

El rol del procesador didáctico en el diseño de propuestas educativas virtuales

Marcela Cannizzo

Universidad Nacional Pedagógica /
Universidad Nacional de Hurlingham



Cursos virtuales - diseño - desafíos - creatividad - innovación

Palabras
Clave

En esta exposición me enfocaré en los desafíos de diseñar y acompañar la planificación de propuestas educativas virtuales. La pregunta que puede servirnos de guía es cómo se materializa una propuesta virtual desde que surge como propósito de enseñanza hasta que se cristaliza en un campus virtual.

Revisando el sentido original de la palabra *virtual*, compruebo que alude a una suerte de energía, de impulso, de potencia. Es algo que tiene la posibilidad de ser, pero que aún no es. Es decir que lo virtual está muy ligado al campo de la posibilidad.

También una propuesta educativa es un escenario de posibilidad. Los diseños de proyectos educativos están ligados a la creación: cada propuesta o proyecto que llega es inédito en su estructura, en su funcionamiento, en los/as destinatarios/as a los/as que apunta. Por eso no hay prescripciones ni recetas acerca de cómo diseñar una propuesta educativa virtual.

Existen dos momentos relacionados con el diseño de este tipo de propuestas, y que se dan de manera simultánea. Uno de esos momentos tiene que ver con el diseño didáctico y pedagógico. El otro se relaciona con el armado del campus y la elección de las herramientas tecnológicas más apropiadas para cristalizar eso que pensamos en términos de diseño. En esta instancia es importante considerar que el diseño pedagógico antecede siempre al diseño tecnológico.

Casi inevitablemente encontramos aquí dos tensiones. La primera tiene que ver con la idea –recurrente en los equipos de autores/as– de trasladar a lo virtual las metodologías y prácticas propias de lo presencial. Algo así como una suerte de digitalización de lo que acontece en un aula universitaria. La segunda tensión se vincula con creer que el/la estudiante aprende por el simple hecho de tener a disposición materiales de calidad y en cantidad. Como si eso asegurase la excelencia académica.

Por otro lado, el diseño de una propuesta es acompañado por un proceso de *didactización* (Maggio, 2012) que es ni más ni menos que el diseño de una propuesta virtual atravesada o entramada con tecnologías. En este punto, los/as integrantes de los equipos de tecnología

realizamos algunas tareas puntuales de acompañamiento a los/as autores. La primera de ellas es revisar los propósitos y los objetivos de enseñanza. Esto parece una obviedad, porque todos los proyectos educativos tienen un programa. Sin embargo, es muy importante trabajar con los equipos cuál es la mejor forma de organización conceptual que puede tener ese programa, porque, en cierta forma, ese programa será la estructura que soporte el diseño didáctico posterior.

En segundo lugar, es importante, en este proceso de didactización, ayudar a pensar la elección de la bibliografía y el recorte de materiales, así como proponer otros. Es necesario, además, cuidar los temas vinculados a los derechos de autor y conocer el Régimen Legal de la Propiedad Intelectual.

Otra de las tareas del procesador didáctico es acompañar a los/as docentes en la producción de materiales, ya sean escritos o audiovisuales. Muchas instituciones convocan a profesores/as como productores/as de contenido. Les piden la escritura de clases virtuales, de unidades temáticas, fichas y materiales audiovisuales. Aquí es fundamental el rol del procesador didáctico, porque una clase virtual dista mucho de ser un bloque académico. Es importante el proceso de didactización para encontrar, en ese material, los distintos momentos y organizadores que permiten a los/as estudiantes acercarse a la comprensión de los textos. Muchas veces se pide ampliar conceptos mediante la inclusión de materiales hipermediales y preguntas interpeladoras que vuelvan sobre los textos.

En el procesamiento didáctico también es importante el diseño de las actividades, porque son las que permitirán al/a estudiante poner en juego aquello que leyó, vio y comprendió. En este punto, la mirada del procesador didáctico funciona como una suerte de termómetro que permite evaluar la propuesta, la definición y la planificación de los criterios de evaluación.

Por último, es necesario también pensar la temporalidad de la propuesta. Muchas veces se produce una suerte de desacople entre lo que se le pide al/a estudiante, en términos de lectura y de actividades, y la cantidad de horas destinada a esa cursada. La escala temporal es algo que el procesador didáctico tiene muy presente porque impacta en la trayectoria del/a estudiante.

Luego de la planificación y el armado de materiales, llega el momento de armar el campus virtual y decidir qué herramientas tecnológicas van a utilizarse. Aparecen aquí otras dos tensiones. La primera, relacionada al rol específico del procesador didáctico, es la que se da entre *ritualización* y *repetición*. Parecen dos conceptos similares, pero tienen sentidos distintos. Con ritualización me refiero a ciertas prácticas o decisiones en la organización de los contenidos. Por ejemplo: cuando se trabaja en el procesamiento didáctico de una carrera completa, es probable que haya ciertas decisiones iniciales que se repitan en todas las asignaturas. La repetición, por su parte, va en contra de lo inédito de cada propuesta, y fiscaliza el proyecto. Refiere a la repetición de ciertos modelos de actividades y de ciertas formas de resolver las cuestiones didácticas. Es una señal de alarma.

La segunda tensión se vincula con las distintas concepciones que se tienen acerca de qué es un campus virtual. Persiste la idea del campus como un repositorio o depósito de materiales, y/o como un canal de comunicación entre la información que ofrecen los/as docentes y el acceso que puede tener el/la estudiante. Se trata de una idea de campus virtual bastante estática, que no da cuenta de la potencia y de lo que debería acontecer ahí.

Un entorno en línea es un espacio a ser vivido, habitado. Un espacio entramado por interacciones humanas. Son esos vínculos, a través de la colaboración y de la construcción, los que permiten el aprendizaje. Esto es algo a tener en cuenta desde el inicio.

Por último, en el diseño de las propuestas virtuales también debe priorizarse la innovación pedagógica por sobre la tecnológica, intentando elegir las mejores herramientas para ese proceso de aprendizaje. De la misma manera, la planificación de la propuesta debe tener en cuenta la identidad y el perfil de los/as estudiantes, y, a la vez, priorizar su proceso de aprendizaje por sobre el proceso de enseñanza.

A modo de cierre: el diseño de una propuesta educativa en un entorno de colaboración y construcción colectiva del conocimiento será posible cuando:

- ▶ se diseñen propuestas que tengan presente el perfil del/a estudiante al que está destinado. En este sentido, los materiales, las metodologías e interacciones deben estar desarrolladas pensando en él/ella y en su proceso de aprendizaje;
- ▶ la propuesta en general privilegie el aprendizaje por sobre la enseñanza, lo que implica posibilitar al/a estudiante un proceso de autonomía intelectual, personal y social, para asumirse protagonista de su aprendizaje;
- ▶ se priorice la innovación pedagógica por sobre la innovación tecnológica, incluyendo el uso de las herramientas didácticas más apropiadas para diseñar actividades de aprendizaje de calidad para los/as estudiantes.

El quehacer del procesador didáctico, entonces, resulta fundamental para el diseño de este tipo de propuestas educativas en línea.

Referencias

Maggio, Mariana (2012): *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.