

Intervenciones con apoyo tecnología

IAT

¿Cómo construir una intervención educativa en línea?

González Formaini, Silvina

Introducción

Durante el siglo XXI los procesos de cambio de la “sociedad informacional” han impulsado la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en casi todos los ámbitos de la actividad social, incluyendo el ámbito educativo. Esto ha generado nuevas formas de producción, intercambio y uso del conocimiento colaborativo. Dentro de este nuevo paradigma educativo, las TIC crean un espacio social y, por ende, un nuevo espacio de enseñanza-aprendizaje. (Palamidessi, M.)

Desde esta perspectiva, el presente trabajo se orienta al uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza y aprendizaje en entornos educativos en línea. El mismo forma parte de la investigación realizada para la aprobación final de Postgrado de la Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

*Diplomado de Educación Superior
Módulo de Tecnologías de la Información y Comunicación
Noviembre 2020*

En la confección de este trabajo se plantearon los siguientes interrogantes:

- ¿Qué entendemos por “Educación en Línea” (EeL)?
- ¿Cuáles son los pasos básicos que constituyen la base de un proceso de diseño instruccional?
- ¿Qué es un equipo de diseño formativo?
- ¿Quiénes son los actores involucrados?
- ¿Qué herramientas son recomendables usar?
- ¿Cómo construir “conocimiento en línea”?

Siguiendo la línea de Fabio Tarasow, la concepción de la EeL trasciende lo virtual, la distancia, la tecnología y lo individual per se. Difiere cualitativamente de la “Educación a Distancia”, pues mientras esta última pone el acento en la separación espacio-temporal y el control volitivo que el propio alumno ejerce en su proceso de aprendizaje, la EeL debe entenderse desde la metáfora del “punto de encuentro”, es decir, a partir de la coincidencia de actores, materiales e interacciones generadas a través de un recorrido por medio del cual se construye, dialogando y colaborando, conocimiento en conjunto.

Desde esta visión, comparto algunas sugerencias a la hora de diseñar, implementar y retroalimentar una “Intervención Educativa en Línea” (IEL) como se desprende de la lectura de este trabajo. No podemos dejar de señalar el rol del tutor y sus funciones específicas. Cabe destacar que el carácter de este proyecto no pretende ser definitivo sino pasible de ser mejorado en el futuro.

Etapas de una intervención educativa en línea (IEL)

Desde la mirada tenida en cuenta para el desarrollo de esta ponencia, habría en línea general, tres aspectos a considerar en una “Intervención Educativa en Línea” (IEL): a) el diseño, b) la implementación y c) la retroalimentación.

A) Acerca del Diseño

Resulta esencial identificar con claridad el perfil así como las necesidades de aprendizaje del potencial grupo de alumnos, los presupuestos curriculares y didácticos dentro del contexto de formación en el que se inserta la propuesta pues en función de ello se definirán las necesidades reales de conformación del equipo de diseño formativo. Partiendo de la imprescindibilidad de una participación multidisciplinar en el diseño, los roles de trabajo estarán vinculados a:

- Aspectos de contenido disciplinar, como el experto disciplinar o contenidista
- Cuestiones metodológicas vinculadas a las estrategias de enseñanza, como el diseñador didáctico o formativo
- Facetas tecnológicas como el diseñador web o el programador multimedia.

Estos roles deberán llevarse a cabo idealmente por más de una persona.

Es necesario planificar las tareas como la escritura de los objetivos, el desarrollo de los temas a evaluar, el planeamiento de la instrucción y la identificación de recursos desde una concepción pedagógico-tecnológica caracterizada por la plasticidad y provisionalidad.

Desde este andamiaje teórico será posible reajustar en mayor o menor medida el diseño de la IEL adecuándose a las necesidades del contexto.

¿Qué tipo de organización y secuenciación del aprendizaje es más efectiva para la EeL aplicando las nuevas tecnologías?

Es beneficioso pensar una organización y secuenciación del aprendizaje con periodicidad definida. Así se podrán, en cierta manera, anticipar tiempos de duración de cada propuesta, espacios donde se llevarán a cabo las tareas, modos de interacción públicos y privados, sincrónicos y asincrónicos, formales e informales, verticales y horizontales entre otros. De este modo, tanto el equipo de diseño formativo como los alumnos podrán organizar sus propios tiempos de trabajo y formarse sus propias expectativas sobre la propuesta.

