

# El aula transparente: materiales, escritura y tutoría en propuestas educativas en línea para áreas proyectuales

Ana Cuenya

Universidad Nacional de La Plata

[anacuenya@gmail.com](mailto:anacuenya@gmail.com)

## Introducción

La Cátedra Rollié es un Taller de diseño. Recorremos el trayecto de formación proyectual de estudiantes de 2º a 5º año de la carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Universidad Nacional de La Plata.

Las tareas de aula involucran actividades de indagación, diagnóstico, planificación, experimentación y propuesta proyectual. Los prácticos varían en niveles de complejidad y abarcan un amplio espectro de problemas de comunicación, codificación de mensajes, formas de distribución de la información o soportes tecnológicos propios de la diversidad de incumbencias de los futuros profesionales.

La cátedra diseñó en 2016 una opción de cursada en línea para estudiantes del último año del Taller que se implementó en 2017. Es sobre sus búsquedas, herramientas, evaluaciones y desarrollos, que compartimos este artículo.

## Taller de diseño: comunidad de práctica

La modalidad pedagógica del Taller se asocia de manera muy cercana a la comunidad de práctica,<sup>1</sup> definida como un grupo de personas con un interés común, que comparten y producen conocimiento a partir

---

<sup>1</sup> El término *comunidad de práctica* surge a partir de los estudios sobre la teoría del aprendizaje y fue acuñado por los antropólogos Jean Lave y Etienne Wagner (1991) a partir de un estudio sobre el aprendizaje de artes y oficios como modelo.

de la experimentación en actividades concretas. En este sentido, Mariane Krause Jacob (1999) aporta tres elementos clave en la definición de comunidad: la pertenencia, la interrelación y la cultura común. Estos elementos configuran una estructura vital y esencial de “estar unidos”, no necesariamente desde lo geográfico sino desde la conformación de redes de interés.

Las principales características de las comunidades y también las del trabajo de un taller proyectual son el interés común, la participación en actividades y discusiones, la colaboración, el compartir información, la interacción y el desarrollo de recursos y herramientas para solucionar problemas.

Las aulas, como espacios donde se produce el acontecer educativo, han usado históricamente distintos tipos de tecnologías con sus técnicas específicas. El pizarrón, como ejemplo tecnológico, ha sido el soporte de diversas concepciones educativas. Se usó y se usa con fines de transmisión, simplificación, estructurantes, conectivos y tantos otros, dependiendo del objeto de estudio y de la concepción pedagógica.

Los bancos y su disposición dentro del espacio físico son un ejemplo del rol del docente y así también del tipo de dinámicas posibles. ¿Se dispone el espacio para la escucha? ¿Para el diálogo? ¿Para el intercambio? ¿Nos damos la espalda o nos vemos y reconocemos?

Nuestro “Taller de Diseño” necesita la pertenencia, porque la conformación de un grupo permite el trabajo de interrelación sobre temas que son cultura común de sus integrantes. El diseño de la propuesta educativa en línea se basó en buscar las herramientas para el encuentro. La distancia física debía poder diluirse tras un diálogo frecuente, con calidad y con un tono humano y cercano.

## **El aula transparente**

Muchas son las aristas que podemos recortar del proceso de diseño pedagógico para una cursada de grado universitario en línea. Previo a su implementación hubo investigación de herramientas de interacción, testeos, elecciones, formación docente, acuerdos de modos de escritura y un equipo con tareas diferenciadas, es decir, un diseño ba-

sado en un modelo que no replicara el sincronismo de la presencialidad, sino que propusiera el diálogo y la interacción desde el asincronismo. Entonces, el fenómeno que a veces vemos dentro de nuestra propia cátedra y muchas otras que trabajan sobre proyectos visuales, lo podemos visualizar como un **aula transparente**.

Esta modalidad transparente o visibiliza las prácticas de enseñanza-aprendizaje. La guía de trabajos prácticos ya no es un punteo de tareas y consignas de entrega, sino que se convierte en un material que requiere de una escritura exacta, sin ambigüedades ni posibilidades de doble interpretación, teniendo en cuenta que el estudiante hará una lectura en soledad. Esto requiere que sea puesta en consideración y testeado de todos y, en ciertos casos, demanda una doble o triple corrección que permite compartir, cuestionar, reconsiderar y ajustar lo producido.

