

Aproximaciones al concepto de interactividad educativa

ALEJANDRA ZANGARA, CECILIA SANZ

¹Instituto de Investigación en Informática LIDI, Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata, La Plata. Argentina
alejandra.zangara@gmail.com, csanz@lidi.info.unlp.edu.ar

Resumen. Este trabajo presenta una reflexión sobre el concepto de interactividad, y en particular, sobre interactividad educativa. Hoy en día se escucha hablar de software interactivo, televisión digital interactiva, interacción/interactividad, y se asume el concepto de interactividad sin una reflexión sobre éste. Se proponen aquí algunos puntos de análisis al respecto, una diferenciación entre interacción e interactividad, y una vinculación entre interactividad educativa y el concepto de distancia transaccional. Se abren así las puertas para que los docentes puedan pensar en la interactividad educativa en sus procesos de diseño, en función de una visión más estratégica en cuanto a niveles de personalización y apropiación de un material o curso, por parte de los estudiantes.

83

Palabras clave: interactividad educativa, distancia transaccional, interacción

1 Introducción: ¿qué es la interactividad?

Cuando pensamos en una posible definición del concepto de interactividad, seguramente pensaremos en conceptos asociados a actividad, tarea, ocupación, respuesta, cambios, etc.; sea cual fuere el ámbito de la definición de este término, se vincula con una comunicación que produce cambios en los participantes: alguien hace algo y la otra parte le responde, se modifica y/o actúa según esa actividad inicial.

La Figura 1 muestra algunas imágenes que se vinculan con la idea de interactividad.



Figura 1: Imágenes relacionadas con una visión preliminar del concepto de interactividad

Ahora avancemos un poco sobre esta idea, si focalizamos esta actividad de comunicación entre persona y una aplicación informática:

1. ¿Qué implicancias tiene esta actividad? ¿Qué debe involucrar la persona en ella? ¿Tareas mentales? ¿Físicas? ¿Ambas? Si son mentales: ¿Qué tipo de tareas mentales puede involucrar? Si son físicas: ¿Qué parte del cuerpo debe estar en relación con el programa para considerarlo interactivo?

2. ¿Qué respuesta debe ofrecer el programa para considerarlo interactivo? ¿Hasta dónde puede o debe modificarse en función de las decisiones y/o necesidades de la persona que lo usa? ¿Qué significa que la persona pueda tener el control sobre el programa?

3. ¿Qué dispositivo o serie de dispositivos intermedian esta relación?: Mesa, TV, control remoto. ¿Cómo pesa el lenguaje propio de esos dispositivos en la interactividad?

En base a estas preguntas, podríamos comenzar definiendo la interactividad como un espacio de actividad en el que se refleja la tensión entre control y libertad: el gran dilema del diseño desde el punto de vista de la interactividad dependerá, en gran medida, de resolver el dilema de cuánto se intente controlar la actividad de la persona y/o qué grado de libertad se le ofrecerá (que es similar a decir qué grado de control tendrá la persona sobre el programa versus qué grado de control tendrá el programa sobre la actividad de la persona). Planteamos este dilema de la siguiente forma:



Figura 2: Componentes iniciales de interactividad, en la tensión libertad-control

Podríamos llegar entonces a una definición preliminar de interactividad como la que sigue: “Es la capacidad de respuesta de un medio (receptor) para modificar su funcionalidad o mensaje a partir de las decisiones de control de una persona o grupo de personas (emisor/es), dentro de los límites de su lenguaje y diseño”.

2 Interactividad e interacción

85

Avancemos entonces hacia la diferenciación de la interactividad de otros conceptos que podrían estar cerca, y que muchas veces se confunden o se mencionan como sinónimos. Pensemos en el concepto de interacción. Si buscamos una definición de diccionario, interacción es “la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más grupos, personas u otros agentes o la influencia recíproca de varias entidades (fuerzas, objetos, personas,...). La interacción entre distintos elementos sería uno de los factores principales que explicarían la emergencia de nuevas propiedades”.¹

Si nos orientamos al campo de la enseñanza y el aprendizaje, podemos “traducir” algunas de estas ideas y atribuir al término interacción la propiedad de explicar aquellos escenarios de participación grupal, donde se discuten ideas, se analizan casos, se presentan informaciones, etc. sean estos espacios sincrónicos o asincrónicos. Los espacios de interacción, desde este marco, están siempre definidos por la relación con otra persona o personas, que

¹ Página del diccionario de la Real Academia Española: www.rae.es. Consultado el 7 de noviembre de 2012.

pueden ser docentes, ayudantes, tutores, otros alumnos, etc. Siempre se interacciona con otras personas, en espacios físicos (aula) o mediados tecnológicamente y, en este último caso, con tiempos sincrónicos o asincrónicos. Luego, podríamos detenernos en el diseño de estos espacios (protocolo de comunicación, rol del moderador, cooperación o colaboración, objetivo de construcción conjunta y metodología propuesta para el logro de ese objetivo, evaluación del resultado y del proceso, etc.).

