otros se encuentra vinculado a la autogestión, en el sentido de lo mencionado por Sabogal (2017) las expresiones culturales del movimiento punk crean una plataforma de exhibición política. Aunque al ser un concepto tan polisémico en algunas ocasiones es una invitación al convencimiento del que se encuentra fuera del grupo mientras en otros casos es para el consumo interno.

En el caso de la actitud anticapitalista encontramos la emblemática entrada de bitácora de Ebner en mayo del 2008, dentro del marco de sus comentarios sobre la novela *The Glass Bees* de Ernst Jünger en el que usando como punto de partida la introducción de Bruce Sterling al libro menciona lo siguiente (traducción propia):

«Jünger percibió que el capitalismo industrial es un juego ridículo, por lo que demostró ser muy bueno para predecir sus movimientos futuros... [Él] entendió que la tecnología se persigue no para acelerar el progreso sino para intensificar el poder. Él entendió completamente que el entretenimiento popular viene con un lado oculto militar-industrial»

Esto será el punto de partida para que Ebner desarrolle lo que él considera la falacia del desarrollo del capitalismo, en particular aquella que se involucra con la tecnología y la mejora educativa, refiriéndose específicamente al tema del lanzamiento de un LMS privativo que en su propuesta mercadológica presumía de ser la siguiente generación tecnológica, así como de su omnipresencia en múltiples escuelas en la que opinaba que el movimiento tecnoeducativo (EdTech) se encontraba entrampado por esa visión de mercado y en el que se había perdido el impulso de la innovación. Al final de este breve desarrollo Ebner termina concluyendo que es necesario retomar una actitud combativa contra las corporaciones, fomentando el retorno de las ideas, innovación y visiones al colectivo

tecnoeducativo que las corporaciones de la educación en línea han despojado a sus autores, las cuales han retornado al grupo a precios desorbitantes, esto describe la actitud *edupunk*.

En el mismo sentido que señalamos párrafos arriba sobre el sufijo Punk, Lamb (2012) señala que el *edupunk* refiere a la actitud contracultural de personas usando redes sociodigitales para apropiarse de conocimiento disciplinar con un propósito cotidiano. El uso del concepto fue apropiado rápidamente y su uso terminó en una pequeña burbuja que se convirtió en un objeto de venta y consumo; un ejemplo de este abordaje se encuentra en el libro “educación expandida” de ZEMOS98 (Díaz y Freire, 2012), en la citada compilación se pueden leer un par de capítulos en los que el concepto *edupunk* carece de su actitud contracultural, y por el contrario los autores de los textos promueven un fenómeno para ser consumido.

Cuenta Lamb (2012) que la delimitación pública del llamado *edupunk* fue tan accidental como lamentable, la idea original era tener un sitio web de tecnología educativa que publicara opiniones anónimas «brutalmente honestas», sin embargo Ebner publicó en su bitácora una serie de entradas al respecto del tema y todo se desbordó. El concepto *edupunk* se convirtió en la palabra del año 2008 generando debates e interpretaciones sin sentido hasta que el mismo autor renunció voluntariamente al tema por considerar que fue raptado por «neoliberales deseosos de desmantelar las instituciones públicas».

