



EDUTUBERS: ¿LA NUEVA FORMA DE EDUCAR?

Nos encontramos en **un contexto en donde la tecnología ocupa un gran protagonismo**. Cada vez aparecen nuevas aplicaciones, plataformas y nuevos canales para interactuar virtualmente entre usuarios. Por ejemplo, una de las más reconocidas a nivel mundial es YouTube.

Hace muchos años que esta red viene siendo utilizada para indagar acerca de todo tipo de contenido; sea información, documentales, música, películas, etc. Y algo interesante a remarcar, es que **mucha gente la emplea para buscar tutoriales sobre determinadas temáticas, o mismo para subir videos enseñando y dando a conocer distintas cuestiones de interés. Se trata de los "Edutubers"**. ¿Alguna vez los escuchaste mencionar?

Son una enorme **comunidad de creadores que ponen a disposición su conocimiento en distintas áreas para que las personas en cualquier lugar del mundo puedan aprender de manera gratuita**.¹

Veamos un testimonio en primera persona:

"La aplicación Youtube es un canal que ha llegado para quedarse porque todo el mundo tiene acceso a él"

- Anna Teres

"Empecé con un blog de cocina para guardar mis recetas, luego creé una web y subí el primer vídeo a YouTube y a Facebook y tuve muchas visitas. En un año logré rentabilidad mediante la publicidad y los vídeos patrocinados y me hice autónoma. Ahora tengo a una periodista empleada y un local para trabajar. He hecho de mis recetas un medio de vida porque ví que reportaban ingresos", expresó al diario El País, Anna Teres, la creadora de "Anna Recetas Fáciles", con 1.5 millones de suscriptores en YouTube.

“Esta aplicación es un canal que ha llegado para quedarse porque todo el mundo tiene acceso a él”, finalizó Anna.²

Sucesos así nos hacen ver y analizar que este fenómeno no sólo puede ser un hobby, sino que, además, **puede convertirse en una actividad rentable**. Y mucha gente opta por esta segunda opción, vista como una alternativa a los trabajos comunes de oficina.

Es importante destacar que:

- De los 2.000 millones de usuarios logueados a YouTube cada mes, 7 de cada 10 lo hacen para aprender sobre alguna temática.
- Los videos para aprender son la principal búsqueda en YouTube a nivel mundial (más que la música y los gameplays).
- En 2018 los videos con las palabras “cómo hacer” en el título (el famoso “how to” en inglés), sumaron 4.500 millones de horas de visualizaciones.³

“La figura de los educadores sigue siendo vital, siempre y cuando puedan repensarse como parte de esta era digital porque todos estamos inmersos en ella”.

- Carina Lion

No debemos olvidar que es un tipo de actividad que va destinada a una gran variedad de públicos. Y acá vamos a hacer foco concretamente en **los niños, que cada vez pasan más tiempo frente a las pantallas buscando descubrir que más pueden saber**. Es por ello que resulta esencial el control parental.

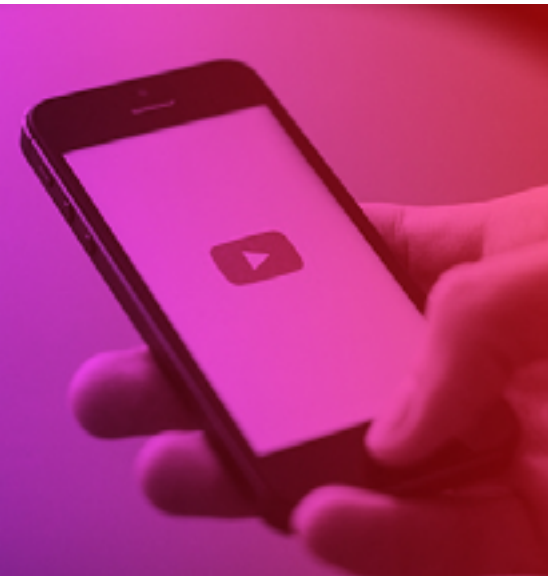
Ahora bien, ¿el fenómeno “Edutubers” pertenece estrictamente al campo de la Educación? ¿Qué procesos de enseñanza y aprendizaje se ponen en juego cuando se hace uso de estas alternativas? ¿Cualquier contenido se puede transmitir de forma virtual? Y podríamos formular más y más preguntas.

Desde esta perspectiva y a los fines de generar un momento de reflexión, decidimos entrevistar a la Docente Carina Lion⁴, Licenciada y Profesora en Ciencias de la Educación (UBA), y esto nos dijo...

- **¿De qué manera/as creés que se une el avance tecnológico y la educación?**

- Ya plantear la pregunta desde el avance implica tomar una posición acerca de la tecnología que se vincula con el determinismo tecnológico: la creencia de que la tecnología evoluciona hacia una sociedad mejor. Yo plantearía una unión crítica y clave entre lo tecnológico y lo educativo. Por un lado, las tecnologías forman parte de los escenarios culturales contemporáneos y como tales son herramientas en el sentido vigotskiano que pueden convertirse en vehículos de pensamiento poderosos para revisar prácticas educativas vigentes. La clase

De los hábitos más comunes hoy en día: un niño utilizando las redes sociales en su computadora.



