

Desafíos que inspiran: repensar las propuestas pedagógicas mediadas por tecnología

Virginia Jalley
FLACSO Argentina



Educación a distancia - educación en línea - socioconstructivismo

Palabras
Clave

El Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT - FLACSO Argentina) es llevado adelante por un equipo multidisciplinario que desde hace 15 años trabaja en el área de la educación y las nuevas tecnologías, desde la formación académica, la investigación y la experimentación. Parte de nuestro trabajo consiste en estar atentos/as a lo que sucede en el campo y generar criterios para analizar la educación atravesada por la tecnología, indagar qué cosas funcionan y cuáles podrían mejorarse.

En ese marco, y a lo largo de los años, hemos adquirido considerable experiencia en el desarrollo de la educación en línea. Coincido con lo que plantearon otras expositoras respecto a que el contexto institucional, el presupuesto y la dimensión de los equipos son factores determinantes a la hora de pensar propuestas de formación. Sin embargo, ¿por qué no pensar más allá de los límites?, ¿por qué no desafiarlos? Quisiera compartir dos momentos importantes en mi camino de formación en el campo, que pueden resultar ilustrativos de los desafíos a los que nos enfrentamos al momento de diseñar espacios de formación a distancia.

El primero de ellos ocurrió hace diez años, cuando me propusieron armar un curso virtual a partir de una experiencia presencial. Quienes me acercaron la propuesta –que no pertenecían al ámbito de la educación– consideraban que el curso en modalidad presencial era muy exitoso. Por eso, su intención para el traspaso al curso en línea era grabar videos de las clases magistrales y compartirlas a través del campus. Para ellos/as, esta estrategia era absolutamente novedosa. Aunque ha transcurrido ya una década, aún hoy hay quienes consideran que esas son ideas originales para plantear espacios de educación mediados por tecnologías.

El segundo momento ocurrió hace muy poco, apenas unas semanas atrás. En el proceso de armado de una carrera volvió a aparecer la idea de que, para lograr un buen espacio digital de formación, bastaba con pensar un material didáctico –principalmente conceptual–

e intercalar algunas actividades –en su mayoría individuales–. Una vez más, quienes nos acercaron la propuesta consideraban que de esa manera se simulaba el diálogo presencial. Es decir, suponían que la mera incorporación de herramientas tecnológicas podía favorecer las interacciones y el aprendizaje, y generar motivación frente a las propuestas.

En las dos escenas o momentos que comenté aparece la idea de que las tecnologías, por sí mismas, pueden simular algunos aspectos de los encuentros presenciales y resolver el vínculo interpersonal. También se asume que la información puede ser comprendida por el solo hecho de estar disponible y que los/as estudiantes pueden apropiársela mediante la realización de algunos ejercicios.

Creo que todos/as aquí coincidimos en que es preciso vincularse con el conocimiento para apropiárselo. Y, quienes sostenemos una perspectiva socioconstructivista, consideramos además que el acto educativo depende también del vínculo y del contrato pedagógico con otros (según el cual algunas personas están dispuestas a aprender y otras, a acompañar ese aprendizaje). Por eso, en las propuestas de formación en línea que estamos comentando, aparece la necesidad de reponer lo presencial, como si allí participáramos todos/as compartiendo nuestros puntos de vista, escuchando y comprendiendo. Esta intención responde a modelos aprendidos y contruidos que debemos empezar a cuestionar y problematizar.

En este sentido, en el PENT consideramos que la educación en línea –posible gracias a la cultura digital y las tecnologías de la información– plantea una opción superadora de la educación a distancia que, en principio, intentó resolver la distancia geográfica y temporal entre docentes y estudiantes (Tarasow, 2010). A medida que iban surgiendo, las nuevas tecnologías eran incorporadas para mejorar los puentes entre el/la docente como generador/a de contenido y el/la estudiante como receptor/a. La perspectiva de la educación en línea, en cambio, se apoya en el socioconstructivismo: necesitamos de los/as otros/as, los vínculos que establecemos funcionan como facilitadores del aprendizaje. Si la educación a distancia ponía el foco en la necesidad de resolver esa distancia, la educación en línea pone en escena la idea del encuentro. La cuestión sería, entonces, cómo aprovechar el potencial de las tecnologías para generar encuentros para el aprendizaje.