Volvamos entonces a nuestro concepto inicial: interactividad y sigamos el mismo camino. El diccionario dice que interactividad es “el tipo de relación que hace que el comportamiento de un sistema modifique el comportamiento del otro. Por extensión, un equipo o programa se denomina interactivo cuando su usuario puede modificar su comportamiento o desarrollo. Así como los programas y juegos de video son interactivos por definición, los programas audiovisuales y los filmes clásicos implican un comportamiento pasivo del usuario”². Este término, entonces, hace referencia, según nuestro marco de análisis y su relación con un programa educativo, al diseño de la propuesta de enseñanza y a los materiales de autoinstrucción. Una propuesta educativa o material didáctico interactivo le permitirá el usuario:

- Encontrar lo que necesita (en términos de contenidos y actividades) según sus propias necesidades.
- Seguir un camino de recorrido idiosincrásico.
- Identificar formas en la presentación de los contenidos más relacionadas con su “estilo de aprender” (abordajes más textuales, gráficos, visuales, auditivos, audiovisuales, etc.)
- Encontrar situaciones, actividades o planteos respecto de los que tiene que aprender más relacionados con su realidad y sus posibilidades de aplicación o transferencia.
- Recibir información de retorno (no sólo correctiva sino explicativa) de cada una de las actividades y ejercicios propuestos.
- Encontrar orientaciones que fomenten su metacognición.

La idea es que el material o curso (dependiendo del nivel de diseño sobre el que se esté trabajando) esté hecho lo más “a medida” posible y que cada estudiante sienta que a su paso puede

² Página del diccionario de la Real Academia Española: www.rae.es. Consultado el 7 de noviembre de 2012.

modificar y apropiarse del material y de la propuesta y convertirla cada vez más en una propuesta “hecha para él/ella”.

La Figura 3 ejemplifica algunas de estas diferenciaciones conceptuales abordadas hasta aquí.



87

Figura 3: Diferencias entre interacción e interactividad

Si entendemos a la interactividad como el manejo de espacios de control o libertad de cursos, programas y materiales que median la relación entre la persona o personas con la tecnología, tenemos entonces que enfocarnos hacia la generación y desarrollo de competencias cognitivas: este será otro foco de la interactividad y estará relacionado fuertemente con el diseño de cursos, materiales y/o actividades que la fomenten.

3 La interactividad educativa: el modelo de distancia transaccional

El modelo de distancia transaccional permite comprender el fenómeno de la enseñanza mediada como un espacio de comunicación, en el que la distancia geográfica o física de los docentes y los alumnos no es un elemento fundamental a la hora de planificar e implementar una propuesta de enseñanza. Describe

tres elementos, presentes en toda propuesta de enseñanza, que se redefinen en los espacios de educación mediada con tecnología:

1. Estructura, como espacio de prefiguración, de diseño en los niveles de curso, materiales, actividades y evaluación.
2. Diálogo, como elemento transaccional de interacción entre personas e interactividad con los materiales.
3. Autonomía, como competencia metacognitiva de autorregulación del estudiante que le permite, entre otras cosas, hacer uso óptimo de los dos elementos que le proporciona la propuesta.