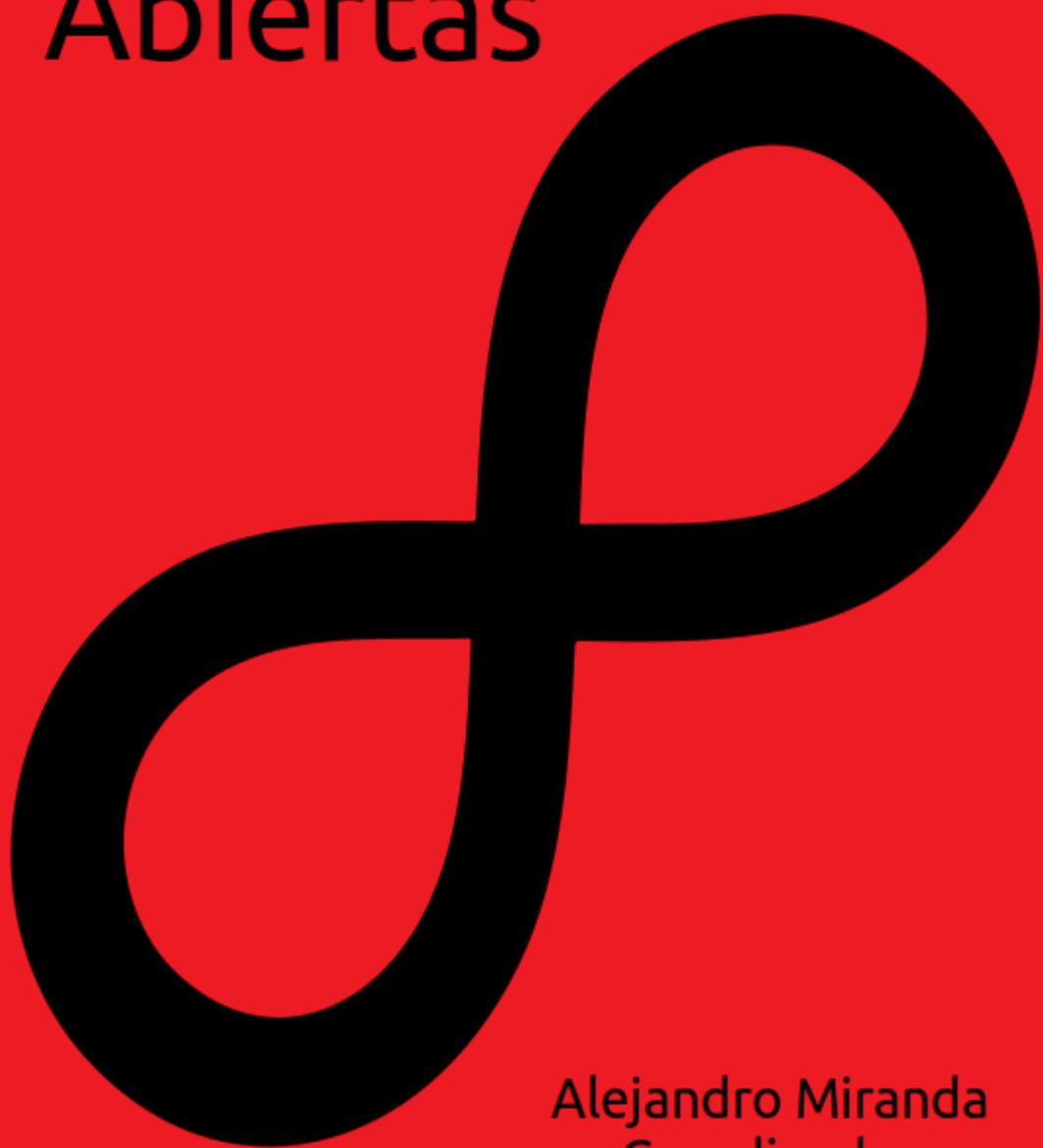
Así, el concepto *edupunk* nació de los practicantes reaccionarios frente a la pérdida de innovación y sobre comercialización de la educación en línea; en voz de sus propios ideólogos, tan pronto como nació la propuesta ésta fue raptada para convertirla en un bien de venta y consumo de la que vendedores de cuentas de vidrio sacaron provecho.

REFERENCIAS

- Díaz, R., y Freire, J. (2012). Educación expandida. Sevilla: Zemos98.
- Ebner, M. (2008). Why we need edupunk. *Journal of social informatics*, 9, 31-40.
- García C. B., Loredo E. J. y Carranza P. G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 10(spe), 1-15.
- Hannon, S. M. (2010). *Punks: A guide to an American subculture*. ABC-CLIO.
- Ivaylova, D. I. (2015). El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo. (Tesis de maestría). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Jakubecki, N. (2017). Esos adorables perros llamados “punks”. En Sonna, V., Illaraga, R., Abellón, P., Arrarás, A., Encinas, L. A., Gardella, M., ... y Mella, C. C. *Filosofía y cultura popular. Argentina, Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.*
- Lamb, B. (2012). El pasado es prólogo. En Piscitelli, A., Gruffat, C. y Binder, I. (coord.), *Edupunk aplicado. Aprender para emprender*. Barcelona: Fundación Telefónica.
- Mercer, N. (2001). *Comunidades. Palabras y mentes. Cómo usamos el lenguaje para pensar juntos*. Barcelona: Paidós.
- Ramón R. R. (2018). Las teorías de Schön y Dewey: hacia un modelo de reflexión en la práctica docente. *Cinzontle*, 3(11).
- Rowell, L. (2008). Edupunk rocks the (virtual) house. *eLearn*, (7).
- Sabogal O. S. A. (2017). *El punk como símbolo de la contradicción: alternativas de manifestación política y creación de subjetividades identitarias*. Universidad de Santo Tomás, Colombia.

Wenger, E. (1999). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge university press.

Prácticas Abiertas



Alejandro Miranda
Coordinador

Educación y Cultura Libre

Prácticas Abiertas.

Obra arbitrada por pares académicos.

Proyecto financiado por el proyecto número 270058 del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México dentro de la convocatoria de Repositorios Institucionales.

ISBN versión digital (eBook): 978-0-359-71219-9
Primera edición: febrero de 2019

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz
Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Universidad Nacional Autónoma de México
© de la edición: Educación, Cultura y Software Libres
© de los textos: los autores

Hecho en México

Dictaminadores:
Zaira Yael Delgado Celis. Universidad Nacional Autónoma de México
Víctor Manuel Martínez Martínez. Universidad Pedagógica Nacional

Corrección de estilo: Alejandro Daniel Orozco Guzmán

Otros créditos
Fuente: *Liberation Sans* (SIL Open Font License, Version 1.1.)
Símbolo portada: *Infinity Symbol Silhouette* (public domain source)

Las opiniones, contenidos, reseñas y conversaciones por IRC publicados en Prácticas Abiertas son responsabilidad exclusiva de sus autores.