

# Formatos, recursos y actividades: la producción de materiales en entornos virtuales



**Paula Fernández, Flavia Ferro y Fabián Iglesias Iriarte**

*Instituto Superior de Estudios Pedagógicos de Córdoba*

Tecnología - pedagogía - diseño didáctico

Palabras  
Clave

En el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP) brindamos propuestas de formación continua a docentes de la provincia de Córdoba. Se trata de propuestas para el nivel superior diseñadas de forma interdisciplinaria y pensadas para una modalidad de cursada combinada, es decir, presencial y virtual.

Si pensamos las consecuencias que el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) tuvo sobre el sistema educativo, entonces podemos decir que nuestro trabajo cotidiano en el ISEP no se vio afectado. Sin embargo, sí nos exigió revisar algunos procesos (reorganización de equipos y de tareas, sistematización de encuentros virtuales, entre otros) para acelerar las respuestas a las problemáticas que fueron presentándose a lo largo del 2020. Nuestro principal desafío fue readecuar el acompañamiento que veníamos sosteniendo con los/as docentes en la formación continua y profundizar la reflexión sobre el vínculo entre lo pedagógico y lo tecnológico. Es decir, el 2020 nos exigió acompañar más de cerca a los/as docentes para que pudieran entrar en contacto con las tecnologías educativas, estudiarlas, analizarlas e implementarlas.

Tradicionalmente, en cada propuesta del ISEP, quienes estamos a cargo de la producción de los materiales, intentamos, desde el diseño mismo de cada clase, provocar en los/as cursantes una reflexión sobre los modos de introducir tecnología en una propuesta de enseñanza. Por lo tanto, cuando la pandemia sacudió a la comunidad educativa, muchos/as docentes ya contaban con algunos recursos y tecnologías para poder continuar con sus clases y sostener el vínculo pedagógico con sus estudiantes en el nuevo escenario. En ese sentido, cabe mencionar que, a pocos días de haberse declarado el ASPO, y la consecuente suspensión

de clases presenciales, desde el ISEP pusimos a disposición de los/as docentes la plataforma “Tu escuela en casa”, donde compartimos una serie de secuencias didácticas para las diferentes áreas disciplinares de los distintos niveles educativos. En simultáneo, pensamos una serie de talleres destinados a acompañar la continuidad de la escolaridad y realizamos un diagnóstico para saber qué tipo de conectividad y de dispositivos tenía cada comunidad educativa. En función de eso, realizamos un entrecruzamiento de datos para determinar qué herramientas o recursos era mejor usar en cada caso según los objetivos pedagógicos. En ese sentido, cabe señalar la importancia de establecer, primero, cuáles son los objetivos de la clase y, luego, decidir cuál es la mejor herramienta para viabilizar esa propuesta.

En lo que sigue, entonces, comentaremos algunas de las producciones que realizamos en el ISEP para la formación docente y que dan cuenta del vínculo entre lo tecnológico y lo pedagógico. Específicamente, vamos a presentar tres propuestas: un formato (que muestra un abordaje innovador); un recurso (que consiste en un material didáctico hipermedia que une múltiples voces y lenguajes) y una actividad (en la que se pone en juego la creatividad del diseñador didáctico en la elaboración de una consigna).

## Un formato

El formato que vamos a presentar es un laboratorio que creamos para la Especialización Docente en Educación y Medios Digitales. Al momento de diseñar el entorno, nos propusimos generar un formato disruptivo que, en parte, quebrara con la estructura del resto de la cursada. Nos interesaba crear un espacio donde la experimentación fuera el eje articulador, donde el/la cursante pudiera explorar diferentes herramientas digitales: que las probara; las pusiera en tensión con otras; las desarmara y las estudiara para ver qué posibilidades técnicas presentan, qué habilitan y qué condicionan o regulan en relación con los tiempos, los tipos de actividades y las habilidades cognitivas que involucran.

