

Constructo: plataforma de ludo-aprendizaje colaborativo

Diego Levis

Universidad de Buenos Aires



Educación - tecnología - aprendizaje colaborativo

Palabras
Clave


Hace más de 20 años que doy clases de grado y posgrado sobre problemáticas vinculadas con tecnologías digitales, medios y educación. Desde 1996, y con diferentes grados de éxito (y fracaso), busco formas de incorporar los medios digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. Primero fueron grupos de correo electrónico, después utilicé, sucesivamente, blogs, redes sociales y *wikis*. Los resultados obtenidos, salvo contadísimos casos, me dejaron insatisfecho. En 2016 encontré uno de los primeros artículos que escribí sobre el uso de tecnologías digitales en la educación. Era del año 1997 y refería a la necesidad de introducir formas de enseñanza y de aprendizaje colaborativas en red, y de desarrollar, en los ámbitos educativos, usos propios y específicos de TIC (que no replicaran los usos de tecnologías anteriores como cuaderno, manual y el pizarrón).

Desde entonces, estos mismos propósitos han aparecido repetidamente en diversos documentos sobre la incorporación de medios digitales en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. Sin embargo, los hechos han demostrado que no se trata de metas sencillas de alcanzar. Así, en lo que se refiere a las prácticas colaborativas, uno de los mayores obstáculos lo constituyen los sistemas educativos que, por lo general, privilegian lo individual (tanto en los métodos y prácticas pedagógicas como en los resultados perseguidos). Tener que destacarse ante los demás –que tantas veces son percibidos como competidores u oponentes– no permite que los/as estudiantes se asuman como un/a igual, que vean a quien está al lado como un/a posible (y necesario/a) colaborador/a en pos de un fin común.

La incorporación de medios digitales en el curso “Tecnologías educativas” de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires nos plantea un doble reto: uno de naturaleza conceptual y otro de carácter instrumental. El primero implica brindar principios teóricos y prácticos que permitan analizar las consecuencias sociales que ge-

nera, en la educación formal, la progresiva disolución de los límites espacio-temporales convencionales y que se deriva de la *presencia ubicua de la Pantalla en nuestra vida* (Levis, 1999). El segundo reto refiere a cómo podemos promover usos significativos de medios digitales durante el desarrollo de la cursada, con el fin de reflexionar sobre la incorporación de estas tecnologías en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. No basta con plantear la incorporación de prácticas colaborativas en red, sino que es necesario identificar cuáles son las dificultades que pueden surgir y las posibles consecuencias derivadas del uso de medios digitales durante el curso.

Voy a referirme a una actividad que, desde 2013, desarrollamos en el marco de la materia “Tecnologías educativas”. Esta asignatura pertenece a la orientación Procesos Educativos y al Profesorado en Ciencias de la Comunicación. Se trata de una cátedra pequeña, integrada por la profesora y licenciada Sol Dieguez (JTP regular), la doctora Lucila Duguera (ayudante de 1ª, investigadora del CONICET) y por mí (profesor titular regular). Cada cuatrimestre tenemos entre 45 y 50 inscriptos/as.

La propuesta se desarrolla en una plataforma de ludo-aprendizaje colaborativo en red,  construido sobre un blog WordPress adaptado. Para nosotros/as es importante que el diseño de la herramienta sea sencillo para que su utilización instrumental no genere dificultades a los/as estudiantes participantes. El objetivo de Constructo –nombre elegido para la plataforma– es elaborar, colectivamente y de forma colaborativa, un corpus de conocimientos sobre las problemáticas sociales, culturales y educativas que plantea la incorporación de los medios digitales en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Constructo se desarrolla de manera totalmente horizontal con los aportes de todos/as los/as estudiantes, sin participación perceptible de los/as docentes de la materia. La aplicación web utilizada también permite, a quienes lo deseen, incursionar en los elementos básicos del lenguaje HTML.

Consideramos fundamental que Constructo genere, en los/as estudiantes, compromiso e interés en el proceso de aprendizaje individual y grupal. Lo que buscamos –y por eso hablamos de “ludo-aprendizaje”– es reproducir los mecanismos de aprendizaje no formal, basado en la motivación que produce el interés personal por una o diversas temáticas.

El primer paso para participar es inscribirse. Para ello los/as estudiantes deben enviar un formulario en el que tienen que indicar el eje temático de preferencia. Una vez realizada la inscripción, los/as participantes se dividen en equipos, agrupados por área de interés. Los ejes temáticos propuestos son en la actualidad:

- ▶ Redes sociales.
- ▶ Medios y Educación.
- ▶ Lo público y lo privado.
- ▶ Mitos y leyendas sobre tecnologías y Educación.
- ▶ Políticas públicas sobre Educación.
- ▶ Pantallas (ubicuidad).
- ▶ Usos y mercantilización de tiempo libre.
- ▶ Videojuegos.

Constructo se desarrolla en cuatro rondas, correspondientes a los cuatro módulos que dan forma al programa de la materia. Durante cada una de las rondas los/as participantes

contribuyen, con sus aportes y comentarios, a elaborar conocimiento de forma colaborativa por fuera del espacio-tiempo restringido que impone el aula presencial. Los/as estudiantes reciben un puntaje por sus aportes en cada ronda, y son descalificados si no cumplen, durante dos rondas, con el mínimo establecido de participación.

