

Tres casos de educación a distancia y la reconfiguración de propuestas transmedia a lo largo de los años

Silvia Andreoli

Universidad de Buenos Aires



Transmedia - ecología digital - educación a distancia - experiencias

Palabras
Clave

Introducción

Como sujetos culturales de la sociedad contemporánea, muchos/as estamos inmersos/as en una ecología digital. A través de los casos que voy a comentar a continuación, quiero invitarlos/as a pensar de qué manera se interpelan las distintas ecologías digitales en las propuestas para educación a distancia. Me interesa reconocer no solo lo tecnológico, sino también quiénes somos nosotros/as como sujetos culturales y qué tipo de compromiso establecemos con los distintos espacios digitales que tenemos a disposición de manera permanente y ubicua.

Los tres casos de educación a distancia están atravesados por la preocupación por incluir una perspectiva transmedia y por el desafío de plantear distintos recorridos y opciones para que los/as participantes puedan elegir. No se trata, entonces, de una propuesta lineal y única para todos/as.

El primer curso se hizo en 2011. El segundo, masivo, abierto y en línea, se realizó en 2013. El último fue un curso de narrativas transmedia y se puso en línea por primera vez en 2016. Veremos de qué manera la ecología digital y las estrategias transmedia han ido reconfigurándose a lo largo de los años.

Primer caso: plataformas, redes, herramientas divergentes y convergentes

En 2011, la web 2.0 tenía pocos años de existencia y la idea del proyecto era explorar de qué manera se instalaba una propuesta de educación a distancia de un mes de duración, destinada a docentes de la Universidad de Buenos Aires. Siempre hay una plataforma central

en Moodle y decimos que tiene una dinámica convergente. Sin embargo, la propuesta planteaba que cada profesor/a que hacía el curso tuviera un espacio personal de reflexión en un blog –que en ese momento estaba en plena ebullición– y Twitter –que recién comenzaba–.

El curso iba transformándose por el modo en que los/as usuarios/as utilizaban esa red social. Los trabajos que se realizaban, tanto en el blog como en Twitter, estaban dispersos, por fuera de la plataforma central. En ese momento fue necesario pensar qué herramientas digitales podían darnos posibilidad de converger, de hacer visibles esas interacciones que se producían en distintos espacios, para, así, ser conscientes de la comunidad a la que pertenecíamos quienes estábamos haciendo el curso. Twitter tenía los *hashtags* y eso constituía un elemento de cohesión grupal, pero no era suficiente. Entonces, con Netvibes, armamos una “blogosfera”, un espacio en el que se hacían visibles los blogs de los/as participantes. También incorporamos Paper.li, una herramienta que recogía todas las interacciones y, diariamente y de manera automática, se hacía una publicación de diario digital.

Nosotros decimos que había espacios distribuidos y abiertos porque, si bien al interior de Moodle había tres comisiones y cada una tenía acceso a los espacios personales de cada integrante, al haber abierto la propuesta hacia otras plataformas, todos/as los/as participantes pudieron conectarse e interactuar entre sí. Eso no lo hizo posible Moodle, sino las redes. El diálogo que se generaba en el interior de cada comisión se expandió, se hizo visible y se potenció con las intervenciones de las otras. De alguna manera, esa estrategia permitía que el debate se amplificara. A ese fenómeno lo llamamos “aula porosa”, un aula expandida que trasciende los límites que Moodle.

Por otra parte, esta estrategia también hizo posible que otras personas ajenas al curso, que no estaban en ninguna de las comisiones, pudieran participar del debate en las redes. De hecho, se dieron situaciones muy interesantes. Por ejemplo, un cursante, docente de la Universidad de Buenos Aires, no estaba de acuerdo con uno de los temas teóricos abordados y tenía una postura muy fundamentada. Entonces, publicó un *twitt* en el que exponía su disidencia. Desde la coordinación del curso, y a través de Twitter, lo pusimos en diálogo con Carlos Scolari, autor de ese contenido teórico, que trabaja con narrativas transmedia. El participante desarrolló su argumentación en su blog personal y Carlos le respondió en ese mismo espacio. Lo que sucedió a partir de ahí fue un intercambio entre ellos que superó lo que nosotros/as, desde el curso, podíamos aportar: un diálogo enriquecido entre un autor y un participante, y una gran oportunidad para reconocer lo que estaba ocurriendo realmente en las redes. Por eso consideramos que esta fue una propuesta transmedia que obtuvo lo mejor que pudo de cada medio que incluyó.

