

The background of the cover is a photograph of a group of people sitting around a table, possibly in a meeting or workshop. The image is heavily stylized with a red and cyan color filter. The text is overlaid on the upper portion of the image.

FILO EN LÍNEA

PENSAR LA VIRTUALIDAD

COMPILADORAS:
EUGENIA GAY
CELIA SALIT
ALICIA ACIN

Filo en línea.

Pensar la virtualidad

Eugenia Gay
Celia Salit
Alicia Acin

(Comps.)



Estrategias, limitaciones y posibilidades ¿Cómo pensar los contenidos para que sean viables en el espacio virtual?

Por Lucrecia Aboslaiman*

Las estrategias didácticas en las propuestas de enseñanza universitarias mediadas por tecnologías: aspectos claves para su abordaje y producción

Introducción

Abordaremos aspectos centrales para conceptualizar, analizar, problematizar y producir recursos didácticos para nuestras propuestas pedagógicas dentro de entornos educativos virtuales. La práctica docente se ve modificada a partir de pensar y empezar a incluir propuestas no presenciales mediadas tecnológicamente, desde la consideración crítica de distintas perspectivas pedagógico-didácticas en la universidad. Desde aquí, teniendo en cuenta todo este bagaje, es que proponemos avanzar en el tratamiento de las estrategias didácticas, su producción para espacios virtuales.

Con esta finalidad es que procuramos acercarnos a la temática a partir de una caracterización y conceptualización sobre los recursos didácticos digitales y diferentes formas de crear, diseñar, ubicar y orientar el trabajo pedagógico en la universidad para una utilización crítica de los materiales para incorporar en nuestras clases. A partir de estas reflexiones, presentaremos modos de hacer y de pensar los recursos didácticos digitales, así como los posicionamientos y demandas que están implicadas en el trabajo docente en la actualidad.

La búsqueda, selección y organización de recursos didácticos para la enseñanza es una actividad que todos/as los/as docentes realizamos en nuestras prácticas cotidianas en la universidad. El/

*Docente por concurso de "Introducción al Derecho", Investigadora Categorizada 3 por Secyt Nación y Evaluadora de Proyectos de Extensión.

la docente universitario/a asume una tarea particular que se relaciona con los procesos de interpretación y mediación de la cultura académica. Así se conforma un discurso o narración desde donde el o la docente selecciona, dispone y filtra diferentes obras, materiales y recursos con la intención de configurar una experiencia formativa transformadora.

[Estos] consisten en un material específicamente diseñado para que los estudiantes puedan interactuar en forma directa como parte de su proceso de construcción de conocimientos. Como rasgos particulares, podemos mencionar que se caracterizan por ofrecer una estructura compleja que se presenta como abierta e incompleta, lo que permite articular elementos –dentro y fuera del propio material didáctico– y posee una cantidad importante de conexiones subjetivas, es decir, enlaces cuya relación no es explícita. La explicitación de estas conexiones subjetivas se hace a través de estrategias de diseño que pueden observarse en el tipo de estructura que porta, la forma en que se organiza la información y la existencia de huellas de lectura. (Schwartzman, G.; Odetti, V, 2013)

Desarrollo

Uno de los aspectos centrales en una propuesta de enseñanza universitaria mediada por tecnologías digitales es la creación o selección de recursos didácticos. Cuando el o la docente de una asignatura en la universidad comienza el proceso de virtualizar su propuesta pedagógica debe considerar que aquellos recursos que conoce y utiliza en sus clases presenciales (textos escritos, imágenes, lenguaje oral, sonidos, datos numéricos, tablas y gráficos, fórmulas estadísticas, etc.) son los mismos que puede utilizar en sus clases virtuales. La novedad radica en que la mediación tecnológica nos permite elaboraciones complejas en diferentes soportes y lenguajes que deben planificarse de acuerdo con las intencionalidades y propósitos pedagógicos. De esta manera, la selección, diseño o creación de recursos didácticos no puede considerarse una tarea docente instrumental, sino que es una tarea de enseñanza que tiene por finalidad la construcción de experiencias de aprendizaje significativas que implica

también la construcción de soportes para los intercambios comunicativos.