Las modalidades obligatorias de participación son: un aporte personal por ronda referida al eje temático del equipo de pertenencia; una propuesta de debate –cada dos rondas y en equipo– sobre algún tema controversial; un comentario por ronda acerca de los aportes; y una participación cada dos rondas en los debates. Asimismo, la cátedra propone algunos temas específicos a desarrollar durante tres semanas, a los que denominamos “desafíos” de participación optativa. Todas las contribuciones tienen que estar, al menos indirectamente, asociados con la problemática de la materia.

Estamos pensando en penalizar la falsa participación –es decir, publicaciones que no son verdaderas contribuciones y que se realizan con el único objetivo de obtener puntaje–, porque contamina el espacio y produce una retracción en la participación de aquellos/as que están interesados/as. El exceso de contenidos sin interés disuade la lectura de contribuciones de valor.

El uso de una plataforma web ofrece la posibilidad de que los/as usuarios/as publiquen sus aportes o accedan a las contribuciones de sus compañeros/as cuándo y dónde lo deseen. En tal sentido, Constructo constituye un aula ampliada, construida en un espacio-tiempo indefinido y abierto, propio del tecnomadismo que caracteriza a la sociedad de la pantalla (Levis, 2009). Las contribuciones de los/as participantes permiten la articulación e integración entre los contenidos curriculares y bibliográficos de la materia, y la reflexión crítica de los/as propios/as estudiantes.

Los/as docentes somos prácticamente invisibles en Constructo. Cada cuatrimestre incorporamos modificaciones, en función de lo que observamos desde el equipo docente y de las sugerencias de los/as estudiantes. Así fue que, tras unas primeras ediciones en que la participación era optativa, decidimos que Constructo pasara a ser una actividad obligatoria de la materia. El resultado de este cambio fue positivo.

Algunas opiniones de los/as estudiantes respecto a Constructo:

- ▶ Lo más destacable de Constructo fue el intento de aprender a trabajar de forma colaborativa, sin espíritu de competencia ni castigo al error. Es decir, pudimos reflexionar sin miedo a equivocarnos. Esto es muy importante porque, frente a la invisibilidad del/a docente, los/as estudiantes sienten que pueden publicar lo que desean.
- ▶ La fortaleza de esta actividad de ludo-aprendizaje radica en la libertad para poder investigar y compartir experiencias. Eso es, en sí mismo, un aprendizaje.
- ▶ La bibliografía no nos limitó. Por el contrario, logramos trascender los límites y hacer jugar los contenidos con las experiencias que cada uno/a quiso compartir.
- ▶ Sobre la obligatoriedad: aquellos que crecimos con el modelo de cursada tradicional, sabemos que para engancharse en la dinámica es importante que, al principio, sea impuesta. Luego fluye de manera más independiente de los resultados y del puntaje.
- ▶ El proceso de aprendizaje no solo me ayudó a fijar los contenidos de la materia, sino a aprender más de lo esperado.

- ▶ Se llegó a una profundización mayor de la que se podría lograr en una cursada clásica (con parciales).
- ▶ Lo lúdico es importante en los procesos de aprendizaje y hay que distinguir en qué momento el juego deja de ser tal para convertirse en ejercicio obligatorio. Lo lúdico implica pensar, investigar, intercambiar ideas y aceptar que acceder al conocimiento puede generar diversión. Constructo se desarrolla como un gran juego en el que cada uno/a aportaba y aprendía de acuerdo con su propia motivación e interés, y mediante una estrategia propia a la hora de manejarse en las redes.
- ▶ Uno se vuelve bastante conservador a esta altura de la vida y de la carrera y en relación con la Universidad. Un método innovador como Constructo descoloca, choca.

Consideramos que una de las principales dificultades de la actividad colaborativa es lograr reflexionar, investigar, generar, idear o elaborar contenidos de manera conjunta. Pero, al mismo tiempo, tenemos que preguntarnos qué implica verdaderamente lo colaborativo. Nosotros/as planteamos que un comentario que amplía o discute una propuesta o información publicada por un participante de Constructo constituye una forma de actividad colaborativa, en tanto aporta nuevos puntos de vista y da lugar a una dinámica de participación y de elaboración de conocimiento y de pensamiento crítico que difícilmente se dan en otras instancias o contextos.

El balance general es alentador, lo que no debe llevarnos a conclusiones apresuradas. Sin duda, el carácter obligatorio de las últimas ediciones incidió favorablemente en el compromiso de los/as participantes con la propuesta. De este modo, en cada edición se superan las reticencias iniciales a participar de varios/as estudiantes. Con sus limitaciones, Constructo logra generar un espacio de aprendizaje colaborativo en red, reproducible en otros ámbitos y niveles educativos. En efecto, la dinámica, la metodología de enseñanza y aprendizaje, y la plataforma tecnológica utilizadas en el diseño de Constructo son fácilmente adaptables a distintas disciplinas y niveles educativos.

Más allá de esto, creemos que el mayor valor de nuestro proyecto es confirmar que los medios digitales en red permiten desarrollar, sin grandes recursos tecnológicos ni económicos, propuestas pedagógicas que estimulen la motivación, la curiosidad, la indagación y el análisis crítico en un contexto abierto de enseñanza y de aprendizaje colaborativos donde el/la docente actúe, fundamentalmente, como una guía estratégica, capaz de brindar claves necesarias para que los/as estudiantes puedan continuar su proceso de crecimiento personal y social. Constructo intenta –y en cierta medida también logra– llevar estas ideas a la práctica.

Referencias

- Levis, D. (1999): *La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital*. Buenos Aires: Ciccus - La Crujía.
- Levis, D. (2009): *La pantalla ubicua: televisión, computadoras y otras pantallas*. Buenos Aires: La Crujía.