Segundo caso: curso masivo con trabajo en red y construcción colaborativa

La siguiente propuesta fue un grupo abierto, masivo y en línea que se pensó y diseñó en el año 2013. Estaba destinado a docentes y el objetivo era la inclusión de tecnología en sus propuestas de enseñanza. Desde CITEP, buscábamos poner en debate qué significaba el diseño de este tipo de cursos en una Universidad como la de Buenos Aires, masiva en la presencialidad. Lo que queríamos era pensar qué ocurriría si tuviéramos que diseñar un cur-

so masivo digital: ¿de qué manera lo pensaríamos? Queríamos generar una comunidad de aprendizaje y diseñamos una plataforma basada en código abierto. También se utilizaron distintas herramientas por fuera, que permitían un trabajo en red a partir de trabajos individuales, y también espacios para la construcción colaborativa.

En esta propuesta tuvimos 2700 inscriptos/as de toda Latinoamérica y España. Los intercambios que se generan en los foros masivos son un desafío, porque los grupos numerosos no permiten desarrollar o profundizar ideas. Entonces, el equipo tutorial estuvo atento a esos intercambios que los/as docentes establecían, para recuperar cuáles eran las preocupaciones más genuinas de la inclusión de tecnología y, a partir de ahí, proponer un trabajo colaborativo con distintas herramientas. Es decir, preveíamos que habría un trabajo emergente que se construiría junto con los/as participantes. Habíamos planificado trabajos colaborativos con distintas herramientas, pero las consignas no estaban establecidas de antemano, sino que se construían a partir de la identificación de los emergentes de la interacción de esa comunidad.

La metáfora que utilizamos para diseñar este curso tuvo que ver con escenarios. Queríamos que los/as participantes fueran activos/as. Entonces, diseñamos una curaduría colectiva de lecturas y un espacio de inspiración relacionado con la posibilidad de acceder a expertos –que participaron del curso– a través de videoconferencias y bibliografía.

Fue un desafío trabajar en el diseño de una propuesta masiva con trabajo colaborativo porque tuvimos que pensar muy bien cuáles eran las estrategias para llegar a buen puerto.

Las claves de este curso abierto masivo y en línea para docentes eran: generar autonomía y recorridos flexibles, trabajar en colaboración y lograr una negociación de significados. Diseñar un curso masivo implica que el perfil de los/as destinatarios/as no es claro: no se sabe cuáles son sus antecedentes previos, pueden ser docentes de distintos niveles, con experiencias completamente distintas en inclusión de tecnologías. El curso, de alguna manera, tenía que dar respuesta a quienes quisieran ingresar. Entonces, alguien con más experiencia en inclusión de tecnologías debía sentir que tenía algún desafío y alguien que estaba en sus inicios debía sentir que podía avanzar. Por eso usamos la metáfora del posible adyacente. ¿Cuál es el posible adyacente para cada uno/a de los/as potenciales participantes de este curso? Eso nos ayudó mucho a pensar en los distintos tipos de actividades y en las diversas estrategias puestas en juego.

Tercer caso: una narrativa transmedia para articular la escuela secundaria con la Universidad

La última experiencia que voy a comentar ya no se trata de una *propuesta* transmedia, sino de una *narrativa* transmedia. Es un curso de articulación entre la escuela secundaria y la Universidad, sobre pensamiento matemático, para estudiantes a partir de los 14 años. El objetivo no era enseñar Matemática, sino que el/la estudiante secundario/a resolviera enigmas poniendo en juego estrategias y distintos tipos de pensamiento.

El curso estuvo alojado en una versión nueva de Moodle que, a diferencia de las posibilidades que ofrecía en 2013, nos permitía reprogramar e intervenir la plataforma para que pudiéramos plasmar el diseño didáctico tal como lo habíamos imaginado. Lo que queríamos

era estar en sintonía con los modos de consumo de jóvenes y adolescentes, como estrategia para que quisieran acercarse a un curso de pensamiento matemático. Entonces, trabajamos en el diseño de Moodle simulando las plataformas de consumo de ficción tales como Netflix, plataformas que seguramente todos/as conocen y que nos invitan a tomar decisiones de manera permanente (qué mirar, en qué momento, etc.). La propuesta se pensó para que el/la estudiante pudiera acceder desde cualquier dispositivo móvil. También estuvo integrada con diversas herramientas que permitían crear un universo narrativo con distintas redes. Además, incluimos audios, videos y documentos colaborativos. En ese sentido, el curso proponía un acceso expandido, en términos de distintas plataformas y dispositivos.

El diseño de la propuesta tuvo un momento bisagra, que transformó todo el proyecto. Inicialmente no estaba pensado incluir una historia, una narrativa. Fue en el devenir de las reuniones, en el proceso de búsqueda de propuestas que motivaran la participación, que alguien propuso incluir una historia. El trabajo, entonces, fue contar una historia, pero, además, crear una experiencia de aprendizaje que convocara, que invitara y desafiara. Queríamos que pasara algo distinto.