Si solo restringimos la elaboración de recursos didácticos a la concordancia entre intenciones pedagógicas y posibilidades instrumentales pasamos por alto los aspectos políticos y éticos de la enseñanza.

Es imposible omitir el análisis de las condiciones sociopolíticas en que tienen lugar nuestras prácticas de enseñanza, ni las condiciones de accesibilidad de los y las estudiantes a los recursos didácticos que diseñamos o seleccionamos. Las cuestiones referidas a la accesibilidad y a los condicionamientos sociopolíticos se plantean también como un problema ético para el desarrollo de recursos didácticos. Ese problema ético podría resumirse de la siguiente manera: si en la elaboración de materiales didácticos para la virtualidad no consideramos quiénes pueden acceder y quiénes no (no hablamos solamente de accesibilidad informática sino también de una accesibilidad al lenguaje del recurso didáctico, para que no se transforme en una barrera para el aprendizaje) corremos el riesgo de diseñar o utilizar recursos inaccesibles, descontextualizados o potencialmente inabarcables que favorezcan prácticas de exclusión educativa.

Desde una mirada crítica, la producción o utilización de recursos didácticos digitales debe reconocer y propiciar miradas reflexivas que partan del conocimiento de nuestros estudiantes, de sus potencialidades y dificultades al momento del encuentro con nuestra propuesta. Los recursos son medios que posibilitan la interacción con los materiales, el encuentro con los/as otros/as y que pueden propiciar aprendizajes significativos, atenuar procesos de desvinculación de los y las estudiantes con las propuestas formativas o dificultar el desarrollo de experiencias pedagógicas.

Los recursos didácticos en las propuestas de enseñanza universitarias mediadas por tecnologías: aspectos claves para su abordaje (o comprensión) y producción

¿Qué recursos? ¿Para qué propuestas? ¿Con qué sentidos? ¿Qué diálogos quiero construir con los/as estudiantes? ¿Qué saberes y conocimientos? ¿En qué contextos? ¿Para generar qué intercam-

bios? Cualquier tipo de recursos, en tanto objeto de la cultura, puede incorporarse a nuestras propuestas de enseñanza sin contener un sentido didáctico desde su creación, ya que es el o la docente quien construye o delinea esas mediaciones otorgando sentido pedagógico al recurso. Por el contrario, en los materiales didácticos, la mediación está contenida en el mismo dispositivo, de modo que es posible, según Odetti (2016), utilizarlos en diferentes contextos de aprendizaje, ya que la organización de su estructura narrativa, presente o no un diseño hipermedial, permite articular los elementos narrativos que contiene entre sí y, a su vez, con otros elementos externos. Producir recursos didácticos desde esa perspectiva implica pensarlos como recursos que promueven la construcción y apropiación de contenidos disciplinares, pero no se restringe a ello; al mismo tiempo se constituyen como recursos que contribuyen con la generación de procesos comunicacionales que incentivan el intercambio dialógico y colectivo.

No debemos pensar los recursos como paquetes cerrados y destinados solo para un/una estudiante en solitario que por sí mismo deba emprender el proceso de aprendizaje, sino por el contrario, que incentiven y potencien el sentirse parte de una propuesta en la que es incluido/a, en la que también visualice la posibilidad de producción por su parte, y que aliente el sentido de pertenencia a una propuesta colectiva. Es decir, este tipo de recurso no puede pensarse sino en la línea de objetivos pedagógicos y comunicacionales que orienten el trabajo y que proponga actividades en las que ese recurso sea válido. Este abordaje nos permite pensar en las posibilidades de los recursos para la planificación de prácticas colectivas, colaborativas entre pares y entre docentes y estudiantes.

Como plantea Landau (2013), consideramos que trabajar con materiales diversos implica incluir diversas voces en el espacio del aula. Por lo tanto, diferentes recursos serían un signo de apertura y democratización. En los modelos en los que la voz del/la docente y del libro de texto son las únicas fuentes válidas de información, este discurso se transforma en la verdad. De este modo, integrar materiales producidos por distintos autores permitiría dar cuenta de múltiples miradas sobre un mismo tema. No solo por el tratamiento del contenido, sino también por las formas de enunciar. Así, al menos

potencialmente, el conocimiento sería visto como una construcción social provisoria y no como una verdad inmanente.

