

# LA PRODUCCIÓN HIPERMEDIAL GRUPAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA CREATIVA

**Área originante:** Facultad de Actividad física y deporte.

**Oferta:** Tecnicatura Universitaria en Deportes de Patinaje.

**Espacio:** Técnica y Táctica del deporte I (Artístico – Disciplina Libre); Iniciación Deportiva; Técnica y Táctica del deporte IV (Artístico – Patinaje Integral) y Entrenamiento y alto rendimiento.

**Autores:** Iara Martelli [iara.martelli@uflouniversidad.edu.ar](mailto:iara.martelli@uflouniversidad.edu.ar); Walter Iglesias

[walter.iglesias@uflouniversidad.edu.ar](mailto:walter.iglesias@uflouniversidad.edu.ar);

## Resumen del trabajo

Como docentes de una carrera con alto contenido técnico-práctico enfrentamos un gran desafío: encontrar estrategias didácticas relevantes y significativas para evaluar competencias paradigmáticas de asignaturas caracterizadas por la práctica profesional específica y por el contenido procedimental. Hemos encontrado en las actividades de producción hipermedial propuestas un sustituto eficaz para orientar y evaluar actuaciones que se ponen de relevancia en los encuentros presenciales. Algunas de ellas son la exposición oral, la demostración gestual técnica, la transferencia de conocimientos y la vinculación del contenido entre distintas asignaturas. Se propuso trabajar de forma articulada entre dichas cátedras, a partir de una consigna de elaboración de producciones hipermediales grupales (PHG) que comprometieran a los estudiantes a utilizar diferentes herramientas para dar cuenta de tales desempeños. Las PHG permiten obtener un producto final, advertir la interacción del grupo en su conjunto y el grado de participación individual. Para todo ello se elaboraron herramientas de evaluación específicas. El éxito del primer trabajo desarrollado durante el 1er cuatrimestre, permitió mejorar y adecuar aún más el proyecto para proponer una segunda PHG, en el 2do cuatrimestre vinculando otras dos asignaturas que articulan saberes con el hacer profesional.

## Palabras clave

Producción hipermedial; recursos tecnológicos; transferencia y vinculación del conocimiento.

## INTRODUCCIÓN

La educación en general es un campo de continuo crecimiento y modificación de las estrategias didácticas utilizadas. En este sentido el desarrollo tecnológico constituye una fuente de recursos y un aporte invaluable a las nuevas propuestas. La educación a distancia necesita nutrirse de tales aportes para desarrollarse y crecer adecuándose a las necesidades de la actualidad.

Trabajos de reciente publicación dan cuenta de nuevos diseños multimediales para mejorar las propuestas didácticas y promover un aprendizaje de mejor calidad. “Los diferentes avances tecnológicos en el campo de las comunicaciones han permitido madurar un territorio digital, en el cual se abren nuevas posibilidades para propuestas de enseñanza que permitan construir aprendizajes significativos y valiosos.” (Litwin y otros, 2010:1)<sup>1</sup>.

En la búsqueda de propuestas innovadoras que resultaran significativas y que permitieran acercarnos a la práctica profesional de forma colaborativa, se plantearon los siguientes interrogantes que funcionaron como disparadores para la elaboración de los trabajos propuestos.

- ✓ ¿Cómo advertir la capacidad de adecuación y el grado de eficacia de la enseñanza propuesta desde las cátedras?
- ✓ ¿De qué manera se podría lograr la articulación entre asignaturas cuyos contenidos se vinculan y/o complementan para proponer una integración de los conocimientos?

---

<sup>1</sup> Citado por Tarasow F, Schwartzman G, Trech M., 2021.