Cuando el apoyo teórico al que se estaba habituado ya no es viable porque los tiempos de la mediatización acortan la capacidad de atención, los contenidos requieren síntesis, revisión y actualización, ya que quedan abiertos a la mirada de los estudiantes, pero también de los pares docentes. Se convierten en recursos educativos abiertos a la propia comunidad y a otras.

También sucede con los materiales bibliográficos. Muchas veces las mismas dinámicas de las cátedras llevan a tener una larga lista de bibliografía a la que año tras año se suman novedades, pero no se liberan las que van quedando obsoletas. Entonces, el marco teórico de las cátedras no tiene bordes, es inabarcable y no está catalogado.

Las clases en las propuestas en línea requieren de escritura semanal, docentes que conecten información con criterios y saberes previos, que estén disponibles un momento al día en lugar de varias horas dos veces por semana.

La modalidad y el asincronismo obligan a los docentes al desarrollo de una escritura precisa, sutil y con gran atención a la elección de las palabras, para así posibilitar que el alumno pueda reorientar su trabajo. Las palabras quedarán en el tablero, escritas, duraderas y serán retomadas en unos meses.

También implica sumergirse en el mundo de las aplicaciones y plataformas, y testear cuál es su grado de dificultad y cuáles son sus condicionantes con la finalidad de evitar que los recursos tecnológicos

supongan un desafío en su uso que atente contra el trabajo específico de la cursada. Aparece en esto, entonces, un testeo novedoso. Lxs docentes previamente, debemos confirmar la viabilidad de las propuestas y así, jugamos a cambiar de rol durante un momento, asegurándonos de que los diálogos sean factibles.

Todos estos pasos son grupales, es decir, las tareas previas que requieren las clases en línea obligan a una división de responsabilidades en la que la actividad es el lugar común y distintas personas ejecutan diferentes operaciones.

Ser parte de una cadena de decisiones necesariamente pone en común, transparente, visibiliza las prácticas del aula presencial y deja ver las fortalezas y debilidades de cada miembro docente. El proceso puede ser de enorme crecimiento, puede generar actualización de contenidos y abrir conexiones con todas las posibilidades que da la hipertextualidad, pero también es un lugar de resistencia ya que demanda moverse del lugar habitual, que a veces no es de confort, pero sí es conocido.

Estamos convencidos de que esta situación, lejos de empobrecer la experiencia educativa, abre las aulas, interpela nuestra práctica, modifica los trabajos prácticos, sintetiza, actualiza, secuencia contenidos y compara saberes o formas de dialogar de los compañerxs docentes. Si este proceso se lleva adelante desde la colaboración y la cooperación produce un enorme avance en la educación, presencial o mediada.

## **Plataformas: los escenarios condicionan**

La enseñanza de disciplinas proyectuales en un ambiente virtual no solo es posible, sino en ciertos casos, mejora los diálogos. Si las herramientas de interacción son las adecuadas para la actividad, el ejercicio de seguimiento se transparenta entre los pares y permite visualizar el trayecto completo.

El diseño de herramientas y su gestión en función de resolver problemas dentro de una comunidad es uno de los motores de crecimiento y de cohesión para el aprendizaje, ya que el desarrollo de instancias de construcción colaborativa es inherente a su propia conformación y nutre el espacio de interés al renovarlo. Compartimos aquí

el AulaWeb de la UNLP, construida sobre Moodle. Este espacio es el marco formal en donde se estipulan los tiempos, se comparten los trabajos prácticos, se envían las entregas y se hace un acompañamiento de la escritura de informes e investigaciones.

The screenshot shows a Moodle course page with the following elements and annotations:

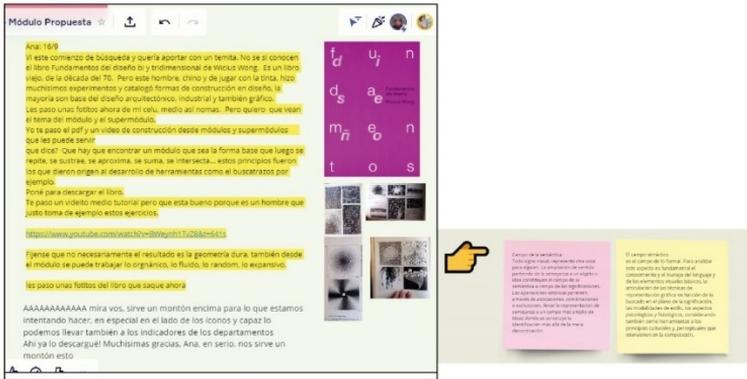
- Identificador de Módulo:** Permite ubicar el momento dentro del cronograma anual.
- Sesiones semanales de inicio los días martes. Unidades compuestas de varias sesiones Módulos compuestos de varias unidades temáticas.**
- Tiempos de trabajo**
- Objetivos de unidad:** Descripción de la actividad propuesta y de los objetivos de aprendizaje. En color los hipervínculos a materiales producidos específicamente para esta unidad.
- Lista de actividades de la unidad**
- Links a materiales:** Guía de trabajo, Lecturas obligatorias / material de lectura o video, Foro de intercambio
- Explicación de herramienta de intercambio WIKI,** para la escritura individual y compartida de avances de informe.
- Wikis de estudiantes.** Herramienta de la plataforma Moodle que permite la escritura de informes con inclusión de imágenes y tablas. En azul las devoluciones del docente.

FIGURA1. Aula en línea del Taller DCV 5B dentro del entorno AulaWeb-UNLP. Los diferentes elementos y recursos responden a la identificación, organización y puesta en práctica de dinámicas necesarias para el cumplimiento de los objetivos pedagógicos

Como dijimos, se trata de un taller de diseño en comunicación visual, por lo que nuestro diálogo debe poder darse sobre materiales visuales, donde el avance del proyecto permita visualizar el recorrido y el trayecto, ubicar qué nodos de decisión existen, qué elecciones se hacen

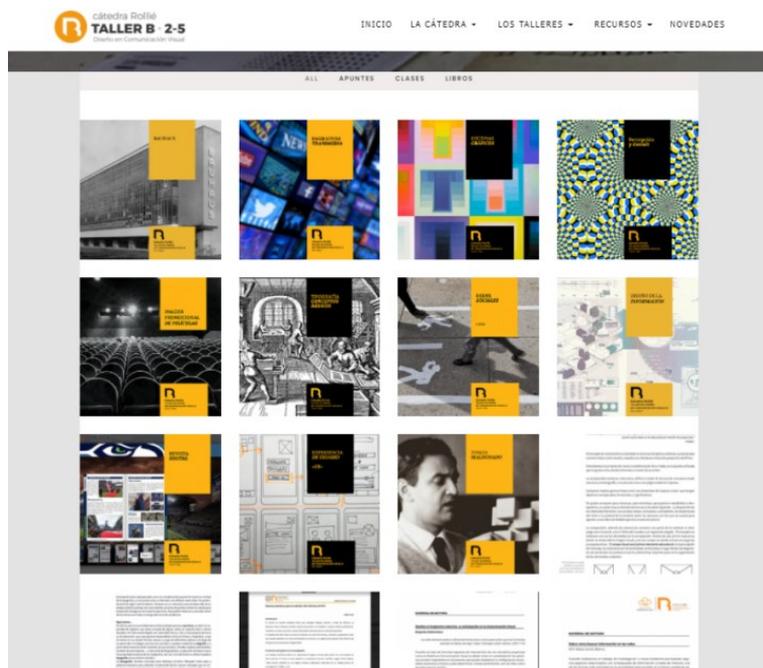


Tablero común - mayor visibilidad de trabajos de compañeros  
Facilidad para el desorden y la superposición de mensajes - Requiere codificación.  
Transparencia de procesos. Visibilidad de elecciones. Visibilidad de evaluación docente.



### Soporte: materiales teóricos y ejemplos seleccionados

Otro de los grandes desafíos es la elaboración de materiales producidos en función del asincronismo y con un diseño que contemple lectura en celulares. La modalidad obligó mucho antes de la pandemia, a grabar los teóricos, a generar un canal de *YouTube* con contenidos abiertos de esas clases y a dosificarlos en relatos consecutivos más cortos. Sumamos a esto el desarrollo de materiales de lectura que dejamos disponibles en la página *web* de la cátedra ([www.catedrarollie.com.ar](http://www.catedrarollie.com.ar)).



La página fue pensada como un recurso de materiales con temáticas transversales a los distintos años. No son materiales específicos para un trabajo práctico, sino que tocan temas vinculados al lenguaje visual, la comunicación, la historia del diseño, los elementos y las técnicas de la alfabetización visual para generar un corpus teórico y discursivo que permita una mayor amplitud en los debates.

