

En línea

Trabajo de graduación en AulasWeb

Online

Graduation work in AulasWeb

Ana Cuenya - anacuenya@gmail.com

Taller de Diseño en Comunicación Visual 2-5 B

Facultad de Bellas Artes

Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 09/03/2017 Aceptado: 18/06/2017

Resumen

El siguiente artículo resume el recorrido hecho por la cátedra Taller de Diseño en Comunicación Visual 2-5 B de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) en el diseño y la implementación de una opción de cursada en línea para los alumnos del último año, quienes realizan un proyecto de graduación de trayecto anual. El diseño de las modulaciones de actividades, el tipo de interacciones, la modalidad de tutorías y de los materiales a medida fueron las tareas requeridas para la construcción del espacio áulico en la plataforma AulasWeb de la UNLP.

Abstract


This article summarizes the journey of Taller de Diseño en Comunicación Visual 2-5 B of the Facultad de Bellas Artes (FBA) of the Universidad Nacional de La Plata (UNLP) in the design and implementation of an online course for the students who work on a graduation project during the last year of their university course. The planning of the activities, the type of interactions, the modality of the tutorials and the materials were required for the construction of the classroom in the platform AulasWeb of the UNLP.

Palabras clave

Educación en línea; diseño; enseñanza


Keywords

Online education; design; teaching



El quinto año del taller desarrolla como trabajo anual de graduación la resolución de un proyecto de comunicación integral (PCI) que sistematiza soluciones basadas en la comunicación visual para instituciones, ONG, proyectos de extensión universitaria u otros comitentes de ámbitos públicos vinculados, en su mayoría, con la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). La modalidad de la cátedra a lo largo de la historia ha sido la de cursada obligatoria dos veces por semana, como el resto de los talleres de la carrera, entendiéndose que, a pesar de que comúnmente se lo llama *tesis*, la currícula vigente considera el taller como un año más de práctica áulica. Los objetivos pedagógicos, entonces, están orientados al afianzamiento de capacidades en el campo visual y al desarrollo de aptitudes paralelas en el terreno de la indagación, el diagnóstico, la elaboración de estrategias y la planificación como herramientas indispensables para el diseño de intervenciones de comunicación.

A estos aspectos académicos de análisis se suman aspectos sociales, culturales y coyunturales. Por una parte, las realidades mutaron a lo largo de estas décadas de trabajo en el aula y hemos incorporado, conjuntamente con los avances de la tecnología de información y comunicación, herramientas útiles para la mejora de la enseñanza, espacios de intercambio de materiales, repositorios comunes y algunas prácticas colaborativas en redes sociales. Todo esto ha sido evaluado y valorado positivamente y ha servido de disparador para el avance en la formación de miembros de la cátedra en los terrenos de la educación en línea desde hace diez años, aproximadamente.



Por otra parte, aparecen una serie de demandas legítimas de los estudiantes focalizadas en situaciones de imposibilidad para la terminación de estudios: los requerimientos de un mercado laboral cada vez más intransigente, los costos de movilidad locales y la centralización de la oferta educativa en las grandes ciudades. Todas estas barreras son evitables a través de la educación en línea.

Sobre el diseño de espacios educativos en línea

El término *diseño* engloba una gran cantidad de campos del hacer humano, ya que se refiere a la prefiguración, a una configuración mental previa de soluciones para un problema determinado. En todos los casos, así como en el del diseño de un entorno educativo en línea, «se deben anticipar tiempos, espacios, usos, modos comunicativos y motivaciones que permitan interacciones tendientes a la construcción social del conocimiento» (Schwartzman & Tarasow, 2009: 10).

En el diseño de un espacio de enseñanza-aprendizaje en línea se articulan los saberes de dos campos complementarios e interrelacionados: el de la pedagogía y el tecnológico. Dependiendo del tipo de articulación que se piense surgirán beneficios o fracasos en la propuesta. El diseño de una arquitectura didáctica que asegure los diálogos necesarios en las actividades de enseñanza y de aprendizaje y la evaluación continua son los fundamentos de propuestas mediadas en tiempo y espacio.

Visualizar esta arquitectura global para considerar los requerimientos particulares de una propuesta a partir de un modelo pedagógico determinado permite tomar decisiones que involucran al resto de los componentes claves: la conformación del equipo necesario, la adecuación de la plataforma tecnológica (en nuestro caso Moodle, sobre la que funciona AulasWeb de la UNLP), las actividades y los recursos de interacción, la modalidad de acompañamiento y el diseño de materiales y de actividades.