Para eso, el laboratorio ofrece diferentes recorridos (uno por cada tema o eje) organizados por paradas. Además, cada parada cierra con un espacio de kermés que une lo lúdico a lo didáctico y lo tecnológico. Las acciones que el laboratorio propone como modo de circulación son: hacer, generar, diseñar, desarrollar y, sobre todo, recapitular, revisar los pasos dados a medida que se circula por los espacios. Los/as participantes disponen de 48 horas para pasar por todos los puestos de cada kermés, lo que implica el desafío de la regulación del tiempo. Este espacio, además, se convierte en una instancia de evaluación, de autoevaluación y coevaluación.

Veamos, a modo ilustrativo, el modo en que está diseñado el laboratorio digital “Los medios y la regulación de la enseñanza”. En este caso, la “parada 1” es de exploración. Allí, se presentan las herramientas y los diferentes medios tecnológicos para que los/as participantes los prueben, experimenten e indaguen. Luego, deben elegir uno de los tres recorridos posibles, lo que los/as lleva a la “parada 2”, que es de conceptualización.



Montero, Julieta, "Laboratorio 2. Los medios y la regulación de la enseñanza", *Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y Medios Digitales*, Córdoba, ISEP, 2018.

Es decir, mientras que en la "parada 1" debieron explorar y probar, en esta segunda instancia les acercamos materiales diversos, con diferentes lenguajes, algunos en tensión con otros, y les proponemos reflexionar sobre lo que esos medios tecnológicos posibilitan: ¿permiten una construcción colectiva de conocimiento?, ¿propician realmente un modo diferente de vinculación con el saber? El objetivo es que los/as participantes puedan pensar cómo utilizar ese recurso en el aula desde una mirada pedagógica, es decir, más allá de lo meramente atractivo que pueda resultar el recurso por sí mismo. Para eso, deben pensar qué interacciones propone el recurso, qué produce, para qué se lo puede utilizar dentro de la secuencia didáctica, qué se espera que los/as estudiantes aprendan al interactuar con ese medio, etc.

La "parada 3", por su parte, es de producción. Aquí, se ponen en juego las tensiones, los saberes, las permisibilidades tecnológicas y las habilidades cognitivas y técnicas. En esta instancia, cada cursante produce un recurso educativo y se imagina ese material en el aula, lo que le permite pensar clases apoyadas en herramientas digitales. Finalmente, la "parada 4" es de recapitulación. En esta instancia, los/as participantes revisan los pasos que dieron a lo largo de todo el recorrido, comparten sus producciones y se hace una puesta en común para enriquecer los recursos y aprender desde la mirada del/la otro/a y con el/la otro/a.



Laboratorio digital "Los medios y la regulación de la enseñanza". Parada 3 y Parada 4.

Como dijimos hace un momento, cada parada cierra con una kermés. Se trata de espacios de encuentro, de exploración y producción, que están regulados por un factor limitante: el tiempo. Los/as participantes disponen de 48 horas para transitar la kermés, explorar, tomar la consigna, organizarse en grupos cuando se trata de trabajar de forma colectiva, y producir. En estos espacios, de carácter más lúdico, se proponen la evaluación, la autoevaluación y la coevaluación como parte del proceso de aprendizaje.

## Un recurso

Respecto al recurso, se trata de una presentación que se emplaza al final de cada una de las cuatro clases del seminario “La evolución de lo viviente: Darwin imprescindible”<sup>1</sup>.



Tambussi, Claudia y equipo de producción de materiales educativos en línea, “La evolución de lo viviente: Darwin imprescindible”, *Ciclo de seminarios Entre pedagogía y cultura*, Córdoba, ISEP, 2019.