En 2020, desarrollamos, a su vez, la “Visualiteca”, una herramienta que es parte de nuestra página *web* y que es básicamente un banco de datos. Nos permitió realizar una selección de materiales considerados ejemplos válidos de distinto tipo de categorías vinculadas a la comunicación visual. La propia construcción de la herramienta puso en común ejemplos y permitió compartir los submundos visuales del grupo docente, sus preferencias y validaciones.

## Conclusiones

Las modalidades educativas mediadas por tecnología tienen la flexibilidad de la propia red. La comunidad docente es el nodo más importante en este contexto. En estas nuevas formas, la división de tareas, la gestión de recursos humanos y tecnológicos, así como la capacidad de los miembros de evaluar y resolver rápidamente las eventualidades, son claves para pensar en levantar o bajar el pulgar a la educación en línea.

Creemos que no es válida la dicotomía presencialidad/distancia sino pensar la complementariedad sincronismo/asincronismo. Las actividades asincrónicas con un seguimiento rítmico, frecuente, semanal y humano, permiten poder volver a leer y revisar en el tiempo propio, es decir, dan sostén en el tiempo a la evaluación. Por otra parte, si la pertenencia y la interrelación se ven debilitadas, operar rápidamente hacia el sincronismo, permite una corporalidad y un compromiso que estimula y revitaliza.

Estos caminos son los que transitamos en el marco de las tareas de proyecto, dejando de lado las soluciones que solo observan lo tecnológico y evaluando qué instancias dialógicas requiere el trabajo específico.

Entendemos a la educación en línea como una educación real, lejos de la idea de la virtualidad. Una alternativa para un mundo con distancias no solo espaciales sino temporales y económicas. Una forma de enseñar y aprender que requiere de pactos y contratos entre sus actores, como lo ha hecho siempre la educación presencial. Las cámaras deberán prenderse, los micrófonos activarse, los cuerpos aparecer y con ellos las identidades. La emergencia sucedió y así como resolvió creativamente muchos problemas, también distorsionó la comprensión de lo que implica el cambio a otro modelo de trabajo e interacción.

Sin ser inocentes, entendemos que existe una tensión no resuelta todavía en el cambio de las dinámicas habituales del cuerpo docente y que quienes transitamos estas experiencias lo hacemos desde el trabajo con grupos reducidos, pero apostamos a que se fortalezcan las trayectorias locales para que los marcos teóricos y de referencia práctica tengan el contexto de nuestra realidad como país, tanto en su perfil histórico y cultural con respecto al docente y a la educación, como en las realidades tecno/conectivas tan disímiles y cambiantes.

Indagamos en este terreno porque creemos que aporta a la inclusión, a la democratización de la educación y a la construcción de conocimiento anclado en nuestra realidad única.

## Referencias bibliográficas

- García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2(1), 8-27.
- González, A. y Roig, H. (2018). Normativa de educación a distancia para la universidad argentina: avances y desafíos pendientes. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 16(9), 152-157.
- Krause Jacob, M. (1999). Representaciones sociales y psicología comunitaria. *Psyke*, 8, 41-47.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- Mackenzie, D. y Wajcman, J. (1985). *The Social Shaping of Technology How the Refrigerator Got Its Hum*. Open University Press.
- Pischetola, M. y Baloneker Daluz, L. (2018). A ecologia dos meios e a tecnologia como imersão cultural. *Revista Contrapontos - Eletrônica*, 18(3), 197-211. Doi: [10.14210](https://doi.org/10.14210)
- Rama Vitale, C. (2004). Un nuevo escenario en la educación superior en América Latina: la educación virtual. En *La educación superior virtual en América Latina y el Caribe* (pp. 29-42). ANUIES, IESALC.
- Rogovsky C. (2019). Tutorías en línea. Salir del centro para ponerse al lado. En El Jaber, G. I. (comp.), *Actas III Jornadas Educación a Distancia y Universidad* (pp. 103-105). Flacso Argentina.
- Tarasow, F. (2018). Educación en línea, encuentros en la distancia. En G. I. El Jaber, (comp.), *Actas de III Jornadas Educación a distancia y Universidad* (pp. 52-53), Flacso Argentina.