Los recursos didácticos digitales y sus estrategias no se constituyen en materiales inamovibles, estáticos o poco flexibles, sino que se construyan de manera dinámica, que reúnan no sólo múltiples voces desde el contenido disciplinar, sino que habiliten el encuentro de múltiples lenguajes mediáticos y multimedia que enriquezcan el trabajo con el conocimiento en los distintos espacios curriculares que llevamos adelante.

La producción de conocimiento y la vinculación con el diseño de recursos didácticos en las clases universitarias

Comprender las prácticas de enseñanza mediadas con tecnologías digitales como producción de conocimiento es una de las posiciones teórico-metodológicas que asumimos para pensar el trabajo de enseñar. El escenario de transformaciones se presenta como espacio de disputa y se torna fundamental situar y comprender las nuevas formas de producción, acceso y distribución del conocimiento y las interpelaciones que estos modos de saber proponen a las instituciones universitarias y en la formación de sujetos. Tal como plantea Ambrosino (2017):

[...] esta cuestión instala situaciones, problemas, necesidades y desafíos emergentes que requieren de interpretaciones enriquecidas. Esta perspectiva también requiere de un diálogo marcado por lo antiguo y lo actual, lo histórico y lo emergente, la tradición y la innovación. Además, nos invita a revisar las relaciones dinámicas entre cultura, educación y tecnología (2017, p. 13).

Ya no solo leemos de otro modo, sino también consumimos y producimos, escribimos y conversamos, en y a partir de las pantallas (Albarelo, 2019), en tanto atravesamos cambios profundos a la hora de consumir contenidos, asumiendo un tiempo de hiper fragmentación de audiencias, proliferación de narrativas transmedia, acceso *on demand* a los contenidos, y multiplicación de las prácticas de multitarea y prosumo (producción + consumo).

Elaboración de recursos didácticos que contribuyan al desarrollo de aprendizajes significativos de los estudiantes en la Universidad

El proceso de diseño y creación de recursos didácticos implica considerar los aspectos pedagógicos, tecnológicos y comunicacionales. De hecho, un recurso didáctico digital (infografías, videoconferencias, videos interactivos, presentación en ppt, mapas conceptuales, guías didácticas, imágenes fijas o interactivas, murales, mapas interactivos, etc.), conjuga esas dimensiones, dado que forma parte de una propuesta pedagógica en la que se incluyen contenidos o áreas temáticas, objetivos y actividades, así como un conjunto de orientaciones y sugerencias técnicas y didácticas para llevarlas a cabo. Algunos ejemplos comunes que dan cuenta de la utilización y/o diseño de recursos es su utilidad como auxiliares o amplificadores de actividades del/la profesor/a (explicar, ilustrar, relacionar, sintetizar, proporcionar retroalimentación, comunicar valoraciones críticas, etc., mediante el uso de presentaciones, simulaciones, visualizaciones, modelizaciones, por ejemplo). Es decir, la direccionalidad que se le otorgue al recurso debe superar la simple transmisión de la información, tal como Freire lo plantea cuando sostiene que educar es mucho más que transmisión de información. El recurso didáctico debe necesariamente facilitar formas de acceso y construcción de conocimientos que permitan el análisis de la realidad y el contexto, la comparación y presentación de ejemplos y contraejemplos, la profundización y la comprensión de la información y la evaluación de los conocimientos de los estudiantes. No se trata de replicar una clase presencial –tarea imposible en sí misma–, sino de encontrar y /o crear elementos que posibiliten nuevas miradas e interacciones entre los materiales, los conocimientos y los sujetos. Acciones indispensables para el desarrollo de experiencias estéticas y pedagógicas significativas que promuevan capacidades de participación, apropiación y reflexión crítica de los contenidos a enseñar y a aprender, así como de los procesos de construcción democrática en las aulas.