La experiencia, la evaluación y la formación específica en el campo de la educación mediada por tecnologías nos animaron a presentar el proyecto que a continuación desarrollamos.

El proyecto Taller 5B en línea

Presentamos el proyecto a la Secretaría Académica en abril de 2016 siguiendo los pasos de la Ordenanza 286/12 de la Dirección de Educación a Distancia de la UNLP a fin de obtener el espacio de AulaWeb y de completar los requerimientos del documento: «Pautas mínimas de presentación de Proyectos de EAD» (Dirección de Educación a Distancia, s/f). El cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto tenía los meses de abril a septiembre como tiempo de revisión de contenidos, conformación de equipo y adecuación de la plataforma Moodle a los requerimientos del año. A partir de octubre se diseñaron los materiales, se escribieron los textos finales para las consignas y se diseñaron los elementos visuales del espacio áulico. Los objetivos que nos propusimos fueron:

- 1) ofrecer una alternativa de cursada en línea con seguimiento constante y continuo para el último año del taller de Diseño en Comunicación Visual a fin de posibilitar el egreso de un número importante de estudiantes que, por razones laborales o de distancia geográfica, se vieran imposibilitados de hacerlo;
- 2) diseñar las estrategias específicas para la modalidad que permitan el desarrollo de actividades teórico-prácticas en un aula virtual dentro de la plataforma AulasWeb de la UNLP;
- 3) desarrollar los materiales didácticos particulares, las actividades de interacción y de participación y las herramientas de evaluación necesarias para la implementación del curso;
- 4) fortalecer la capacitación del equipo docente en el manejo de las nuevas prácticas mediadas por tecnología.

Para el desarrollo de las tareas contamos en la cátedra con un Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y hemos conformado un equipo con integrantes del Taller que, en forma conjunta, han cursado el posgrado «Docencia en entornos virtuales de aprendizaje» de nuestra Facultad. Consideramos fundamental para el éxito del proyecto la disposición de docentes con saberes teóricos y prácticos similares. Esta formación conjunta y paralela permite que haya solidez conceptual para avanzar en las siguientes tareas: conocer las posibilidades de participación, interacción y ritmo que el ambiente en línea ofrece para el desarrollo de diálogos de calidad mediados por tecnología; reconocer las diferencias específicas



entre el docente contenidista y el docente tutor; construir criterios de diseño didáctico-pedagógico y comunicacional para la elaboración de recursos educativos destinados a la enseñanza del Taller; elaborar materiales a medida considerando las mayores interacciones que permite la hipermedia.

En cuanto a metodología, el proyecto tuvo cuatro unidades de trabajo: 1) relevamiento, reconocimiento y sistematización de contenidos y prácticas formales e informales de la educación presencial; 2) formación de recursos humanos en el campo específico de la educación en línea; 3) desarrollo de materiales y de recursos diseñados específicamente para los requerimientos de la educación mediada; 4) implementación en la plataforma de la UNLP a través de AulasWeb.

El AulaWeb

En el mes de abril, después de presentar el proyecto en Secretaría Académica y de contar con el aval de la delegada de la Dirección de Educación a Distancia de la Facultad a cargo de la DCV Cristian Ladaga, solicitamos el Aula. El trabajo desarrollado en el año consistió en el diseño de un recorrido pedagógico que garantizara seguimiento, intercambio, interacción y dosificación de materiales, condiciones necesarias para lograr continuidad, frecuencia y ritmo en una cursada anual. El recorrido se moduló en trayectos específicos, fragmentados en Módulos/Unidades/Sesiones, siendo las sesiones de carácter semanal, con presentación de tema, materiales, actividades, espacios de diálogo entre alumnos y buzones de tareas [Figura 1].

Figura 1
Esquema del cronograma anual
particionado en módulos/unidades/
sesiones



Figura 2
Cartelera con anuncios
de tiempos, entregas
e información operativa

La propuesta contempla, a su vez, encuentros presenciales obligatorios en el año. El primero, poco después del comienzo de la cursada para cerrar la definición del tema del trabajo de graduación; el segundo, al final del proceso de planificación; el tercero, pensado a modo de preentrega de avances de proyecto; el cuarto consistió en la presentación y en la defensa del proyecto de comunicación integral del alumno.