Las tecnologías ya no son herramientas que usamos para algo en particular, sino que tienen el potencial de generar un territorio, un escenario donde poner en danza este vínculo con el saber. Por supuesto, esta perspectiva se apoya en la importancia de la comunicación, de la interacción (con los contenidos, con los/as docentes, con los/as pares) y de la construcción colectiva de conocimiento. Se trata de pensar cómo ofrecer una experiencia significativa para que el/la estudiante pueda “hacer algo” con los contenidos y pueda construir su propio conocimiento.

En ese marco, el rol del/a docente es fundamental: no solo para transmitir contenidos, sino principalmente para diseñar recorridos y acompañar a los/as estudiantes. De la misma manera, la actividad de los/as participantes es el eje central de la educación en línea: hacer algo para aprender y reflexionar sobre lo que se está aprendiendo. Se trata de cuestiones que tienen que ver con el diseño técnico-pedagógico.

El desafío consiste en repensar las propuestas de la educación en línea desde lo que consideramos su núcleo genético, entendido como:

... aquellas ideas clave y básicas que dan sentido, fundamento y sostén a propuestas singulares. En una primera aproximación a dicho núcleo genético podemos enumerar las siguientes ideas constitutivas del mismo:

- ▶ Múltiples contextos: los procesos de enseñanza y de aprendizaje se desarrollan en múltiples contextos (geográficamente dispersos, culturalmente heterogéneos, en un entorno digital compartido, a veces único y otras, múltiple).
- ▶ Centralidad de las interacciones: las interacciones que dan lugar al proceso de aprendizaje –con el contenido, con los docentes, con los colegas– y la construcción de conocimientos a través de la colaboración entre pares (incluso mediante el trabajo en pequeños grupos) son constitutivas de los procesos de aprendizaje.
- ▶ Actividad como eje: la actividad de los participantes es el eje organizador de la propuesta pedagógica, y los contenidos que se brindan deben facilitar la realización de las experiencias y tareas previstas.
- ▶ Vínculos: la generación de vínculos reales entre los participantes.
- ▶ Docente mediador: la función docente es guía y mediadora de los aprendizajes.
- ▶ Tecnología como territorio: los entornos y aplicaciones configuran espacios (digitales) donde se circulan los contenidos, se producen las interacciones y transcurren los procesos educativos (Schwartzman, Tarasow y Trech, 2013: 168).

Existen múltiples opciones y cada una puede poner en juego una herramienta que nos permita generar una consigna potente. Se trata de aprovechar las tecnologías de las que disponemos para potenciar la colaboración, la producción y, por ende, el aprendizaje. En el proceso no debemos olvidar que los aspectos tecnológicos deben ser seleccionados de acuerdo con su contribución para el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos (Henry y Meadows, 2008).

Creemos, entonces, que a través del diseño de la secuencia didáctica es posible reponer algo de esa necesidad de encuentro cara a cara; y que no necesariamente se resuelve con la *sincronía* (es decir, con la comunicación en simultáneo, en un mismo momento a través de una herramienta tecnológica). Es posible generar ese encuentro a través de actividades valiosas pautadas en tiempos determinados y que favorezcan el intercambio real y productivo entre participantes. En ese sentido, las actividades deben ser planteadas con una periodicidad que permita a los/as estudiantes anticiparse y organizar su agenda para participar de la tarea compartida. De esta manera podemos generar, dentro del diseño de la secuencia didáctica, una *sincronía asincrónica*, una manera de habitar el espacio digital compartido en la que se produzca el aprendizaje, la producción en tiempos diferentes, pero reales.

Quienes nos dedicamos a la educación tenemos la responsabilidad –y la necesidad– de abrir el campo, de continuar indagando, de entender de qué se tratan las herramientas tecnológicas para poder seleccionarlas, ponerlas en uso y también compartir nuestras experiencias fortaleciendo el aprendizaje colectivo para su mejor integración en la formación.

Referencias

HENRY, Jim y MEADOWS, Jeff (2008): “An absolutely riveting online course: Nine principles for excellence in web-based teaching”, en: *Canadian Journal of Learning and Technology* /

La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie, 34 (1). Disponible en: <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/179/177>.

SCHWARTZMAN, Gisela; TARASOW, Fabio y TRECH, Mónica (2013): "Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender", en: GARCIA, José Miguel y RABAJOLI, Graciela (comps.) *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Más allá de formatos y espacios tradicionales* (pp. 163-184). Montevideo: ANEP - CEIBAL.

TARASOW, Fabio (2010): "¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o comienzo?", *Módulo: Diseño de intervenciones educativas en línea, Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías*. PENT - FLACSO Argentina. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educacion-distancia-educacion-linea-continuidad-comienzo>