Elementos para la selección y el diseño de recursos didácticos digitales

Los recursos didácticos digitales de uso pedagógico pueden clasificarse de diversa manera. Algunos de ellos podrán utilizarse para propiciar interacciones entre los contenidos y los/las estudiantes o entre los/las estudiantes, que movilicen nuevas estructuras de pensamiento, que comuniquen aspectos formales de una cátedra, que congreguen información, que presente un nuevo contenido o que reúna varios de esos propósitos. En resumen, los recursos que creamos o reutilizamos en nuestras propuestas de enseñanza pueden tener diferentes finalidades y propósitos pedagógicos: pueden considerarse para la comunicación, la colaboración, la investigación, la producción y gestión de contenidos, la orientación a estudiantes, la evaluación, entre otras. Proponemos una clasificación en tres grandes tipologías:

| *Recursos para mejorar la experiencia en el aula virtual* (destinados a orientar a los y las estudiantes, por ejemplo, presentaciones de cátedras, de los contenidos, en suma, recursos cuyo objetivo apunta a proponer un contrato didáctico que regule el trabajo en el aula virtual de docentes y estudiantes).

| Recursos para la presentación de contenidos (aspectos disciplinares).

| *Recursos para la comunicación dentro del aula virtual* (interacciones, retroalimentación y comentarios de evaluación, aspectos disciplinares y también sociales, etcétera).

Las videoconferencias como recurso para la enseñanza

La utilización de herramientas de comunicación sincrónica para la enseñanza ha tenido en estos últimos meses un crecimiento exponencial. Podemos identificar dos razones para este aumento. Por un lado, la creencia en que la videoconferencia es lo que más se parece a nuestras clases presenciales y, por otro lado, la necesidad de ver a

nuestros/as estudiantes para propiciar la creación de vínculos pedagógicos (conocer y dialogar con y junto a otros/as) y de evaluación, seguimiento y control. Sin duda que el recurso de videoconferencia es útil para nuestras clases. Aún más, podemos utilizar dentro de ese mismo recurso algunos otros como ppt, pizarras interactivas, grupos de trabajo, entre otros. Sin embargo, a la hora de utilizar este recurso, debíamos considerar tanto algunas dificultades, como buenas prácticas para su utilización, relacionadas con los siguientes aspectos:

| *Conexión*: el realizar clases virtuales sincrónicas en un día y horario fijo, puede verse entorpecido por problemas de conexión propios y de los/as estudiantes. Es recomendable grabar las sesiones y luego subirlas al aula virtual.

| *Duración*: no es recomendable que una clase por videoconferencia tenga un tiempo similar a una clase presencial. Este hecho obedece a distintos factores relacionados con los procesos de atención, de escucha, de posibilidad de estar conectados/as durante largos períodos. Es recomendable, entonces, utilizar las videoconferencias para la presentación de temas, para profundizar algunos aspectos de los contenidos, antes de una evaluación parcial, etcétera. Su duración no debiera ser mayor a 30 minutos.

| *Interacción*: sobre todo en cátedras masivas, la videoconferencia no permite el trabajo en grupo durante largos períodos ni la creación de vínculos entre estudiantes.

| *Seguridad y función docente*: es recomendable configurar las videoconferencias con la máxima seguridad (salas de espera, número de ID y contraseña, cámaras apagadas, etcétera). Esta situación en una clase hace que se sumen otras tareas a la función docente, relacionadas con las cuestiones administrativas y tecnológicas de la herramienta. Por lo tanto, es recomendable que el/la docente se apoye en alguien más del equipo de cátedra que lo asista en la gestión de esas funcionalidades.

La búsqueda, selección y creación de recursos didácticos digitales

El acceso a recursos y contenidos en Internet se presenta a la vez como una posibilidad y un escollo al momento de pensar la utilización, diseño o rediseño de recursos didácticos disponibles en la red. Esta situación lleva a considerar al menos tres posibilidades para la docencia universitaria: el/la docente como *coleccionista*, como *curador/a* de contenidos y como *autor/a* de contenidos.

La distinción entre el docente como coleccionista y como curador de contenidos es fundamental para conocer diferentes modos de trabajo con recursos, fuentes y materiales didácticos. En primer lugar, *la colección* refiere a un conjunto de producciones que se encuentran en la red (textos, imágenes, videos, audios, infografías, tablas, gráficos, etcétera) que nosotros ponemos a disposición de nuestros estudiantes en el aula virtual. Se trata de producciones de otros, que cuentan con derechos de autor que reutilizamos tal y como están en nuestras clases.

