

Relatos multimediales interactivos como oportunidad para evaluar aprendizajes en #TecnoEduUNLP: el caso Bandersnatch

EJE 4. INNOVACIONES. ENFOQUES Y ESTRATEGIAS INNOVADORAS EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA EN DISTINTOS CAMPOS DE CONOCIMIENTO

Relato de experiencia

Zangara, María Alejandra¹

Travieso, Mauro Roberto²

Massini, Micaela³

Martinelli, María Eugenia⁴

López, Manuela⁵

1 Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina, alejandra.zangara@gmail.com

2 Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina, traviesomauro@gmail.com

3 Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina, micamassini@gmail.com

4 Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina, eugeniamartinellifahce@gmail.com

5 Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina, p.lopezmanuela@gmail.com

RESUMEN

Durante el año 2019 la cátedra de Tecnología Educativa de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata propuso para el trabajo final de cursada el análisis de un relato multimedial interactivo en “modo Tecnología Educativa”.

En esta primera oportunidad, se trató del análisis del capítulo de la serie Black Mirror: “Bandersnatch”. La serie Black Mirror, que aparece en pantalla desde el año 2011, recrea situaciones distópicas en la realidad

tecnológica actual. En el marco de esta serie, Bandersnatch tiene la particularidad de que el espectador debe tomar decisiones sobre las acciones de los personajes para poder continuar el capítulo. A partir de estas decisiones la línea de tiempo se fractura, se segmenta. Ya no hay una línea de una hora y media (o lo que dure el capítulo), sino escenas breves delimitadas por la última decisión tomada y la siguiente que se ha de tomar.

Teniendo como base el marco teórico al cual se aproximaron los estudiantes durante la

cursada y a partir de los intereses presentados durante la misma, la instancia final de evaluación consistió en analizar la experiencia del recorrido de la serie desde su perspectiva y formato; aproximar usos educativos posibles como material y como formato e integrar perspectivas teóricas del campo trabajadas durante la cursada de la asignatura.

En presente trabajo se realiza una descripción de la perspectiva sustantiva,

interdisciplinaria y compleja de la disciplina Tecnología Educativa que sostiene el equipo de la cátedra y que apunta a generar espacios de cognición y construcción alrededor de la tecnología y su uso en espacios educativos. Luego de dicha contextualización se desarrollará el trabajo realizado con “Bandersnatch”, en tanto instancia de evaluación de aprendizajes. Seguido a ello, se presentarán los resultados del trabajo final de cursada junto con algunas reflexiones finales.

PALABRAS CLAVE:

Tecnología educativa- Tecnología- Relatos multimediales interactivos- Evaluación de aprendizajes

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué entendemos por Tecnología Educativa?

La Tecnología Educativa como una disciplina integradora dentro del campo de la Tecnología y la Educación se sustenta en bases sólidas tanto desde su concepto como desde su perspectiva de análisis e innovación en la realidad educativa.

Julio Cabero señala que *“Tecnología Educativa es un término integrador (en tanto que ha integrado diversas ciencias, tecnologías y técnicas: física, ingeniería, pedagogía, psicología), vivo (por todas las transformaciones que ha sufrido originadas tanto por los cambios del contexto educativo como por los de las ciencias básicas que la sustentan), polisémico (a lo largo de su historia ha ido acogiendo diversos significados) y también contradictorio (porque ha provocado y provoca tanto defensas radicales como oposiciones frontales).”* (Cabero, 1999, pág. 17)

Retomando a Marques podemos comprender la evolución de su conceptualización *“desde un enfoque instrumentalista, pasando por un enfoque sistémico de la enseñanza centrado en la solución de problemas, hasta un enfoque más centrado en el análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza que no sólo habla de aplicación, sino también de reflexión y construcción del conocimiento”.* (Marques, 2011). Siguiendo estas ideas, es posible comprender que la conceptualización de la Tecnología Educativa estará en estrecha vinculación con el concepto y posición que asumamos frente a la Tecnología en sus diferentes manifestaciones: como conocimientos, estrategias, desarrollos y artefactos.