Es esencial considerar como uno de los ejes organizadores del diseño las prácticas en comunidad, la participación e intercambio a través de la resolución de tareas auténticas, complejas y colaborativas, que impulsen un compromiso mutuo en la realización de actividades, un proyecto conjunto generando relaciones de responsabilidad y un repertorio compartido para alcanzar la meta propuesta. Esto involucra usar no sólo herramientas tecnológicas sino también aplicar diferentes estrategias didácticas que guíen las interacciones y proponer tareas que recojan y sistematicen el conocimiento del grupo alrededor de la propia práctica. De esta manera, la calidad de los procesos de construcción social del conocimiento dependerá en parte de que el diseño de actividades demande a los participantes negociación colectiva y posterior consenso de significados para la toma de decisiones en equipo.

Un último aporte es considerar el relevamiento inicial de datos al momento de optar por una plataforma colaborativa o diseñar una para una institución en función de sus necesidades, los recursos metodológicos y el formato de los materiales propuestos considerando el cómo y el qué del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es esencial remarcar que el diseño de un entorno de aprendizaje en línea trasciende la creación o elección de una plataforma en particular, involucrando además de este posible soporte tecnológico el aspecto pedagógico que sostenga la propuesta de actividad.

B) Acerca del Montaje

Respecto del montaje, ciertamente, es primordial implementar un entorno que se adapte al modelo educativo que se propone en la IEL, integrando de manera significativa lo tecnológico-pedagógico-didáctico. Por ejemplo, un sistema de gestión de contenidos (CMS o Content Management System), como Moodle será útil, si de crear y administrar contenidos se trata. Otra alternativa es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS o Learning Management System) como Joomla si el propósito es administrar, distribuir y controlar actividades de formación no presencial. También puede pensarse en otros modelos de aprendizaje en comunidad como entornos personales de aprendizaje (PLE o Personal Learning

Environment) que forman parte del enfoque más general de la red personal del conocimiento (PKN o Personal Knowledge Network).

En palabras de Begoña Gros (2011), "... el contenido de las experiencias educativas aisladas no ayuda a definir la calidad del aprendizaje sino el contexto ..." Por ello, sería preferible que el diseño, centrado en quien aprende, habilite la construcción de significados profundos y aprendizajes recíprocos, la generación de competencias transferibles a diversos contextos así como interacciones variadas y enriquecedoras a través de diferentes tareas y espacios con propósitos bien definidos, como áreas de discusión académica, técnica, social y de retroalimentación y meta-reflexión periódica.

Es sumamente necesario generar una atmósfera agradable de trabajo que sea definida a través de reglas de "netiquette", es decir, un conjunto de normas que reglamenten un comportamiento deseable en el uso de un entorno en línea como la forma de interacción con pares y superiores, la relevancia de las intervenciones en función de las temáticas propuestas, la pertinencia del formato y el nivel de lenguaje utilizado en situaciones comunicativas tanto formales como informales.

Como la cultura de la comunicación escrita es esencial en entornos virtuales, resulta crucial capitalizar la dinámica de la "escritura didáctica" (Schneider, 2008) a través de la redacción de consignas claras, precisas y de buen tono. Ciertamente es importante destacar que este tipo de comunicación demanda tiempos más lentos, requiere una extensión media y presenta una exigencia mayor en cuanto a la formulación del mensaje para que la comunicación sea efectiva.

Otro aspecto a mencionar es cuan productivo resulta realizar pruebas piloto del proyecto en contextos reales a través de prácticas de sensibilización y entrenamiento para evaluar el funcionamiento de la plataforma, las herramientas y los recursos, considerando el error como parte de la puesta a punto del diseño y del proceso de exploración y sistematización de la IEL. De este modo, tanto docentes como alumnos tendrán la posibilidad de desarrollar habilidades generando un

desarrollo autónomo en la implementación y participación de un entorno de trabajo más adecuado a sus necesidades.