Tanto el seminario como la presentación que elegimos para compartir en esta mesa se enmarcan en la dinámica del *diálogo inter pares* (Pasquali, 1971). Es decir, dejan de lado la exposición del *maestro explicador* (Rancière, 2003) para proponer un espacio construido desde la paridad del diálogo entre colegas. Sustentados en ese vínculo entre pares, el seminario y la presentación amplían el concepto de diálogo a los vínculos entre los objetos concretos que conforman los dispositivos didácticos de comunicación. La noción de *intermedialidad* precisa de qué tipo de diálogo se trata cuando se hace referencia a la articulación entre textos, imágenes (fijas y en movimiento) y audios. “La *intermedialidad* estudia cómo los textos, imágenes y discursos no pertenecen solamente al orden del lenguaje y de los símbolos, sino también al de los soportes y los modos de transmisión, los aprendizajes de códigos y las lecciones de las cosas” (Fragmento de la revista del CRI, citado por Martín-Barbero y Corona Berkin, 2017: 170).

<sup>1</sup> “La evolución de lo viviente...” forma parte del ciclo “Entre la pedagogía y la cultura”, que ofrece, para los/as estudiantes de profesorado de cualquier disciplina, seminarios sobre diversas temáticas: “Enciclopedia imaginaria: cuentos de Borges”, “Sarmiento. Civilización y barbarie”, “Vidas con banda sonora. Música e identidades en la Argentina”, entre otros.

Aquí, entonces, el diálogo que propone el dispositivo didáctico se da entre lenguajes, soportes y modos de transmisión. De esta manera, el diálogo inter pares encuentra su correlato en la forma didáctica de los contenidos de otros diálogos: entre autores/as; entre productos culturales de diversas épocas y tendencias; entre modos semióticos y de expresión (multimodalidad: texto, imagen fija, imagen en movimiento); y entre diversas disciplinas. Esto puede verse con claridad en el planteo de los *conceptos viajeros* del recurso en cuestión. Allí, después de una curaduría de materiales, se complementa la presentación de cada clase con un dispositivo (montado en Genially) en el que la web asume el rol de enciclopedia.

La propuesta parte de la idea de Mieke Bal (2009) de que los conceptos científicos circulan (de teoría en teoría, de la ciencia a la vida cotidiana, de una disciplina a otra) y que, en esa circulación, se enriquecen. Así, en este recurso, cada ícono remite a un producto cultural (pintura, ilustración científica, historieta, literatura) que pone en relación/diálogo activo a la teoría evolucionista con otras manifestaciones de la cultura. Cada una de las cuatro clases cierra (y a la vez abre, desde el punto de vista del conocimiento) los temas presentados con este recurso. Los elementos interactivos de la presentación remiten a una polifonía de voces:

- ▶ La literatura: "El amigo de Charles Darwin", un cuento de Hernán Tejerina publicado en *La lengua de los gorilas y otros cuentos*; y la reseña de *La liebre*, una novela escrita por César Aira.
- ▶ La ilustración científica: "Formas de arte en la naturaleza", una obra de Ernst Heinrich Philipp August Haeckel.
- ▶ Al museo: invitación a un recorrido por el Museo Estatal Darwin de Moscú.
- ▶ La exposición: "La inspiración de Darwin", del Palacio de la Moneda de Chile.
- ▶ La historieta: "Reírse de Darwin", una nota publicada por Olga de Frutos Alonso en la revista *Quo*, y que trata sobre la figura del naturalista y la teoría de la evolución en relación con la historieta.

## Una actividad

En los cursos y módulos del ISEP, las actividades tienen una importancia central. Las diseñamos con la intención de que se conviertan en verdaderas experiencias de aprendizaje para los/as cursantes. En ese sentido, el desafío radica en crear recorridos interactivos relevantes, novedosos, en los que la tecnología se ponga al servicio de la imaginación didáctica. Nos interesa que, durante su desarrollo, se propicien movimientos de pensamiento de orden cognitivo superior.

