

Construir con tecnologías territorios de aprendizaje en línea

Gisela Schwartzman y Fabio Tarasow
FLACSO Argentina



TIC - territorio de aprendizaje - formación en línea

Palabras
Clave

Fabio Tarasow: La idea es realizar una charla en la modalidad a dos voces. Para esto, iremos compartiendo ideas que fluirán entre nosotros/as. En algunos casos esas ideas avanzarán en la misma dirección y, en otros, aparecerán matices y tensiones.

En primer lugar, y para poner en contexto esta charla, diremos que el Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT - FLACSO) está formado por un equipo de trabajo interdisciplinario que existe desde el año 2004. Empezó como un posgrado en Educación y Nuevas Tecnologías con modalidad presencial y luego, a partir de la incorporación de profesionales de distintos campos, fue transformándose también en una usina de ideas sobre educación, tecnologías y enseñanza en línea.

Así, fuimos creando un núcleo en el que pedagogía y tecnología van de la mano. Es decir, si bien se trata de un campo cuya producción se centra en la pedagogía, los procesos de diseño y desarrollo parten de un supuesto central: no tenemos primero una idea sostenida solo desde los supuestos pedagógicos y después hablamos con los técnicos para ver cómo se implementa, sino que ambas instancias van juntas desde la concepción de cada nueva propuesta e intervención. Entre ambas áreas existe una dinámica que nos permite diseñar y pensar con mucha flexibilidad. Hoy, el PENT es un núcleo de trabajo que tiene un área académica (a partir del posgrado en Educación y Nuevas Tecnologías); seminarios de formación continua sobre educación y tecnología; y asesoramiento institucional y cooperación técnica a diferentes empresas y organismos que necesitan asistencia en esas áreas. También investigamos sobre usos –formales o innovadores– de tecnologías en educación y luego compartimos nuestros conocimientos. En el portal *del PENT* están disponibles todas las investigaciones, materiales didácticos y publicaciones, que pueden ser distribuidos y compartidos.

Una de las preguntas clave que trabajamos en el PENT es cuáles son las diferentes formas que tenemos de aprender. Queremos trascender la idea de que solo se aprende leyendo, escribiendo, escuchando, que son los procesos típicos de la educación centrada en la

transmisión (ya sea presencial, a distancia o virtual). Nos interesa pensar qué otras formas tenemos de aprender, para poder llevarlas a los espacios en línea.

Gisela Schwartzman: Esto se apoya en la idea de que las personas, para aprender, tienen que hacer algo con el objeto de conocimiento. Tienen que elaborarlo, reelaborarlo, darlo vuelta, mirarlo, compararlo, analizarlo. Eso es lo que esperamos que haga el/la estudiante, carrerista, participante, o como se denomine en los distintos tipos de propuestas. Y nosotros/as, como docentes, deberíamos proponerlo. Ser docente implica ofrecer, a los/as participantes de una propuesta educativa, acciones que permitan el aprendizaje. La pregunta es: ¿están más o menos de acuerdo con que la gente tenga que hacer esto para aprender?, ¿qué pasa cuando en nuestras propuestas de educación –que denominamos “en línea”– ocurren cosas que no esperamos?, ¿les pasó alguna vez que los/as estudiantes no participaran, que se perdieran en la plataforma, que abandonaran el curso, la carrera o el taller? Sí, a muchos/as les ha sucedido.

Cuando trabajamos en educación en línea, muchas veces sucede que las tecnologías, en lugar de ayudarnos a pensar nuevas y mejores propuestas, perpetúan viejas prácticas que sabemos que no funcionan, pero que creemos que, al ponerles un “velo de modernidad”, automáticamente generarán una propuesta innovadora. Como si incluir tecnología fuera, en sí mismo, esencialmente positivo.

F.T.: Es decir, muchas veces utilizamos la tecnología para perpetuar modos de hacer las cosas “a la vieja usanza”, aun cuando ya sabemos que no funciona.

Desde el inicio de la educación a distancia se pensó la tecnología como una herramienta para subsanar la distancia, entendida como un problema. La distancia siempre fue considerada en esos términos. Primero intentó solucionarse con el correo postal. Después vino la radio, que permitió mensajes instantáneos, y más tarde, la televisión y el cine. Siempre con la idea de suplir la distancia y hacer llegar el contenido a los/as participantes de manera más fácil, más económica y multimedial. La idea de distancia y de la tecnología como transporte de los contenidos está presente en todos los casos.