- ✓ ¿Cómo lograr que los estudiantes se enriquezcan compartiendo las propias experiencias con sus pares?
- ✓ ¿Cómo promover la valoración y desarrollar en los alumnos la competencia del trabajo en equipo?
- ✓ ¿Cómo reemplazar y evaluar aquellas competencias que resultan paradigmáticas de la exposición en los encuentros presenciales: la expresión oral, la capacidad para explicar y o justificar argumentos; el gesto técnico o acciones motrices que se correspondan con el discurso técnico; la capacidad de detección de errores y la rápida reacción para proponer alternativas de corrección; los recursos didácticos; el conocimiento y manejo de contenido en el juego de roles en una hipotética situación pedagógica?

Como un intento de responder a estas cuestiones se seleccionaron las siguientes competencias con la intención de poder orientar, enseñar, inducir y evaluar a los estudiantes mediante la elaboración de una **Producción Hipermedial Grupal** (en adelante **PHG**):

- ✚ dominio del conocimiento y del contenido técnico;
- ✚ aplicación y uso correcto del vocabulario técnico y gesto técnico;
- ✚ transferencia de los conocimientos;
- ✚ transferencia al campo pedagógico;
- ✚ capacidad de exposición verbal con adecuación a diferentes niveles de especialización;
- ✚ colaboración entre pares.

## DESARROLLO

### Estructura de las PHG

Según Pardo Kuklinski H. y Cobo C. “cualquier diseño instruccional riguroso conlleva a buenas prácticas docentes, especialmente en la distancia, donde el margen de improvisación debe ser menor para no afectar la experiencia de usuario” (2021:10).

En la búsqueda de nuevas alternativas didácticas, se propuso desde nuestras cátedras las PHG para comprometer al estudiante en la utilización de diferentes herramientas de modo integrado las cuales pudieran dar cuenta de los desempeños buscados.

Especialistas en trabajos hipermediales analizan los rasgos que caracterizan a este tipo de producciones. “Consideramos fundamental identificar lo que denominamos núcleo genético de la educación en línea, es decir, aquellas ideas clave y básicas que dan sentido, fundamento y sostén a propuestas singulares”. En tal sentido, los autores detallan las que se consideran “ideas constitutivas” de tal núcleo, las cuales refieren a 1) “múltiples contextos” en los que ocurre el aprendizaje; 2) “centralidad de las interacciones” (...) referidas a “proceso de aprendizaje –con el contenido, con los docentes, con los colegas– y la construcción de conocimientos a través de la colaboración entre pares (incluso mediante el trabajo en pequeños grupos)”; 3) “actividad como eje” en la que el estudiante es el centro de acción; 4) “vínculos” que se establecen en la interacción; 5) “docente mediador” que adopta nuevos roles en la interacción didáctica; 6) “tecnología como territorio”, para referir al espacio virtual “donde circulan los contenidos, se producen las interacciones y transcurren los procesos educativos” (Tarasow F, Schwartzman G, Trech M., 2021: 2-3).

De hecho, durante el lapso de la elaboración de los trabajos se han podido observar varios de los rasgos descriptos por los autores arriba mencionados.

La primera PHG se diseñó como un proyecto de integración destinado a estudiantes de primer año entre las asignaturas Técnica y Táctica del deporte I (Artístico, disciplina Libre) e Iniciación Deportiva, las cuales se dictan durante el primer cuatrimestre. La producción llevó por título *“Diseño de material didáctico para la enseñanza del patinaje en la escuela con uso de tecnologías”*

A partir de los resultados obtenidos mediante la evaluación y de la calidad de las propuestas presentadas por los grupos de estudiantes se planificó una nueva PHG que integra contenidos de las asignaturas de Técnica y Táctica del deporte IV (Artístico, patinaje integral) y Entrenamiento y alto rendimiento, ambas

correspondiente al segundo año de la carrera, las cuales se desarrollan durante el segundo cuatrimestre del año. Esta producción con plazo de entrega al 11 de octubre se denominó “Análisis de trompos de alto nivel y posiciones difíciles”

Como modo de ilustrar la producción solicitada se elaboró en ambos casos una presentación en *Genially* para que los estudiantes pudieran advertir la versatilidad de la herramienta e interactuar con ella como modo de familiarización. La propuesta incluyó las consignas del trabajo, las herramientas, foros de consultas y orientaciones pedagógicas correspondientes, la fecha de entrega y los plazos de pre-entrega. Se abrió un espacio de pre-entrega de guiones previo a la elaboración del material. Estas presentaciones interactivas reemplazaron el formato tradicional de las orientaciones de los trabajos prácticos.



