

# Diseñar, crear, romper cajas y transmediar

**Fernando Salvatierra**  
CITEP (UBA) / IIPE UNESCO



Entornos virtuales - innovación- creatividad - polisincronía

Palabras Clave

En el campo de la educación a distancia, tendemos a pensar las propuestas de formación a partir de lo que nos ofrece la plataforma. Esto representa un problema tanto a nivel pedagógico como didáctico. Tratar de superar los límites que nos imponen las plataformas es el punto de partida para poder diseñar proyectos en línea originales. Por eso la propuesta es incentivar la imaginación, diseñar, crear y romper cajas.

Considero que, en la actualidad, el desafío es crear tendencias innovadoras en entornos que sean posibles. Hace algunos años, los entornos eran sincrónicos o asincrónicos. Hoy, en cambio, hablamos de *polisincronía*: un espacio donde todo convive (Bower et al. 2014).

Debemos acercarnos a la idea de entornos posibles y polisincrónicos y que, además, respondan al desafío de una ecología de dispositivos. Esto es, propuestas que puedan ser visibles desde teléfonos celulares y tabletas; propuestas que adopten el llamado *diseño responsive* (Fox, 2012).

Por otro lado, es interesante también la posibilidad de trabajar en entornos convergentes y divergentes. Es decir: entornos en los que converjan distintas herramientas y soluciones. Algunas que surjan desde el interior de los entornos y otras que vayan hacia afuera. Veámoslo con algunos ejemplos.

El Instituto Internacional de Planeamiento Educativo (IIPE-UNESCO) tiene como objetivo la formación de funcionarios en la región. Para esto, ofrece distintas propuestas. Hace algunos años hicimos un curso para Uruguay en el que nos imaginamos que el recorrido iba construyéndose en etapas, lo que nos ayudó en una primera aproximación a la metáfora del recorrido por una ciudad. Estas ideas luego tomaron forma desde lo gráfico y visual, como se ve en el siguiente ejemplo (caso 1):

Caso 1: Curso “Análisis de las políticas educativas para la educación media en Uruguay”. Fuente: IIPE-UNESCO (2018).

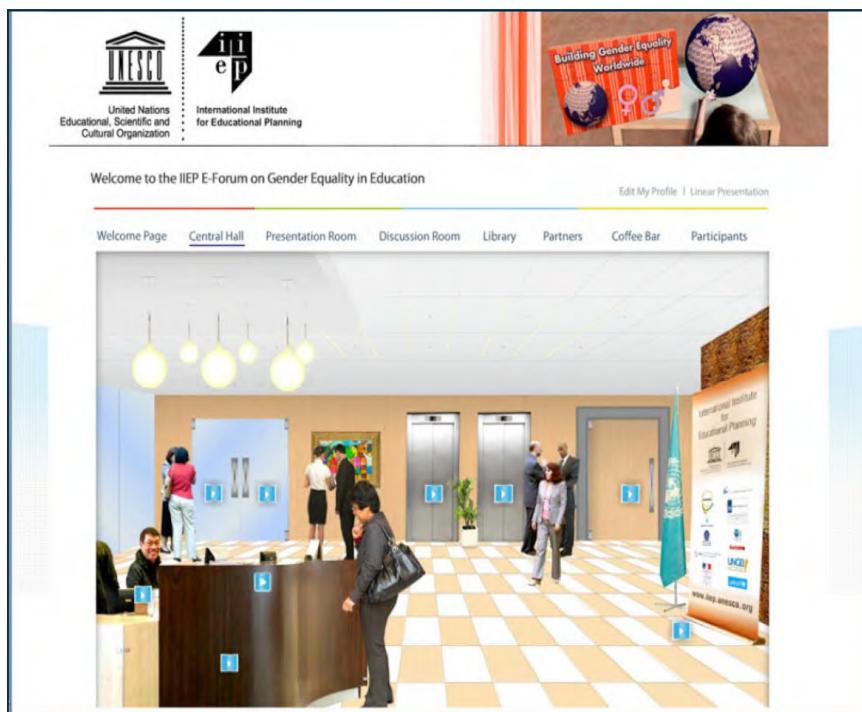
El segundo caso es un curso reciente, también en Moodle, sobre gestión de proyectos de computación y robótica. En este proyecto agregamos una línea de tiempo y generamos un sistema de módulos que rompe con lo que habitualmente propone la plataforma. En esta propuesta, el recorrido se daba a través de módulos y semanas, en una especie de doble entrada de navegación.

