

Diseño de materiales hipermediales: lecciones aprendidas


Valeria Odetti
FLACSO Argentina



Hipermedia didáctica - estructuras narrativas - nuevas tecnologías

Palabras
Clave

El proyecto “Educación y nuevas tecnologías” (PENT - FLACSO Argentina) tiene, desde su nacimiento, un doble objetivo: formar personas especialistas en Educación y nuevas tecnologías; y fomentar la experimentación con esas tecnologías.

Solemos decir que la forma es contenido . Por eso hemos trabajado mucho para proponer diversos formatos que articulen plataformas con eventos masivos, eventos puntuales con alguna red social, siempre pensando cómo se produce la formación en los múltiples espacios de interacción tecnológica.

También tenemos una mirada didáctica, que solemos compartir los/as especialistas que, en diversas áreas, nos dedicamos a Educación y tecnología: la actividad del/a estudiante es central para el aprendizaje. Leer o escuchar no alcanza. Algo tiene que ocurrirle al/a estudiante para que el aprendizaje ocurra.

En el año 2010, la propuesta del PENT incluía numerosos archivos PDF con información, imágenes y *links*. Sin embargo, las clases no eran más que varios PDF. Entonces empezamos a preguntarnos si era posible producir materiales didácticos con lógicas más parecidas a la de los consumos culturales del momento, a las formas de interacción existentes. Estamos hablando del año 2010, por lo que aún no existía, por ejemplo, el WhatsApp. A partir de ahí comenzamos la experimentación con el trabajo con materiales. En los años que han transcurrido desde entonces, hemos desarrollado múltiples materiales y hemos investigado y escrito sobre nuestras prácticas, en un ejercicio de reflexión sobre el trabajo realizado (Schwartzman y Odetti, 2014; Odetti, 2016). En mi caso particular, realicé todo el trabajo de Maestría sobre este tema (Odetti, 2017).

Durante este recorrido de investigación y experimentación, construimos un modelo de material didáctico, aunque, hasta el momento, no hemos trabajado con material transmedia. Esa es una materia pendiente. Sí trabajamos con el concepto de hipermedia, y con las estructuras narrativas que podían construirse a partir de ese concepto, para pensar materiales

didácticos. Dado que se trata de materiales producidos específicamente para el aprendizaje de alguien –es decir, no solo son elementos valiosos de la cultura, sino que tienen en sí mismos una carga didáctica, una estructura y un procesamiento que los distingue de cualquier otro objeto cultural– construimos tres estructuras diferentes de materiales didácticos, articulando dos campos teóricos: uno vinculado a las artes plásticas y otro a las metáforas de la interfaz desarrolladas Carlos Scolari (2004).

A partir de este cruce, construimos tres estructuras posibles de la hipermedia didáctica. La primera –y la más simple– es el material didáctico como un mural, basado en una interacción superficial. Para que se lo imaginen podríamos pensar, por ejemplo, en un grafiti: un muro donde hay una disposición de elementos que el/la estudiante tendrá que elegir por dónde recorrer y decidir qué hacer con eso. La segunda estructura es el material didáctico como instrumento. Lo que se plantea allí es la manipulación del instrumento para acceder a los contenidos, lo que involucra la toma de decisiones. La tercera estructura –más vinculada a lo artístico– es la que llamamos “material como una instalación”. En este caso, la interacción que propone es una metáfora espacial, una narración especializada, un espacio para recorrer, sumergirse y experimentar. Finalmente, una cuarta estructura hipermedia –construida a partir de las experiencias que desarrollaron los/as estudiantes– es la *gamificación*, que toma la idea de sumergirse en un espacio, pero le agrega el componente lúdico y situacional. Es decir, pone al/a estudiante en un rol de jugador/a y le invita a jugar algo en determinado entorno.

Veamos dos ejemplos producidos por estudiantes. El primero se titula “Los derechos de las mujeres en evolución”, una temática que, en los últimos dos años, los/as estudiantes de nuestros posgrados pueden elegir para producir un material. Las temáticas referidas al feminismo y a la Educación Sexual Integral (ESI) tienen una gran convocatoria. En esta línea, los/as estudiantes están logrando excelentes producciones que luego llevan a sus aulas y a sus espacios de trabajo. Elegí este material para compartir con ustedes porque tiene una estética muy interesante. Fue realizado con imágenes de uso libre, posteriormente editadas. Cada color tiene una fundamentación. La plataforma ofrece múltiples formas de navegación. Se trata de un recorrido que no tiene un principio ni un fin marcado. El/la usuario/a tiene que manipular la página para entrar, realizar actividades, ir a los vínculos y articular con otras herramientas. El proyecto tiene preguntas muy motivadoras y termina en una invitación a participar en la creación de una historia del feminismo actual, logrando así una narración feminista colaborativa.

El segundo material es un trabajo en el programa informático Prezi que imita la *gamificación*. Este caso es interesante porque se enfoca en la problemática del agua e invita a involucrarse en el tema. Primero tiene instrucciones (incluso para el/la docente), planificaciones que pueden descargarse, algunos videos y los créditos de todas las imágenes, entre otras cosas. Después empieza el recorrido del juego. En este caso el/a usuario/a no es simple espectador/a, sino que forma parte de un equipo y debe tomar decisiones que involucren o no el cuidado del agua. A veces el programa Prezi puede resultar muy lineal, pero en este caso lograron un recorrido de constante ida y vuelta en función de las decisiones que toma el/a usuario/a, quien debe involucrarse y armar los recorridos. Este material tiene mucho trabajo,

múltiples herramientas implicadas y muchos detalles interesantes. Incluye, por ejemplo, experimentos científicos y simuladores para aprender a medir el PH del agua.

Nosotros/as tenemos una preocupación real por lo que los/as estudiantes pueden hacer con aquello que aprenden en sus lugares de trabajo. El año pasado, por ejemplo, una alumna entregó su trabajo en formato de diapositivas de Power Point. Aunque al principio pensé que no era una herramienta adecuada, lo cierto es que logró hacer un muy buen trabajo que podía descargarse *offline*. Lo recorrimos con el equipo docente y nos sorprendió el modo en que había podido resolver determinadas cuestiones. Debemos rescatar esas experiencias que nos permiten pensar en las prácticas reales y en el docente real, que no siempre tiene un equipo para resolver cuestiones técnicas.

Referencias

- ODETTI, Valeria (2016): "Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes", en: GARCÍA, José Miguel y BÁEZ SUS, Mónica (comps.) *Educación y tecnologías en perspectiva* (pp. 29-42). Uruguay: FLACSO. Disponible en http://flacso.edu.uy/publicaciones/libro_educacion_tecnologia_2016/Baez_Garcia_Educacion_y_tecnologias_en_perspectiva.pdf
- ____ (2017): El diseño de materiales didácticos hipermediales: el caso del PENT FLACSO. Buenos Aires: Teseo. Disponible en: <https://www.teseopress.com/materialesdidacticoshipermediales>
- SCHWARTZMAN, Gisela y ODETTI, Valeria (2014): "Experimentación en el trabajo con materiales didácticos", en: SCHWARTZMAN, Gisela; TARASOW, Fabio y TRECH, Mónica (comps.) *De la Educación a Distancia a la Educación en Línea: aportes a un campo en construcción* (pp. 91-113). Buenos Aires: FLACSO y Homo Sapiens.
- SCOLARI, Carlos (2004): *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.