Las actividades que diseñamos están pensadas para profesionales de distintos campos del saber que se desempeñan como docentes. Así, por ejemplo, nuestros/as cursantes son abogados/as, ingenieros/as, arquitectos/as que, si bien dictan clases, han tenido poco contacto con una formación docente más específica. La actividad que aquí compartimos fue parte de un módulo titulado "Perspectivas de la educación". Allí, el docente había abordado



algunas cuestiones ligadas a la pedagogía. Para muchos/as de los/as cursantes esta era la primera vez que se encontraban con planteos del campo de la pedagogía y el objetivo del módulo era comenzar a producir ese acercamiento.

La actividad, entonces, partía de una situación imaginaria: el/la cursante ingresaba a una librería, iba hasta la sección de libros de pedagogía, tomaba uno al azar y, con sólo leer el título y ver la tapa, debía hipotetizar sobre el contenido de ese libro. Lo que nos interesaba con esta actividad era habilitar la libertad de actuación de los/as estudiantes porque, al mostrarles sólo la tapa del libro, implícitamente estábamos promoviendo otra cosa: que indagaran (en páginas web de bibliotecas, en repositorios, en artículos de Internet) acerca del libro y del/la autor/a y en relación con el interés de adquisición del material bibliográfico. Se trata, en definitiva, de prácticas vinculadas con el oficio intelectual de un/a docente. Era eso lo que nos interesaba promover, pero sin decirlo explícitamente.



Serra, María Silvia y equipo de producción de materiales educativos en línea, "Módulo 1. Perspectivas sobre la educación", *Formación Docente Complementaria*, Córdoba, ISEP, 2019.

En el diseño de nuestras actividades siempre hay mucho por detrás de la lógica de las narrativas transmedia. Y, en este caso en particular, aparece con fuerza lo que David Perkins (2010) denomina *aprendizaje pleno* y que tiene que ver con la importancia de ofrecerle a los/as estudiantes una versión para principiantes de aquello que están aprendiendo. Esta actividad puede pensarse como una actividad para principiantes en pedagogía que, apoyándose en la tecnología, podían elegir un libro, leer una reseña, averiguar el precio, saber si estaba disponible en el país, etc.

Desde nuestro punto de vista, el diseño didáctico convierte a esta actividad en una experiencia relevante en cuanto presenta y propone situaciones experienciales que se encuentran en la vida real y recupera las voces de los/as estudiantes. La actividad, que era colaborativa, requería que los/as estudiantes hicieran hipótesis de lectura y que desplegaran decisiones. Además, promovía escenarios integrados en los que el contexto enmarcaba el aprendizaje. El/la estudiante quedaba situado en el centro del aprendizaje y construía su propio conocimiento en un ambiente contextualizado y flexible. En ese sentido, no importaba si la hipótesis sobre el contenido del libro resultaba equivocada, porque la motivación dirigía la indagación y el interés por aprender. La actividad se apoyaba en la inteligencia colectiva ya que permitía sumar conocimiento, comparar los saberes propios con los de los/as colegas, compartir información y construir desde ahí.

Elegimos comentar esta actividad porque nos permite hacer énfasis en que si bien la tecnología enriquece en muchos sentidos al diseño didáctico (da lugar a la creatividad y abre nuevas posibilidades), la elección de esa tecnología debe estar siempre sostenida con decisiones didácticas y pedagógicas que ofrezcan a los/as estudiantes una experiencia placentera y enriquecedora en la producción y búsqueda de conocimiento.

## Bibliografía

- BAL, Mieke (2009): *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: CEN-DEAC.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús y CORONA Berkin, Sara (2003): *Ver con otros. Comunicación intercultural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PASCUALI, Antonio (1971): "Teoría de la comunicación: las implicaciones sociológicas entre información y cultura de masas. Definiciones", en: *Comunicación y Cultura de masas*. Caracas: Monte Ávila.
- PERKINS, David (2010): *El aprendizaje pleno: principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires: Paidós.
- RANCIÈRE, Jacques (2003): *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Barcelona: Laertes.