Figura 1. Portadas de ambas propuestas.

### Estructura de las PHG.

Para dar inicio a la producción se compartió con los estudiantes en la videoconferencia la presentación de la propuesta. El punto de partida fue la conformación de los grupos. Para establecerlos se abrió un foro de organización en el cual los estudiantes fueron conformando los equipos y establecieron las primeras pautas de funcionamiento.



Figura 2. Foros de intercambio.

Como primera orientación se sugirió un “volcado de ideas” mediante un documento colaborativo que les permitiera seleccionar el contenido y decidir el núcleo temático de la producción. Para la elaboración de ese documento se puso a disposición un tutorial que permitiera incorporar el manejo y dar fluidez al intercambio de ideas escritas.

A partir de la selección del contenido se sugirió utilizar, a elección de los estudiantes, *Softwares*

La realización de las PHG se estructuró por etapas. Los estudiantes contaron con las orientaciones “paso a paso” incluidas en la presentación de la propuesta. Cada una de ellas estuvo determinada por la elevación de los avances de las producciones en los espacios destinados a tal fin, acompañadas con las correspondientes sugerencias y correcciones. Se previeron foros de intercambio para responder a las consultas generales y esclarecer dudas.



Figura 3. Documento colaborativo.

específicos: *Genially*, *Canva*, *Prezi*, *Padlet*, *Lucid* -para hacer gráficos-, *Movavi* para editar videos y *Anchor* para realizar *podcast*. Todos estos recursos fueron puestos a disposición de los estudiantes a través de enlaces de descarga gratuita y acompañados por *links* de tutoriales que facilitarían el uso de cada uno.

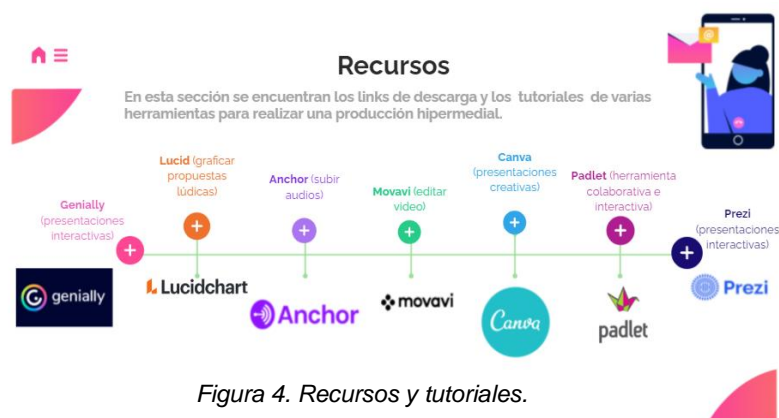


Figura 4. Recursos y tutoriales.

Si bien los estudiantes podían optar libremente por cualquiera de las herramientas propuestas según consideraban adecuadas al tipo de producción a realizar, las exigencias del trabajo los comprometían a incluir herramientas que permitieran demostrar las competencias de expresión oral y corporal de la/s técnica/s específica/s. Por ejemplo, los *podcast* y/o videos para la exposición de contenido específico, facilitan la observación y evaluación de tales competencias.

Tanto para el seguimiento y asesoramiento de los grupos, como para estimar los resultados finales se propusieron Foros de trabajo e instrumentos para la evaluación: se elaboraron rúbricas para evaluar el contenido de ambas asignaturas y planillas para la observación del desempeño tanto individual como del grupo en su conjunto.