Nosotros/as sostenemos que, en la actualidad, la distancia no es un problema: tenemos tecnologías que nos permiten reunirnos, interactuar, disponer de diferentes fuentes de información, estar en contacto directo con otras personas, y construir junto con ellas. No nos interesa enfocarnos en cómo salvar el problema de la distancia, sino en cómo construir con la tecnología un territorio de aprendizaje. Esto implica, entonces, pensar la tecnología como territorio y no solo como un puente por el que se transmite información. Implica, además, pasar de la educación “a distancia”, como problema, a la educación “en línea” como un potencial enriquecedor en el que la tecnología es un territorio de encuentro.

G.S.: Pensar en términos de territorio implica devolver una dimensión espacial a los procesos educativos. Es, también, entender que el encuentro no necesariamente tiene que producirse en el mismo tiempo y espacio. Creemos que con las tecnologías podemos construir un territorio donde sea posible el aprendizaje y el encuentro con otros/as.

F.T.: Cuando nos sentamos a idear una clase, un curso, una actividad, primero pensamos qué queremos que los/as participantes hagan con ese material de aprendizaje, y luego empezamos el trabajo arquitectónico de dar forma al campus. Esto podemos lograrlo con las herramientas predeterminadas de Moodle, o bien puede ser necesario intervenir un poco la plataforma para hacer cosas que, en principio, ésta no ofrece. En ese caso, se vuelve necesario realizar un trabajo de ingeniería y de imaginación pedagógica para expandir los procesos educativos hacia otros territorios digitales y así generar entornos más ricos que propicien los procesos de aprendizaje –de construcción de conocimiento– que esperamos se produzcan.

G.S.: Para avanzar y concretar estas ideas, lo primero que tenemos que tener en claro es qué queremos que aprendan los/as estudiantes y cómo podemos construir ese aprendizaje. Ese es el primer paso antes de la definición tecnológica y de la provisión de un listado de temas, de recursos, etc. Creemos que ese es el proceso que inicia la creación, la invención de algo: ¿qué diseñamos?, ¿los/as estudiantes tendrán que analizar una situación?, ¿van a trabajar solos/as o con otros/as? Esas son las preguntas que dan origen a las decisiones pedagógicas y tecnológicas. Esto hace que, desde el inicio del proyecto, debamos trabajar en conjunto con quienes manejan los contenidos, con los/as educadores/as y con los/as tecnólogos/as.

Hay cinco decisiones importantes que deberíamos considerar en esta etapa de decisiones primarias:

1. Con qué o con quiénes interactúan los/as participantes.
2. Cuáles son las características de ese territorio en línea.
3. Qué características se le dará al uso del tiempo (flexible, único, sincrónico/asincrónico).
4. Qué modalidades de intervención pensamos para los/as participantes.
5. Cuando se trabaja durante un período extenso, ¿en qué tipo de secuencia pensamos?, ¿todos van por el mismo lugar y al mismo tiempo o pueden tomar decisiones y elegir distintos recorridos?

Es importante tener en cuenta estos aspectos a la hora de tomar decisiones. En especial si no queremos hacer siempre lo mismo, que no nos convence, que no funciona, que hace que los/as estudiantes no participen o abandonen. Estas situaciones nos obligan a preguntarnos cómo estamos haciendo las cosas.

F.T.: También debemos tener en cuenta que algunas decisiones que tomamos no excluyen otras posibilidades. Por eso, vamos pensando, semana a semana, cómo hacer las cosas, modelando con imaginación arquitectónica el entorno en línea, analizando siempre las posibilidades de participación que pueden darse entre los/as cursantes, con el/la docente y con el contenido. De esa manera, concebimos el espacio como una mesa de trabajo en la que todos estos actores se reúnen e interactúan para construir conocimiento. En un mismo espacio, en una misma secuencia, puede darse todo. Lo que tenemos que tener en claro es qué queremos favorecer y para qué.