En este sentido, desde la cátedra nos ha acompañado una mirada sustantiva, interdisciplinaria y compleja de la disciplina, que tiende a generar espacios de cognición y construcción alrededor de la tecnología y su uso en espacios educativos. Pasamos de preguntarnos por los aparatos, a preguntarnos por la forma en que se desarrollan, qué conocimiento pueden promover, cómo usarlos en diferentes espacios para construir y compartir conocimiento y cómo evaluar su uso en los actores y el contexto.

¿Qué representa la asignatura de Tecnología Educativa para la carrera de Profesor y Licenciado en Ciencias de la Educación en la Universidad Nacional de La Plata?

La asignatura Tecnología Educativa está ubicada hacia el final de la carrera de Profesor y Licenciado en Ciencias de la Educación y posee una duración cuatrimestral. Su ubicación al final del proceso de formación posibilita que los y las estudiantes cuenten con los prerequisites de materias constitutivas, como son la Psicología Educativa, Epistemología de las Ciencias Sociales, Sociología y Didáctica. En este marco, la cátedra de Tecnología Educativa se ha preocupado siempre por facilitar a los alumnos la comprensión de nuestro mundo como complejo y atravesado por la tecnología, y valorar a la Tecnología Educativa como disciplina específica de análisis y innovación de la realidad educativa en todos sus niveles.

En los últimos 20 años hemos incluido fuertemente el fenómeno de la aceleración tecnológica: los adelantos tecnológicos están envolviendo todos los entornos donde nos movemos y ampliando la significación de algunos conceptos vinculados con la comunicación entre las personas. En este contexto, los límites entre las manifestaciones del fenómeno educativo son cada vez más difusos. Estamos en el mundo de los “nuevos ambientes de aprendizaje” favorecidos, indudablemente, por el acceso y utilización pedagógica de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Nuestra aula se ha transformado en el mundo.

En este marco, la Tecnología Educativa resignifica las certezas, intentando crear un marco de racionalidad y previsión que permita la intervención. Poniendo el énfasis en las notas de pertinencia social y relevancia cultural, se encamina hacia dos funciones esenciales: la intervención, para dar solución a problemas educativos (producidos en contextos físicos o virtuales de enseñanza y aprendizaje) en los diferentes niveles de educación formal, no formal e informal; y la innovación, anticipando nuevas maneras de enseñar, previendo y previniendo problemas y adaptando, a realidades socio-histórico-educativas particulares, los avances que posibiliten una mejora en la calidad de nuestro trabajo. En este contexto es donde se inserta la decisión, por ejemplo, de recurrir al hashtag #TecnoEduUNLP para contar con un hilo de comunicación sobre la cátedra en las redes sociales.

#TecnoEduUNLP se inclina por el acompañamiento en la construcción y reconocimiento de marcos conceptuales, de los que se desprendan competencias de análisis crítico, intervención (mediante el diseño) y evaluación en el proceso de enseñanza. Se intenta buscar un equilibrio, desde el punto de vista de la necesaria consistencia didáctica, entre comprensión, análisis e intervención.

Por lo tanto, en esta propuesta de enseñanza abordamos un nivel inicial de la disciplina, una introducción que debería articularse con otros marcos de formación en la Facultad, a nivel de Licenciatura en Ciencias de la Educación y/o Postgrado.

Así, se han definido nuevos contenidos:

- Perspectiva didáctica de la Tecnología Educativa y concepto de Didáctica Tecnológica.
- Tecnología Educativa como componente fundamental en la política educativa de inclusión digital y social en los Estados Latinoamericanos en estos últimos años: Conectar Igualdad (Argentina), Plan Ceibal (Uruguay), Proyecto enlaces (Chile), etc.
- Diseño instruccional multimedial, como herramienta de intervención fundamental de la Tecnología Educativa.
- Evaluación con herramientas de Tecnología Educativa.