Caso 2: Curso “Gestión de proyectos de programación y robótica en las instituciones educativas”. Fuente: IIPE-UNESCO (2018).

En el tercer caso, el desafío era generar una formación que diera cuenta de una identidad latinoamericana para la planificación educativa. Entonces, construimos un área central donde los/as cursantes pudieran presentarse. La entrada no se daba a través de lo que tradicionalmente encontramos en Moodle, sino desde una botonera transversal que estaba presente a lo largo de todo el recorrido.

Caso 3: Programa regional de formación en planeamiento y gestión de políticas educativas. Fuente: IIPE-UNESCO (2018).

El cuarto caso es un proyecto del año 2012. Se trata de un foro virtual sobre género que organizaba la oficina de UNESCO en París. Las personas que participaban no tenían muchos conocimientos tecnológicos y no sabían qué era un foro virtual. Entonces, diseñamos una propuesta vinculada a lo que la gente asociaba a un foro presencial, y a Moodle le agregamos una segunda capa gráfica muy útil para la alfabetización de quienes no sabían cómo utilizar el entorno. Fue muy interesante porque los/as participantes aprendían a hacerlo muy rápidamente. Por ejemplo, si querían escuchar una conferencia sabían adónde tenían que ir, porque poníamos una foto que decía "auditorio". Además, teníamos un menú superior, espacios de interacción desde el auditorio, la posibilidad de acceder a los espacios de debate, y de salir y volver a entrar a la plataforma. En función de esta experiencia comprendimos que, en líneas generales, las personas utilizan al principio el entorno gráfico y luego, cuando entienden la lógica de funcionamiento, pasan a un entorno más lineal.



Caso 4: Foro de equidad de género en Educación. Fuente: IIEP-UNESCO (2018).

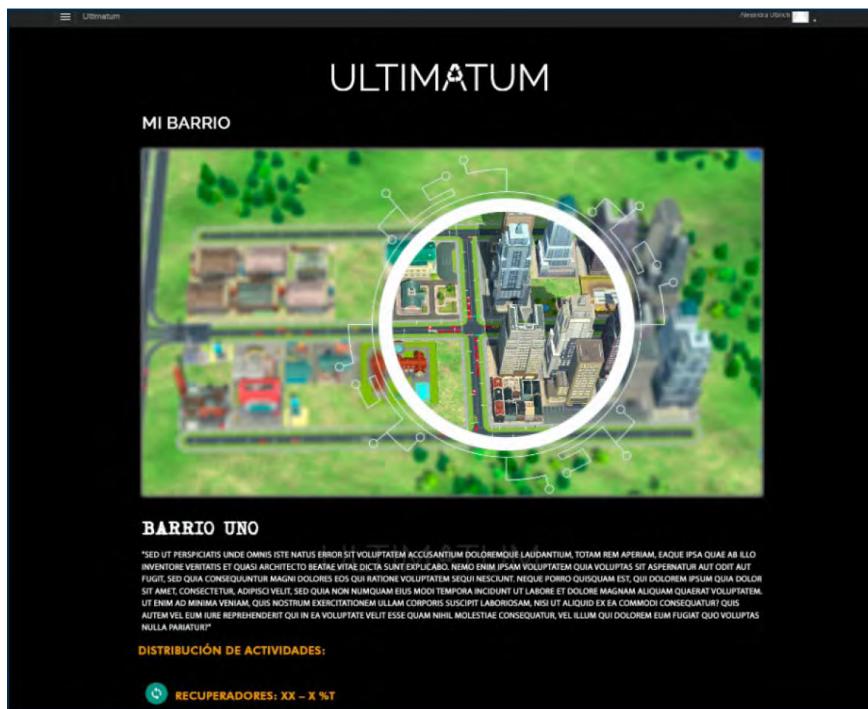
El quinto caso corresponde a una experiencia del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (CITEP-UBA). Ofrecimos el curso “36 coronas”: un MOOC transmedia de pensamiento matemático dirigido a adolescentes y estudiantes de los primeros años de la Universidad. En este caso, nos imaginamos el MOOC con una estética similar a un recorrido por capítulos, inspirados en los sitios de *streaming* y *series online*. Las semanas eran episodios y los episodios tenían capítulos. Incluimos muchos videos y actividades interactivas.