Por último, durante la implementación, siguiendo el pensamiento de Coll Salvador, C y Bustos Sánchez, A. (2010) es importante realizar un seguimiento de los usos que docentes, alumnos, diseñadores, desarrolladores instruccionales y tecnológicos hacen de los recursos y de su evolución, determinar el alcance de los objetivos educativos para los que fueron diseñados, y redefinir aquellos aspectos del diseño original que optimicen el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje.

C) Acerca de la Retroalimentación

Pensamos en la retroalimentación como un “proceso vital” (Barberà, 2003) que sugiere involucrar todos los aspectos y actores implicados en el diseño, producción e implementación de la propuesta. Esta perspectiva integral mejora la calidad y brinda oportunidades de aprendizaje no solamente a los especialistas de la gestión y organización del curso sino a los alumnos, a través de actividades de seguimiento como la meta-reflexión, la autoevaluación y la co-evaluación que incentiven la dinámica de trabajo reflexivo.

La retroalimentación no es una fase de cierre y valoración puntual de producción del conocimiento sino, en palabras de Henry J. y Meadows J. (2008), un “proceso de refinamiento continuo” transversal a toda la IEL. Esto conlleva a valorar aciertos y desaciertos de manera sistemática a lo largo de la propuesta, que sirven de insumo para ajustes en proyectos futuros.

Es aconsejable evaluar desde lo sumativo, el producto final, de acuerdo al grado de competencia adquirida en una habilidad determinada así como también desde lo formativo-formador, reflexionando sobre el proceso desarrollado paso a paso en un ambiente

promotor de participación y encuentro con el otro, determinando la adecuación de la propuesta. Debe considerarse también la metaevaluación definiendo la efectividad y eficacia en respuesta a las intenciones de la propuesta educativa.

Desde la concepción multidimensional de la evaluación (Barberà, 2006) es necesario considerar actividades del aprendizaje, para el aprendizaje, como aprendizaje y desde el aprendizaje. En otras palabras, conocer:

- ¿Qué nivel de competencia han adquirido los actores involucrados luego de realizada la propuesta?
- ¿Cuánto han aprovechado este proceso de conocimiento tanto tutores-docentes como alumnos?
- ¿En qué medida el análisis y reflexión sobre las propias prácticas se ha visto reflejado en el propio proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo han interrelacionado los conceptos nuevos con las estructuras de conocimiento preexistente?

El rol del tutor y sus funciones

En lo que se refiere al tutor, los modos de intervención tutorial se definirán en función de:

- Las concepciones de enseñanza-aprendizaje que se sostengan
- El rol que se atribuyen a las TIC
- Los procesos de comunicación e interacción.

Además de la tradicional *función académica-pedagógica* que implica el dominio de contenidos, el diagnóstico y la evaluación formativa de estudiantes el tutor desarrollará entre sus incumbencias cuatro funciones específicas (Llorente Cejudo, 2006):

- La *técnica*, asegurándose que los estudiantes posean cierto dominio de las herramientas;
- La *organizativa*, estableciendo la estructura de ejecución a desarrollar, la explicación de las normas de funcionamiento y tiempos asignados;
- La *orientadora*, asesorando en forma personalizada a los integrantes del curso sobre técnicas y estrategias de formación

- La *social*, conociendo al grupo de estudiantes para generar un clima propicio de aprendizaje, colaboración y confianza.

Reflexiones finales

En este trabajo se ha tratado la temática sobre la construcción de una “Intervención Educativa en Línea” (IEL) y se ha referido a los aspectos a tener en cuenta para su implementación.

A continuación y a modo de síntesis algunas reflexiones que se consideran de importancia sobre la temática tratada:

- La “Educación en línea” (EeL) no es sinónimo de “Educación a distancia”; la primera debe entenderse desde la metáfora del “punto de encuentro” comprendiéndose por tal la confluencia del triángulo interactivo: actores, materiales e interacciones

- Siguiendo la línea de pensamiento del ítem anterior, hay tres aspectos básicos a tener en cuenta en el diseño de una IEL: el diseño, la implementación y la retroalimentación

- Se entiende por diseño el proceso de elaboración de la propuesta, la definición de objetivos, la selección de un enfoque disciplinario-didáctico general así como un esquema general de funcionamiento del curso con distintos medios y tecnologías a usar, diseño de módulos y unidades, etc

- Por montaje o implementación se interpreta el proceso de instalación de una versión de prueba del proyecto con un determinado grupo de usuarios para testarlo en un contexto real, integrando de manera significativa lo tecnológico-pedagógico-didáctico.