Y como metodología:

- Inclusión de nuevos textos de conceptualización de la Tecnología Educativa.
- Casos de estudio de países que asumen la inclusión digital como política de Estado.
- Trabajo enriquecido por TICs, con actividades de alta significación y seguimiento cuidadoso de los docentes.
- Diseño y producción por parte de los alumnos de propuestas integradoras de Tecnología Educativa, que posibiliten la relación con otras asignaturas y anticipen espacios de intervención que los alumnos realizarán en las prácticas docentes y luego, como profesionales.

Además, la propuesta asume las características de un “aula extendida”, dando valor central a los encuentros presenciales teórico-prácticos y convirtiendo a la tecnología en generadora de espacios de mediación virtual, que trascienden al aula. Por eso, la tecnología es, a la vez, objeto de estudio y herramienta de acompañamiento metodológico: los estudiantes aprenden de la tecnología, a través de procesos de enseñanza mediados con tecnología digital. Esto se traduce en el uso de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje con las herramientas de acceso a materiales e interacción que éste proporciona (foro, wiki, murales virtuales –como Padlet-, evaluaciones online, portfolio, producción de videos multimedia), además de las herramientas de las redes sociales (Facebook) y microbloggings de intercambio de información (Twitter).

2. EL TRABAJO FINAL DE CURSADA: ANÁLISIS DE BANDERSNATCH EN “MODO TECNOLOGÍA EDUCATIVA”

En el marco de las definiciones teóricas mencionadas, decidimos durante el año 2019, diseñar un trabajo final de cursada que consista en el análisis de un relato multimedial interactivo en “modo Tecnología Educativa”. Cabe aclarar que entendemos por relatos multimediales interactivos a aquellos relatos que combinan diferentes medios y que permiten la interacción de los usuarios con el contenido.

En esta primera oportunidad, tomamos el capítulo de la serie Black Mirror llamado “Bandersnatch”. Esta serie, que aparece en pantalla desde el año 2011, es una creación británica de Charlie Brooker, y producida por Zeppotron para Endemol. Actualmente cuenta con cinco temporadas que en nuestra región pueden verse a través de una conocida plataforma de streaming. Consideramos que lo atractivo de la construcción de sentido que genera el análisis y el trabajo desde la tecnología educativa con dicha serie, se relaciona con la línea argumental que presenta desde la recreación de “situaciones distópicas-tecnológicas.” Nos referimos a “distópicas”, ya que representan un lugar indeseable en sí mismo, antiutópico y “tecnológicas”, porque centran la atención en las herramientas tecnológicas en sentido amplio. Cada capítulo interpela la utopía tecnológica y la confianza que la humanidad deposita en ella, exacerbando rasgos tecnológicos que permiten anticipar un futuro posiblemente cercano.

“Bandersnatch” representa un formato de relato no lineal, con desarrollo y desenlace no esperado, a fin de generar en el vínculo con el espectador una interacción mediada por su participación en la toma de decisiones. El espectador interviene en las acciones de los personajes y, con la intervención de estas, la línea de tiempo se fractura, se segmenta, convirtiendo al relato en un

cúmulo de escenas breves delimitadas por la decisión tomada y la próxima a tomar. Para graficar esta idea, veamos la siguiente escena:

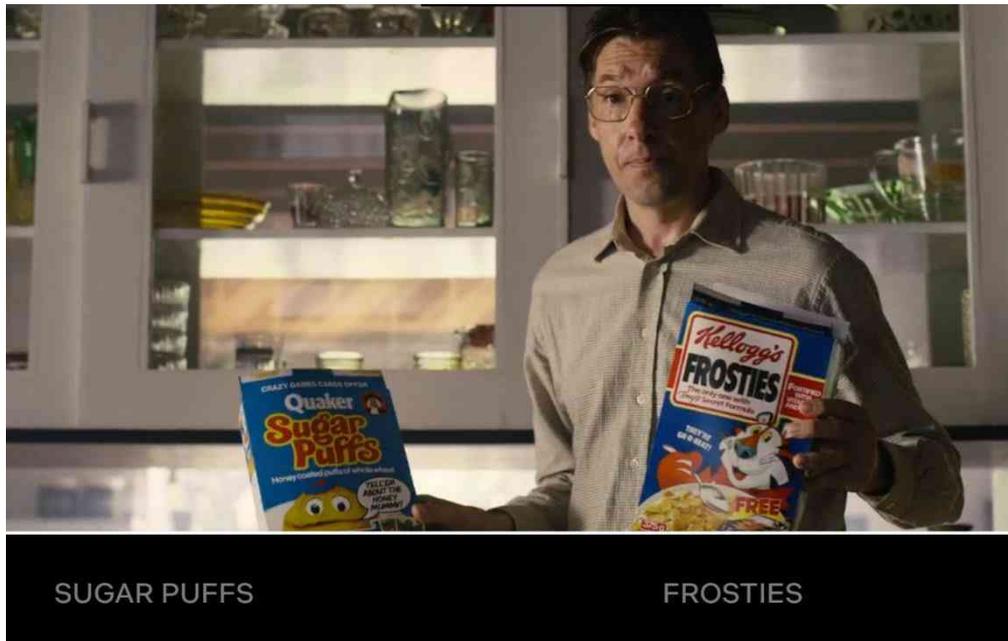


Figura 1: Escena de Bandersnatch

Como puede verse en la imagen, al espectador se le presentan dos opciones. En este caso, “Sugar puffs” y “Frosties” para que escoja qué va a desayunar Colin.

Habiendo hecho esta referencia el capítulo a fin de introducir al lector en el relato multimedial interactivo, describiremos ahora la experiencia de trabajo final de cursada.

La instancia final de evaluación de aprendizajes de cursada consistió en el análisis del capítulo mencionado en “modo Tecnología Educativa”, tras el recorrido realizado por los estudiantes por los diversos aportes teóricos de la asignatura. Con la realización de dicho trabajo, se esperaba que los estudiantes logren:

- Analizar la experiencia del recorrido de la serie desde su perspectiva y formato;
- Aproximar usos educativos posibles como material y como formato;
- Integrar perspectivas teóricas del campo estudiadas durante la cursada de la asignatura.

A fin de garantizar la visualización del capítulo por parte de todos, el aula se transformó en una sala de cine en la que todos debían participar activamente, tomando decisiones grupalmente. Si bien no se pudo recorrer todos los caminos posibles por la duración del encuentro, se realizaron varios para que los estudiantes pudieran comprender el formato que propone el capítulo.

Luego, bajo la modalidad domiciliaria, el trabajo consistía en:

- describir el contenido y el formato del capítulo,
- diseñar una clase donde Bandersnatch fuera un recurso didáctico,

- elaborar una propuesta de enseñanza y aprendizaje bajo el formato Bandersnatch y por último,
- realizar un análisis metacognitivo de las decisiones tomadas durante el proceso de elaboración de este trabajo.

3. RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

La instancia final de evaluación tuvo como resultado un interesante trabajo de integración, que representó una nueva oportunidad de integración de herramientas, ya que una parte de la actividad se centró en trabajar desde un formato innovador al respecto de la interacción con un producto multimedial.

En términos generales, desde el análisis del contenido y formato de Bandersnatch, los estudiantes pudieron describir las características de la película que la distingue de cualquier otra producción cinematográfica, dando cuenta del conflicto temporal que se presenta. Una de las opiniones recabadas en los trabajos consignó:

“un tiempo distópico que es característico de este film interactivo. Este tiempo distópico juega entre el ir y venir del pasado y el presente, resaltando y problematizando el impacto de las distintas tecnologías en nuestras vidas cotidianas.