De pronto, entre esas calles y esas casas ya  
dejada la noche, ya casi al amanecer,  
me encuentro con una misteriosa escena calle abajo.  
Dos personas, a quienes no alcanzo a distinguir,  
blasfeman cara a cara y agitan sus brazos.  
La ropa que llevan puesta no me deja  
identificarlos, pero por su tono de voz me doy  
cuenta que son un hombre y una mujer. Estos  
advierten mi presencia y en medio del feroz  
intercambio, se produce un silencio sepulcral. Al  
instante dejan de hablar y se quedan quietos  
mientras paso, ocultando sus caras, como si una  
ceniza cayera del cielo y los hubiese petrificado.  
Mis pensamientos oscilan entre salir corriendo,  
preguntarles si necesitan ayuda, tomarme un  
tiempo para escribir notas personales y lo que  
finalmente hice: salir caminando para otro lado.

Caso 5: MOOC “36 coronas”. Fuente: CITEP-UBA (2018).

El MOOC también está construido en Moodle. En este caso, le agregamos un *template* (o *theme*) y una barra que permitía poner cualquier tipo de bloques, lo que evita el problema de una barra que se colapsa.

En la actualidad, en CITEP, estamos diseñando un nuevo MOOC transmedia, esta vez sobre comprensión lectora de textos académicos. Lo pensamos a través del problema que genera la basura en la ciudad. Los/as participantes tendrán que trabajar en conjunto para salvar la ciudad, y eso implicará un recorrido.



Caso 6: MOOC “Ultimatum”. Fuente: CITEP-UBA (2018).

En este sexto caso, la estética de Moodle se oculta totalmente. Lo que se ve es la ciudad. Cada grupo es un barrio y al interior de los barrios se generan actividades. La complejidad aquí radica en los componentes de *gamificación* que vamos agregando. En este sentido, es importante contar con un equipo que tenga conocimientos, por ejemplo, de diseño gráfico y que puedan acompañar el proceso.

Quienes nos dedicamos a la formación en el área de tecnología educativa, desde hace varios años insistimos en que la tecnología, en sí misma, no implica una didáctica que promueva la buena enseñanza. De hecho, hemos visto numerosas propuestas que se han empobrecido por considerar que la mera inclusión de tecnología motivaría a los/as estudiantes.

Es importante tener en cuenta que una propuesta debe relacionar los contextos, los formatos y las modalidades, con la selección y la organización de los contenidos, con las actividades que les proponemos a los/as estudiantes y las formas de evaluarlas, y con los canales de diálogo que abrimos. En este sentido, es fundamental ser reflexivos/as y críticos/as acerca de la tecnología. Tenemos que estar preparados/as para la posibilidad de que los beneficios obtenidos de la tecnología se vean atenuados por problemas y dificultades que surgen de su

uso. Debemos determinar en qué ocasiones la tecnología es útil y en cuáles no. Sin dudas, construir propuestas memorables en entornos digitales es un gran desafío que vale la pena enfrentar.

## Referencias

- BOWER, Matt et al. (2015): "Design and implementation factors in blended synchronous learning environments: Outcomes from a cross-case analysis", en: *Computers & Education*, vol. 86, pp. 1-17.
- FOX, Robert (2012): "Being responsive", en: *OCLC Systems & Services: International digital library perspectives*, 28 (3), pp. 119-125.
- LITWIN, Edith (2008): *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- SALVATIERRA, Fernando y DI LASCIO, Ma. Gabriela (2013): "Empezar, volver a pensar, volver a mirar la clase", en: *Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)*. Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.