G.S.: Muchas de nuestras propuestas pedagógicas utilizan Moodle, pero no tiene por qué ser el único espacio que se use. Hay propuestas de educación en distintas aplicaciones de la web. Algunas se organizan en torno a otras plataformas, o incluso a Facebook o a un blog, por mencionar ejemplos de otros posibles. También debemos pensar si vamos a crear un espacio absolutamente cerrado (en el que los contenidos, las producciones y las participaciones circulen exclusivamente entre estudiantes del curso) o si estamos pensando en un territorio abierto, poroso a lo que ocurre en redes y aplicaciones digitales, para que los/as estudiantes circulen por los distintos espacios del universo digital. La apertura implica que puedan encontrarse con otros/as que también transitan esos espacios y que no esperan las mismas experiencias de formación. Si algo está en Instagram, en Twitter o en Facebook, quien produce ese contenido pierde el control sobre él. Sin embargo, para algunas propuestas, la riqueza reside justamente en que lo producido se potencie con las miradas de los/as otros/as en el mundo digital “real”, es decir, en un espacio que va más allá del entorno cuidado y cerrado de un curso o carrera. Por otra parte, la apertura también permite recuperar algo de lo que sucede afuera para incorporarlo al curso, incluir nuevos discursos y modos de comunicación que pasan a ser contenido del propio espacio de formación.

F.T.: Con respecto a los tiempos, debemos pensar cuál es el período de trabajo: *periodicidad* o *asincronía sincrónica*. *Periodicidad* hace referencia a la frecuencia de las clases (semanales, quincenales o mensuales). La *sincronía*, por su parte, refiere a cursos donde los/as estudiantes coinciden temporalmente en el curso, lo que no implica que necesariamente coincidan en los contenidos. Muchas veces cada estudiante está solo/a y tiene encuentros casuales, esporádicos con otros/as compañeros/as. Cada uno/a va a su ritmo. También existen propuestas que fijan “horas de clase”, emulando la educación presencial a través de sistemas de videoconferencia, aunque allí se pierde gran parte de las potencialidades de la educación en línea.

Lo que nosotros/as proponemos es una *asincronía sincrónica*: pautamos cierto período de tiempo –una semana, por ejemplo– durante el que todos/as “hablamos” de lo mismo, estamos en el mismo contenido. No coincidimos a una misma hora, un mismo día, pero sí lo hacemos en el transcurso de un período (como puede ser una semana o una quincena). Esta es una manera de potenciar el intercambio significativo. En cambio, si cada uno está en un tema diferente es más difícil lograr ese tipo de intercambio.

En cuanto a las modalidades, estas pueden ser individuales, colaborativas o colectivas. Es importante señalar que hay producciones en las que cada participante suma algo, sin que haya una negociación o un diálogo en el final. Por ejemplo, se propone hacer un mural en el que cada uno/a pega una idea. Esa es una situación colectiva, porque resulta de la suma de las participaciones individuales y es visible, accesible y compartido por todos/as los/as participantes. Un trabajo colaborativo, en cambio, implica que el resultado final sea producto de la negociación y consenso entre los/as participantes. En ese caso, hay un trabajo de interacción más intenso, delimitado, que busca llegar a acuerdos entre todos/as los/as integrantes de un grupo o equipo.

G.S.: Aun en la sincronía es posible pensar recorridos en los que no siempre todos/as los/as estudiantes tienen que hacer exactamente lo mismo. Por ejemplo: en el posgrado en Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO, hay ciertos módulos donde los/as cursantes pueden optar entre diversos espacios de intercambio que abordan temáticas diferentes. Incluso pueden elegir módulos diferentes. De esta manera, hay momentos en que los recorridos se ramifican y no están todos/as los/as estudiantes haciendo lo mismo, aun cuando participan de la misma carrera.

Para finalizar, entonces, recordemos los cinco grandes focos de decisión a tener en cuenta al momento de diseñar una propuesta en línea: interacciones, territorio en línea, temporalidades, intervenciones y recorridos.

Quienes trabajan sobre estos puntos se convierten en arquitectos/as, escultores/as e ingenieros/as del espacio virtual. Son quienes generan espacios que faciliten el aprendizaje. Esperamos que lo compartido hasta aquí sea de ayuda para pensar sus propias propuestas.