En cambio, y, en segundo lugar, *la curaduría de contenidos* permite mediatizar los contenidos seleccionados y re interpretarlos en una nueva producción propia en la que le otorgamos sentido. Construimos una narración, o un discurso con los elementos seleccionados y materializamos esa construcción semántica en un recurso o material didáctico propio. No significa editar el texto, imagen o video original, sino que aquellos materiales seleccionados y considerados útiles para la propuesta pedagógica, se reagrupan en un material propio. Es decir, pensamos y creamos una estructura comunicativa de los recursos que respondan a los intereses y finalidades pedagógicas para la clase.

El trabajo de búsqueda de contenidos y su proceso de curación debe plantearse desde la perspectiva de una lectura crítica de los elementos que se encuentran en la *web* y que deseamos incluir en nuestras clases. Este es un tema para trabajar con los/as estudiantes desde una perspectiva pedagógica crítica ya que ellos/ellas utilizan con mayor frecuencia Internet como banco de recursos, textos e imágenes que las bibliotecas tradicionales en donde la referencia está a la vista o hubo un proceso de categorización realizado previa-

mente. Es decir, hay que darles a los y las estudiantes herramientas con un sentido político pedagógico que les permita distinguir quién escribe, desde qué lugar, con qué/cuáles intenciones.

Conclusiones

Por último, los docentes tenemos la posibilidad de diseñar nuestros propios materiales o recursos didácticos, lo que convierte al docente en autor/a - curador/a. La producción y diseño de recursos didácticos comprende diferentes fases.

La utilización de recursos para la enseñanza no es algo nuevo para los docentes universitarios. Sin embargo, la coyuntura actual impuesta por la pandemia del COVID 19 nos habilita a pensar y, al mismo tiempo, nos desafía a transformar aquellos recursos didácticos que utilizamos en las clases presenciales en recursos didácticos digitales. Reinventar los recursos para enseñar en medios digitales implica un trabajo reflexivo crítico acerca de lo que se quiere enseñar y comunicar, así como de las interacciones y efectos que se desean producir en los/as estudiantes. Los recursos pueden ser una vía de apoyo a la docencia, una puerta de entrada a la experiencia virtual y una herramienta flexible que posibilite nuevas formas de conocer y de acercar y tensionar saberes y posiciones teóricas, epistemológicas y metodológicas. Por ejemplo: diseñar un recurso didáctico (infografías, imágenes interactivas, videos, presentaciones, murales, posters, etc.) sobre alguna temática de la materia. Luego publicar el recurso en un foro, donde se describen en no más de doscientas palabras el trabajo realizado y explicar (en ese mismo texto) en qué aspectos creen que ese recurso didáctico favorece la construcción del pensamiento crítico.

Bibliografía

- Albarello, F. (2019). *Lectura Transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Buenos Aires: Ampersand.
- Ambrosino, M. A. (2017). "Docencia y narrativas transmedia en la educación superior". *Trayectorias Universitarias*, 3(4), 12-19. Recupe-

rado a partir de <https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias/article/view/3867> García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). “Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje”. Recuperado de: <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf>

Landau, M. (2013). “Los materiales educativos desde una perspectiva multimodal”. Sesión 4 del módulo Análisis de materiales digitales. En *Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías*. PENT. FLACSO Argentina.

Odetti, V. (2012). “Curaduría de contenidos: límites y posibilidades de la metáfora”. En PENT FLACSO. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/curaduria-contenidos-limites-posibilidades-metaphora>

(2016). “Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes”. En García, José Miguel y Báez Sus, Mónica (Comp.) *Educación y tecnologías en perspectiva*. 10 AÑOS DE FLACSO URUGUAY. Flacso Uruguay. O’Farrill, J. L. M. y Tunis, E. H. (2008). “Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos en formato digital”. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, (33), 59-72. Universidad de Sevilla.

Rossaro, A L. (2016). *Clase Nro. 2: Curaduría de contenidos educativos digitales. El docente como curador. Recursos digitales para la educación primaria. Especialización docente de nivel superior en Educación Primaria y TIC*. Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes de la Nación.

Schwartzman, G. y Odetti, V. (2013). Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales. En PENT FLACSO. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>

Terigi, F. (2017). “La enseñanza como problema político” en *La transmisión en las sociedades, las instituciones y los sujetos: un concepto de la educación en acción*. Compilado por Gabriela Diker y Graciela Frigerio – 3.ra ed. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.