La gran protagonista, la plataforma online Youtube.

diseñada desde una secuencia lineal progresiva basada en la explicación-aplicación-verificación genera, como dice Serrés, un murmullo creciente en clase. Por otro lado, los aprendizajes han sido interpe- lados también por las tecnologías. Nuestros sujetos en las aulas se encuentran muy atravesados por las tecnologías que han transfor- mado formas de aprender. Hay mucha investigación sobre este tema (desde la corriente del conectivismo, y la de cognición distribuida, por ejemplo). Además, hay un sentido crítico acerca del uso de las tecno- logías del que nos alertan autores como Baricco, Cobo, Van Dijck. La necesidad de construir una ciudadanía digital crítica que dé cuenta de comprensión acerca de las plataformas educativas; cuestiones económicas y sociales que atraviesan lo educativo; brechas que aún subsisten (y acá no hay avances, por ejemplo). Me gusta explicar la complejidad de estas relaciones porque tienen varias aristas y que hay muchos estudios sobre estos temas.

- **¿Cómo considerarás que se ve afectado -tanto en sentido positivo como negativo- el rol social y la figura de los educadores ante esta nueva era altamente digital?**
- No me gusta plantear el tema dicotómicamente: lo positivo y lo negativo. Tal como mencionaba, estos escenarios culturales están exigiendo nuevas maneras de diseñar las prácticas de enseñanza en todos los niveles educativos y esto genera cierta incomodidad pedagógica en algunos casos. La figura de los educadores sigue siendo vital, siempre y cuando puedan repensarse como parte de esta era digital porque todos estamos inmersos en ella.
- **El enseñar a través de Youtube todo tipo de temáticas y mostrar variedad de contenidos ya es una tendencia muy presente. A las personas que lo realizan se las denomina "edutubers". ¿Qué pensás acerca de este fenómeno y las nuevas oportunidades que se presentan en Internet? ¿Creés que es un tema para tratarlo y aplicarlo en el ámbito educativo?**
- No me parece que se enseñe a través de YouTube o en todo caso es mejor plantear: qué es enseñar. Si enseñar es transmitir, podemos hacerlo a través de Youtube. Si enseñar es problematizar; codiseñar con los y las estudiantes para producir algo que los/as vincule con su realidad; generar vínculos y huellas que les queden en su paso por la educación; ofrecer experiencias variadas para construir conocimiento; dar lugar a emociones, desafíos y el fortalecimiento de aprendizajes de nuevo tipo, entonces este fenómeno es reduccionista. Me encantan las tecnologías, me dedico a la tecnología educativa hace 30 años y vi pasar muchas tendencias. Es evidente que hay mucho tutorial relevante, microdocumentales, explicaciones en youtube que son más claras que las clases de algunos/as docentes. Pero entonces vuelvo, si esto se resuelve así (desde la transmisión), hay que pensar que el lugar de la clase es único. Es un lugar en el que se viven experiencias

Los edutubers son creadores que ponen a disposición su conocimiento en distintas áreas para que las personas en cualquier lugar del mundo puedan aprender de manera gratuita.



Uno de los métodos que los edutubers utilizan para filmarse y luego publicar sus videos enseñando alguna cuestión en particular.

que no están en otro lado; un lugar de encuentro para esta construcción, que deja huellas perdurables que alienten a seguir estudiando, a permanecer en el sistema educativo, a egresar habiéndolo terminado. Son otros los desafíos, entonces. Me parece que justamente es un tema para abordar críticamente con educadores y volviendo a la pregunta anterior, hace a la redefinición de su rol atravesado por estas tendencias culturales.

- **A la hora de hablar de los peligros en la web y los cuidados que deben tener los estudiantes, ¿cómo desarrollas esas temáticas en clase?**
- Como decía, hay muchos textos que exponen qué implica el uso de redes, plataformas, en un mundo algoritmizado y expulsivo de manera crítica (agrego Snircek, Sassen, Sadin). Yo trabajo en la universidad. Trabajé en escuela media pero cuando estos temas no habían arrancado. Estos temas exigen abordajes multidimensionales, multiperspectivistas. Entender las huellas de lo que Baricco llama una revolución mental que ha llevado a una revolución digital implica cierta historicidad también. Desnaturalizar fenómenos; comprenderlos, construir líneas de acción como comunidad, como colectivo educativo. Es todo un trabajo que tenemos que hacer.

Desde **BACSI**RT, consideramos positivo y evolutivo el crecimiento de espacios virtuales que disponibilicen y permitan el acceso a diversos contenidos e información a todas las personas que tengan la posibilidad de conectarse a Internet. Sin embargo, tal como mencionaba Carina, creemos que “enseñar y aprender” es mucho más que brindar y recibir información a través de una aplicación, es por ello que siempre será valiosísima la labor de los y las docentes y los espacios en los que se pueda generar y compartir conocimiento de persona a persona, estando juntos. ■

¹ https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/edutubers-revolucion-educativa-esta-videos-se-mira-ni-d2279204?utm_source=dvr.it&utm_medium=twitter

² https://elpais.com/economia/2019/03/22/actualidad/1553261359_753524.html

³ https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/edutubers-revolucion-educativa-esta-videos-se-mira-ni-d2279204?utm_source=dvr.it&utm_medium=twitter

⁴ Carina Lion: Licenciada y Profesora en Ciencias de la Educación. Especialista en Formación y formadores, Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Doctora en Educación por la Universidad de Buenos Aires. Investigadora en el Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación de la Facultad de Filosofía y Letras y co-directora de proyecto UBACYT, en el Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación de la UBA. Prof. Adjunta de Educación y Tecnologías y de Informática y Educación en la carrera de Ciencias de la Educación. Docente en Maestrías y Doctorado nacionales e internacionales. Ex directora de UBA XXI y del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (CITEP) de la UBA. Actualmente desarrolladora de videojuegos educativos. Autora de publicaciones en el campo de la tecnología educativa como Imaginar con Tecnologías y la Escuela de las Pantallas.