El equipo de CITEP está compuesto, mayoritariamente, por pedagogos/as, tecnólogos/as educativos/as. Teníamos claro que queríamos que, en la dimensión didáctica, hubiera distintos itinerarios para transparentar el proceso metacognitivo de resolución de enigmas; que hubiera distintas formas de representación, tanto en la exposición de los enigmas matemáticos, como en la resolución; que hubiera una cartelera colectiva; un etiquetado semántico; distintas estrategias tutoriales. Entonces, asumimos el desafío de integrar al equipo perfiles de otras disciplinas. Trabajamos con el equipo de docentes de Matemática, coordinado por Gustavo Zorzoli, rector del Colegio Nacional Buenos Aires. Se tomaron decisiones clave en cuanto al contenido de distintos tipos de pensamiento combinatorios, geométricos, paradojas, infinitos. También necesitábamos una dimensión tecnológica distinta. Queríamos que los/as jóvenes se entusiasmaran con la propuesta. En definitiva, la pregunta era cómo provocar ganas de aprender.

Fue así que ideamos una historia con personajes. A cada uno le dimos una identidad digital y la diseñamos en distintas redes sociales. Para ello, identificamos cuáles eran, según las encuestas que se hacen a nivel mundial, las plataformas o las redes con las que podrían sentirse más a gusto los personajes.

La propuesta empezó una semana antes del inicio oficial del curso cuando pusimos los personajes de la historia a disposición de todos/as los/as participantes. Al cliquear sobre los íconos, los/as usuarios/as se encontraban con alguien dispuesto/a a interactuar, como si fuera ese personaje. Las identidades digitales fueron construidas un mes antes de iniciar la propuesta, para que no se encontraran con algo ficticio. Por ejemplo, Antonio era nostálgico. Después de estar muchos años en Italia, y tras la muerte de su padre, vuelve a Argentina, convocado por el abogado, para dividir la herencia. Había imágenes de lo que a él le gustaba, sus contactos y sus redes sociales. La historia tenía un abogado, y el abogado tenía una dirección de correo electrónico en la que se lo podía contactar. ¡No se imaginan la cantidad de mails que recibió! A partir de esa interacción, los/as participantes se comprometieron con la historia, establecieron un vínculo y ayudaron a los personajes a resolver los enigmas mate-

máticos. Estos estaban presentados en consignas de la vida real, entramados en problemas reales de la vida cotidiana. Los/as estudiantes no sabían si la pregunta estaba dirigida a resolver una ecuación o dar contención afectiva en la historia.

Es por eso que decimos que, además de un acceso expandido, hubiera un contenido expandido. Acceder a Facebook les proporcionaba información adicional sobre los personajes. Podían elegir no ir, no escuchar la *playlist* del personaje. Pero si accedían a las redes, tenían más información. De esta manera, la propuesta transmedia se enriquecía con una ecología de distintos medios. Había un contenido ficcional, un contenido puente. En un momento, uno de los personajes puso: “¿Quién me ayuda con este problema en el bar? Me parece que no me dieron bien el vuelto”. Comenzaron a ayudarlo, hasta que alguien dijo: “Benito, no te preocupes tanto por la cuenta del bar, que tampoco es tan importante. Lo más grave es que el abogado quiere quedarse con una parte de tu herencia. Ubicá las prioridades”. Estos guiños –que hacían los/as participantes y también nosotros/as desde la producción y el manejo de las identidades digitales– no estaban previstos. Las interpelaciones de los/as participantes, las respuestas que dábamos desde las identidades de los personajes, iban construyéndose en tiempo real.

Desde la enseñanza de la Matemática, nos propusimos el desafío de contextualizar estos enigmas. Entonces, el proceso de diseño del curso fue un proceso interactivo entre el equipo de CITEP, el equipo de Matemática, y el equipo transmedia. La producción transmedia genera interacciones de distinto tipo: entre participantes y organizadores/as o tutores/as del curso; entre los/as propios/as participantes; en diagonal, entre el mundo ficcional, personajes y participantes.

Estamos ante audiencias que no solamente quieren comentar, sino que quieren co-construir una propuesta. Todo el tiempo estamos pensando en propuestas híbridas entre presencialidad y virtualidad, pero en las que el/la participante pueda cruzar el límite de lo digital. En este curso, el cruce con lo digital fue sugerir a los/as participantes que asistieran a distintos eventos culturales que ofrecía la Ciudad de Buenos Aires en el período en que se desarrollaba el curso.

Vimos, entonces, tres propuestas, con distintos ejes, pensados en distintos años, con una misma preocupación: lograr que el/la participante tenga un rol activo en la construcción de conocimiento, aprovechando las herramientas que cada año nos puso a disposición el ecosistema digital.