- Acerca de la retroalimentación la misma debiera ser pensada como proceso vital, lo que implica involucrar todos los actores, contenidos e interacciones que forman parte del diseño, monitoreando la implementación de la propuesta educativa desde lo sumativo, formativo-formador y metaevaluativo. Estos aspectos son probados de acuerdo a estándares tecnológicos-educativos que permitan redefinir los aspectos necesarios para finalizar el desarrollo.

- Se debe considerar en esta propuesta educativa la figura del tutor como esencial siendo sus funciones específicas la académica, técnica, organizativa, orientadora y social.

Lo más significativo de este tipo de experiencia didáctica es recobrar aquellos aspectos salientes que permitan generar una IEL fluida, dinámica y flexible, que se adecue al contexto en el que se pretende insertar y a las necesidades de los participantes con el cual se pondrá en funcionamiento. En palabras de Galvis Panqueva (2001) ello implica “usar las TIC en forma coherente con los principios y postulados de una educación centrada en el que aprende y en la indagación experiencial y reflexiva, como elementos vitales del proceso educativo.”

De cualquier manera, cabe reiterar que las cuestiones arriba mencionadas son solamente recomendaciones, siempre perfectibles, para dar estructura a un entorno educativo en línea.

Bibliografía

Barberà, E. (2003). Estado y tendencias de la evaluación en la educación superior.

Boletín REDU, 3 (2), 94-99.

Barberà, E. (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación.; *RED. Revista de Educación a Distancia*. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M6/>

Bustos Sánchez, A. y Coll, C. (2010) Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. En *Revista Mexicana de Investigación Educativa RMIE*, VOL. 15, NÚM. 44, PP. 163-184. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>

Galvis, A. H. (2001). Internet y Aprendizaje: Experiencias y lecciones aprendidas.

Asuntos CIED, 5 (10), 147-166.

Gros, B. (ed) (2011) Evolución y retos de la Educación Virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI. Capítulo 1: El modelo educativo basado en la actividad de aprendizaje. Barcelona: Editorial UOC.

Henry, J. y Meadows, J. (2008) An absolutely riveting online course: Nine principles for excellence in web-based teaching. En *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, V34 (1)

Llorente Cejudo, M (2006) El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta. *Eduotec. Revista electrónica de tecnología educativa. Núm. 20*. Universidad de Sevilla, España, UE.

Mercovich, E. (2008) Técnicas: test de usabilidad. Recuperado de <http://simplementewiki.org/TestsDeUsabilidad>

Módulo DIEL (2014) Sesión 3: Diseño de intervenciones educativas en línea. Tema: el diseño formativo: antecedentes, teorías y modelos. PENT, FLACSO, Argentina.

Módulo DIEL (2014). Sesión 4: La planificación estratégica y la toma de decisiones en el diseño formativo. FLACSO, Buenos Aires.

Palamidessi, M. Las escuelas y las tecnologías, en el torbellino del nuevo siglo. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/19119157/Articulo-Palamidessi> 11

Schneider, D. (2008) Docencia en entornos virtuales. Conferencia. Recuperado de http://www.hospitalitaliano.org.ar/cetics/index.php?contenido=ver_curso.php&id_curso=13748

Schwartzman, G. (2009) Aprendizaje Colaborativo en Intervenciones Educativas en Línea: ¿Juntos o Amontonados? en Pérez, S. e Imperatore, A. *Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teóricas y metodológicas*, Universidad Nacional de Quilmes Ediciones, 2009. Libro completo recuperado de http://www.virtual.unq.edu.ar/sites/default/files/com_data/investigacion/Libro%20EVA%20final.rar

Tarasaw, F (2011) La educación en línea en las voces de sus protagonistas. Programa de radio N° 8 en *Las Redes del esquimal*. Recuperado de <http://www.pent.org.ar/redesesquimal>