Podemos ver este modelo tridimensional en la Figura 4:³

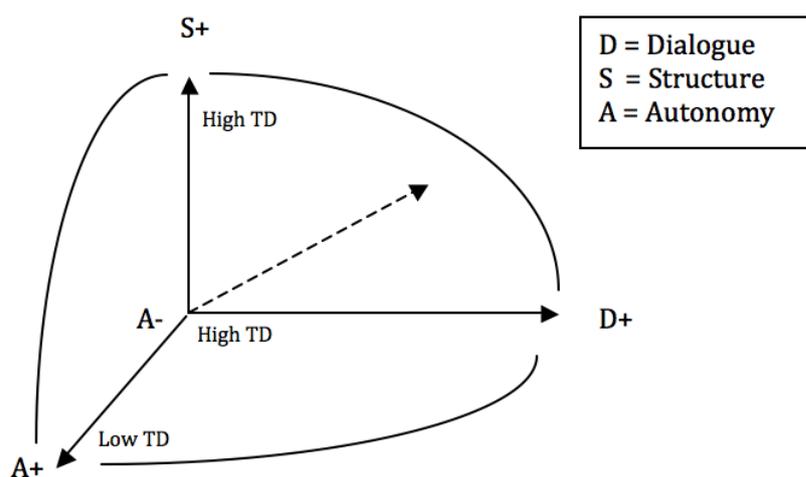


Figura 4: Modelo tridimensional de distancia transaccional (basado en la teoría del Dr. Michael Moore)

En base a este modelo, y retomando las consideraciones anteriores, podemos decir que: hay interactividad potencialmente en la estructura (diseño del curso y los materiales), hay interacción (entre personas) e interactividad (entre personas con la tecnología

³ Shearer, Rick L. (2012) "Theory to practice in Instructional Design". In M. G. Moore (Ed.) (2012) *The Handbook of Distance Education*. Third Edition. New York, Routledge. Pp. 500-534.

mediadora) en el diálogo y hay condiciones favorecedoras de interactividad en la autonomía del estudiante.

Es importante entonces, cada vez que se trabaja en la planificación y diseño de cursos y/o materiales educativos sobre diferentes soportes, pensar en estas variables. La interactividad será entonces un punto fuerte de análisis y revisión en el marco del diseño de la estructura de cursos y materiales.

4 Conclusiones

Más que un cierre, creemos que la investigación en este tema debería representar el inicio de un camino que nos permita refinar este concepto, encontrar conceptos asociados desde el punto de vista de la enseñanza y el aprendizaje, ofrecer líneas de acción al diseño de cursos, materiales y actividades y encontrar modelos e instrumentos que nos permitan ahondar en este fenómeno para poder cuantificarlo (en los indicadores objetivos y numéricos que lo conforman) y calificarlo, con sus variables invisibles y tácitas que nos permitan avanzar hacia una mayor formación de diseñadores educativos, tutores y docentes en general.

Bibliografía

1. Camillioni, A. y varios (2004) *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
2. Hernández, Pedro (1989). *Diseñar y enseñar*. Madrid: Narcea e ICE Universidad de la Laguna.
3. Litwin, E. (2011) *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós – Voces de la Educación.
4. Perkins, D. (1997) *Enseñanza para la comprensión. De la teoría y su práctica*. Harvard Graduate School of Education.
5. Perkins, D. y Smith, E. (1990) *Enseñar a Pensar. Aspectos de la aptitud intelectual*. Barcelona: Paidós. Temas de Educación.
6. Raths, L. E. y otros (1988) *Cómo enseñar a pensar. Teoría y aplicación*. Buenos Aires: Paidós Studio.
7. Fainholc, Beatriz. (1999). *La interactividad en la Educación a Distancia*. Buenos Aires: Paidós. Cuestiones de Educación.
8. Keegan, D. (1996) *Foundations of Distance Education*. Routledges Studies in Distance Education, London.
9. Mena, Marta y otros (2005). *Diseño de Proyectos de Educación a Distancia. Páginas en Construcción*. Buenos Aires. Editorial La Crujía.

10. Moore, Michael (Editor) (1990). *Contemporary Issues in American Distance Education*. Great Britain: Pergamon Press. BPC Wheatons Ltd, Exeter.
11. Moore, Michael (Editor) (1996) *Distance Education: A System View*. USA: Wadsworth Publishing Company.
12. Moore, M. G. (2012). "The Theory of Transactional Distance". In M. G. Moore (Ed.) (2012) *The Handbook of Distance Education*. Third Edition. New York, Routledge. Pp.131-170.
13. Shearer, Rick L. (2012) "Theory to practice in Instructional Design". In M. G. Moore (Ed.) (2012) *The Handbook of Distance Education*. Third Edition. New York, Routledge. Pp. 500-534.
14. Friessen, N. & Kuski, A. (2012) "Modes of interaction". In M. G. Moore (Ed.) (2012) *The Handbook of Distance Education*. Third Edition. New York, Routledge. Pp. 702-751.
15. Preece, Rogers y Sharp (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*.