Como docentes consideramos que el Foro utilizado para el espacio de trabajo es un complemento ideal para poder evaluar con precisión el accionar de los estudiantes. En estos espacios realizan acuerdos, organizan reuniones (mediante videoconferencias con *links* compartidos en el foro para que los docentes pudieran ingresar), suben documentos o enlaces, imágenes, videos y todo lo que consideren relevante para el desarrollo del trabajo. Dado que la comunicación escrita queda registrada, la versatilidad de los Foros permite advertir particularidades del desempeño individual: número de veces que cada integrante participa; tipo de aporte realizado (de carácter informativo, específico o de consulta); calidad de la participación de cada integrante y el intercambio o enriquecimiento de la información mediante el aporte conjunto. Los datos observados fueron extraídos y volcados en una planilla construida especialmente en formato *Excel* para este detallado registro. En la figura siguiente se puede observar un recorte de esa planilla

	A	B	C	D	E	F
1						
2	Grupo		Cantidad de intervenciones	Calidad de Intervenciones	Observaciones	Tipos de interv.
3	Grupo 1 Sit Sideways y Upright Sideways					Específicas
4	Di Stefano Danna		2	e, i	Buena iniciativa. Variables definidas. Buena participación general. Trabajo avanzado.	Informativas
5	Romero Pedro		1	e i		Consulta
6	Carinelli Lorena					
7	Coccaro Luisina		2	e, i		
8	Garau Graciela					
9	Schümperli Marina		3	e i		
10	Grupo 2 :upright sideways v torso sideways					

Figura 5. Planilla de recolección de datos obtenidos por observación.

Por otra parte, los docentes no sólo registramos todo lo observado sino que es posible intervenir enviando respuestas personales o generales según cada caso, acompañarlos en el desarrollo de los temas y aportar sugerencias.

Tal como aseguran Pardo Kuklinski H. y Cobo C. “eliminar definitivamente la barrera entre la formación presencial y virtual, y diseñar la experiencia académica como una única línea de tiempo narrativa multimedia expandida donde el docente y los estudiantes puedan servirse de modo colaborativo de lo mejor de ambos mundos, con un inventario de contenidos propios y externos surgidos de una intensa curaduría y ajustados a una secuencia de aprendizaje, como ha propuesto el Banco Mundial durante la pandemia refiriéndose a la educación básica” (2021:12).

Diferentes instancias del desarrollo de las PHG se insertaron en la *Hoja de ruta* que, desde la asignatura Técnica y Táctica I y IV constituye una ayuda al estudio y organización del tiempo de los estudiantes; es, en realidad, una guía orientativa con actualización semanal en la cual se ofrecen sugerencias, se publican recordatorios, fechas y toda información que se considere relevante para que los estudiantes logren transitar la cursada al día. Tal como se observa en la imagen siguiente se ha adoptado un estilo que muestra una cuota de humor como modo de distender la comunicación.



Figura 6. Hoja de ruta interactiva y ventana emergente de la semana 05.

La evaluación de los trabajos finales puso en evidencia el éxito de la propuesta; esto es, se pudo constatar la congruencia entre el discurso oral, el desarrollo escrito y el gesto técnico. Esta modalidad hipermedial resultó una herramienta de evaluación potente que permitió observar a los estudiantes en “acción” así como la transposición de sus conocimientos a patinadores. En síntesis, se han previsto varios instrumentos para evaluar diferentes actuaciones: rubricas para constatar cuestiones relativas a la construcción escrita, al vocabulario técnico empleado, a la comprensión y vinculación del contenido, a la calidad de las propuestas creativas, entre otras; planillas menos estructuradas para la recopilación de datos de diferente naturaleza, para instancias de la actuación de cada participante así como del grupo en su conjunto.

Se considera que podría resultar adecuada, como alternativa para la evaluación final, una entrevista mediante videoconferencia para asumir una defensa del trabajo.