Alternado con el conflicto de libre albedrío:

“A medida que avanza la trama vemos a Stefan (...) adentrarse en la tarea de la creación de un nuevo videojuego basado en una novela del estilo “elige tu propia aventura”. De esta manera, el juego estará programado para que el/la jugadorx elija entre múltiples opciones, a través de las cuáles armará diferentes itinerarios que lx guiarán a una multiplicidad de finales posibles. Sin embargo, a medida que el proyecto del videojuego avanza, nuestro protagonista comienza a tomar conciencia de que existe “algo” que lo controla y que, por lo tanto, no es capaz de tomar sus propias decisiones. Ese control externo viene dado, en parte, por las decisiones que tomamos lxs espectadores. ¿Tenemos el poder en el film? La realidad es que nuestras decisiones tampoco son libres, cuentan con un condicionamiento por parte de la propia película que se evidencia en la selección de opciones que se nos ofrece, como así también en las resistencias puestas por el protagonista a algunas de nuestras decisiones.”

Asimismo, en cuanto a esta experiencia, los estudiantes pudieron hacer sus devoluciones:

“La particularidad que presenta la serie es que hace que el espectador tome decisiones en cuanto al desarrollo de las escenas. Para ello pone dos opciones que el espectador debe elegir para avanzar. Esta característica particular habilita a la incertidumbre, por un lado de a qué otra escena nos arrastra, así como recorrer, tanto el desarrollo como el desenlace desde diversas opciones según el espectador permitiendo intervenir de manera significativa en el proceso de los espectadores”

Por otra parte, los estudiantes se vieron desafiados a realizar un análisis de “Bandersnatch” en modo Tecnología Educativa. En primer lugar, imaginaron y diseñaron situaciones educativas donde el material de estudio se constituyó en un disparador conceptual de diferentes espacios curriculares de la educación superior, como por ejemplo: Análisis del Mundo Contemporáneo (Profesorado en Educación Primaria), TIC y Narrativas Infantiles (Profesorado en Educación Inicial) y Taller de Producción Gráfica II (Licenciatura en Comunicación Social). Tomando como referencia este

último, citamos el trabajo de las alumnas VI y VZ quienes fundamentaban la elección de la película para trabajar contenidos de la materia de la siguiente manera:

“(…) La selección de Bandersnatch como punto común de escritura se apoya en la novedad del género, que posibilita la percepción particular de acuerdo a la experiencia personal de visionado con sus múltiples recorridos. Además, puede considerarse un acontecimiento cultural, y la interactividad que propone este producto audiovisual puede ser un rico material para la escritura interpretativa y de opinión, que son los contenidos que el taller aborda en las clases que conforman nuestra propuesta.”

Finalmente, la decisión de evaluación abordó la inclusión de Bandersnatch dentro de una propuesta educativa: *“entendemos que la tecnología y la Tecnología Educativa deben ser tanto objetos de conocimiento como métodos, en tanto artefactos simbólicos que acompañen el proceso de enseñar. Proponemos la enseñanza de marcos conceptuales, de los que se desprendan competencias de análisis crítico, intervención (mediante el diseño) y evaluación. Se intenta buscar un equilibrio, desde el punto de vista de la necesaria consistencia didáctica, entre comprensión, análisis e intervención”* (Zangara, 2016, 1834). En este marco, como actividad final, los estudiantes diseñaron una clase en “Modo Bandersnatch”. Es decir, llevaron adelante la planificación de una situación de enseñanza y aprendizaje bajo el formato del capítulo analizado, como relato multimedial interactivo. Dicha producción los invito a sumergirse en un proceso reflexivo, donde debieron tomar decisiones referidas al contexto, los destinatarios, objetivos, contenidos, estrategias, etc. Como parte de un ejercicio de análisis metacognitivo algunos explicitaron las tensiones que les generó el desarrollo de una clase bajo las características del formato del audiovisual analizado:

“Toda situación educativa contiene una intencionalidad, es por ello que fue necesario delinear itinerarios posibles, pero marcando un posicionamiento sobre los conceptos rectores de violencia de género y diversidad de género. Cabe destacar que los itinerarios propuestos en el taller contienen instancias individuales y colectivas, que enfatizan la reflexión metacognitiva, la elaboración de síntesis grupales, y el tornar público de sentipensares.”

4. REFLEXIONES FINALES

Este trabajo representa nuestra forma de ver y enseñar este campo. Apostamos a un análisis crítico del posicionamiento de la disciplina Tecnología Educativa en las Ciencias de la Educación, que permita a nuestro/as estudiantes visionar en qué campo de trabajo se insertan, con qué dilemas disciplinares deberán trabajar y qué competencias les serán requeridas. También en 2016 nos posicionamos en un marco que aún nos guía. Nos enfocamos en enseñar:

- Comprensión de conceptos: qué es la Tecnología Educativa, qué espacio ocupan las herramientas tecnológicas en esta concepción y cómo se entrama la tecnología en la creación y sostenimiento de vínculos sociales y cognitivos.
- Generación de competencias de uso crítico de la tecnología e intervención, a través del diseño de situaciones educativas usando tecnología y, aún más, de materiales educativos soportados en tecnologías de libre acceso.
- Evaluación y autoevaluación mediada por la tecnología.

Con el trabajo sobre “Bandersnatch” que aquí describimos avanzamos hacia un formato realmente innovador para nuestros estudiantes. Como sucede en los espacios de hibridación propios de la tecnología, este material puede corresponder a diferentes formatos de los conocidos: puede ser serie, película o videojuego. Su recorrido y análisis resulta una experiencia única, individual y personalizada, que implica la acción de mirar y la de decidir qué fractura la línea de tiempo convencional es la que sigue. Una rescate sumamente interesante y novedoso para nuestros estudiantes fue que no hubo dos personas que hubieran hecho el mismo itinerario, que hubieran tomado las mismas decisiones en el mismo momento y que hubieran tenido las mismas sensaciones con cada uno de los acontecimientos dramáticos del film. Con un mismo material, todo/as habían tenido una experiencia diferente. Eso conmovió la clase y nos permitió vivir una experiencia de Tecnología Educativa en el recorrido de un material y, nuevamente, en el armado de una propuesta de enseñanza con ese material.

Resultó un trabajo de aproximación, por un lado, para deconstruir la mirada del autor y reconocer cómo fue planificado el formato. Si bien los componentes de diseño instruccional multimedial e hipermedial no son un contenido curricular básico en esta asignatura, nos abrió una puerta para trabajar el concepto de mapa navegacional desde el punto de vista del contenido, del formato y de sus posibilidades educativas.

Por otro lado, en cuanto a las decisiones didácticas a tomar para planificar una clase en base a “Bandersnatch”, nos permitió trabajar interpretaciones personales en la construcción de las situaciones didácticas, en las que intervienen desde los preconceptos de cada trayectoria como sujetos educativos hasta conocimientos y competencias profesionales. A su vez, descubrir el uso educativo posible como material y como formato, que implicó un doble desafío.

Echando luz sobre lo analizado, estamos en condiciones de reafirmar nuestro posicionamiento ante la Tecnología Educativa que implica conceptualizarla como objeto de estudio y también como herramienta metodológica: los estudiantes aprenden de la tecnología, a través de procesos de enseñanza mediados con tecnología digital.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Cabero, J. Bartolomé, A. y otros. (1999). Tecnología Educativa. Madrid: Editorial Síntesis.
- Fainholc, Beatriz (1996). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Ponencia presentada en la Feria Internacional del Libro. Bs. As.
- Marqués Graells, P. (2011) La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación. Revista DIM (Didáctica, investigación y multimedia). En: <http://peremarques.pangea.org/tec2.htm>. Consulta: 24/9/2019
- Zangara, A. (2014): Apostillas sobre los conceptos básicos de educación a distancia o ... una brújula en el mundo de la virtualidad, Universidad Nacional de La Plata.
- Zangara, M. A., & Travieso, M. R. (2016). Formación y evaluación en el área de la tecnología educativa. In I Jornadas sobre las Prácticas Docentes en la Universidad Pública. Transformaciones actuales y desafíos para los procesos de formación (La Plata, 2016).