Como un modo de acompañamiento del proceso de elaboración se propuso, dentro del espacio de trabajo, un acuerdo de avances y entregas sucesivas estableciendo el grado de periodicidad adecuado y el intercambio de borradores que permitieron efectuar devoluciones, correcciones, ampliación de la información entre otras instancias del seguimiento tutorial que conllevan a un resultado altamente positivo.

## CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA

Las dos PHG desarrolladas durante los cuatrimestres de ciclo 2021 resultaron a nuestro entender, muy exitosas. Esto quedó plasmado en la calidad de las propuestas que a su vez propició un espacio creativo que resulto de retroalimentación para muchos estudiantes. Los videos incluidos fueron altamente ilustrativos de las competencias que se pretendían evaluar. Esta modalidad de trabajo posibilitó recopilar gran cantidad de propuestas y exposiciones técnicas de alta performance, que resultaron materiales didácticos para intercambiar y compartir en redes sociales.

Odetti reflexiona acerca de nuevos desafíos respecto de los Materiales Didácticos Hipermediales (MDH) formulando preguntas como “¿Sería posible un MDH en el que los estudiantes intervengan con el aporte de



contenido? ¿Podríamos ofrecer solo estructuras a ser completadas por ellos? ¿Podrían hacerlo de forma colaborativa?” (2016:40)

Al parecer, aún no se han encontrado herramientas de esa naturaleza. Desde nuestra perspectiva, las PHG presentadas en este trabajo, estarían mostrando que es posible promover en los estudiantes producciones de este tipo.

Respecto de la enseñanza, el desarrollo de las producciones permitió advertir dudas y debilidades en el conocimiento de los estudiantes que fueron esclareciéndose durante las reiteradas interacciones. Asimismo, la información relevada permitió advertir cuales estudiantes necesitarían un mayor soporte y seguimiento para alcanzar el contenido propuesto por cada asignatura.

Las producciones permitieron constatar que es posible proponer a los estudiantes tareas de integración de conceptos y transferencia de contenido entre distintas asignaturas. El proyecto resultó un fuerte estímulo para que se realizaran tales integraciones. En este sentido, si bien habitualmente se insta a los estudiantes a vincular los contenidos, no lo hacen hasta que no se los convoca a una tarea de mayor formalización; éstas son competencias complejas que necesitan del estímulo y la guía desde el marco educativo.

Una estrategia exitosa de contenidos de aprendizaje a distancia radica en pensar los contenidos como la línea de tiempo finita de una narrativa transmedia expandida (Scolari C. 2017)<sup>2</sup> Esta narrativa abarca momentos sincrónicos y asincrónicos, así como contenidos de consumo pasivo (de uno a muchos) y otros teniendo al estudiante con un rol de prosumidor (usuarios que son consumidores y productores a la vez). Pardo Kuklinski H. y Cobo C. (2021: 23)

Se han recibido comentarios informales respecto de la utilidad de las PHG que permitió a los estudiantes enriquecerse al compartir propuestas e intercambiar experiencias transferibles a sus propios espacios de enseñanza. Esto resulta de este modo porque muchos de los estudiantes de la carrera desarrollan en paralelo el ejercicio profesional de la enseñanza especializada. Esta particularidad les permite compartir sus experiencias y analizar en mayor profundidad las metodologías o propuestas sugeridas.

Desde nuestro rol creemos que estas producciones hipermediales son el comienzo de un camino de transformación, perfeccionamiento y rediseño de nuevas herramientas de enseñanza que a su vez estarán acompañadas de instrumentos de evaluación especialmente diseñados y adecuados a los requerimientos del trabajo

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Benito, A. y Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la Docencia Universitaria*. España: Narcea.

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://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/disenomateriales-hipermediales-lecciones-aprendidas>

Pardo Kuklinski, H; Cobo, C (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. Outliers School. Barcelona

Schwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. (2014) *Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender*. En *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: más allá de formatos y espacios tradicionales*. ANEP-Ceibal, Montevideo, 2014. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>

---

<sup>2</sup> Citado por Pardo Kuklinski H. y Cob C. (2021)