Por su naturaleza, la modalidad exige un alumno disciplinado y con compromiso de trabajo, por lo que la familiaridad del entorno, la función del acompañante tutor y el ritmo semanal de trabajo fueron pilares de sostén a la hora de tomar decisiones en la propuesta [Figura 2]. Se investigó sobre las distintas herramientas que las nuevas tecnologías poseen para el trabajo colaborativo, es decir, aplicaciones que permiten *colgar* la producción en murales comunes para que sean vistos por los miembros del grupo y que posibiliten el intercambio de mensajes. Se desarrollaron materiales teóricos de aula en formatos mediados, a través de documentos escritos, videos de producción propia que permiten *oír* al docente en un relato similar al del aula presencial con la ventaja

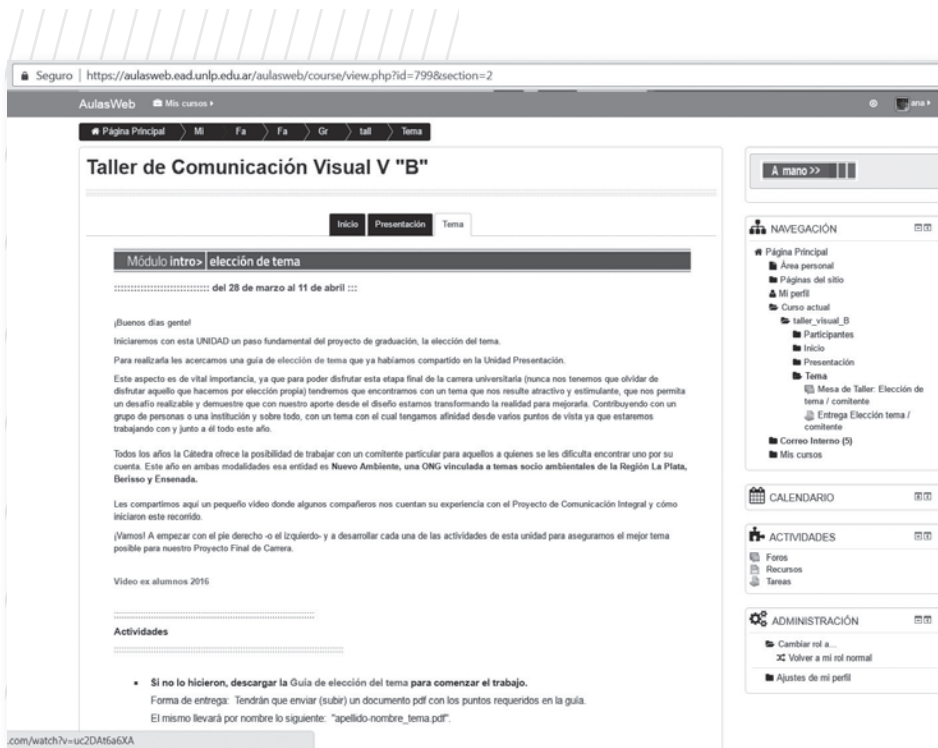


Figura 3
Introducción a unidad temática.
Presentación de actividades

de poder ser repetido cuantas veces el alumno necesite y con la opción de la pregunta diferida una vez visualizado el material [Figuras 3 y 4]. Se elaboraron rúbricas y planillas de seguimiento para la evaluación de los estudiantes a partir de niveles de participación en los espacios de intercambio textual y proyectual. Al igual que en la modalidad presencial, evaluamos, principalmente, la participación activa en los procesos de intercambio grupal, la entrega en tiempo y la aprobación de los trabajos individuales que conformaban la entrega final, la producción y la defensa del trabajo final de manera presencial al finalizar el curso [Figura 5].

Conclusiones

El trabajo de diseño pedagógico de este espacio de aprendizaje mediado llevó a una reflexión sobre el hacer y sobre los diálogos naturalizados en el aula presencial. Se visibilizaron rasgos particulares que también son identitarios, fundamentales y categorizantes.

Pensar la periodicidad, la participación y la interacción que se proponen en el taller presencial en una propuesta en línea es pensar desde el otro. Teorizar la propia práctica ayuda a validarla y, a su vez, a cuestionarla. La periodicidad genera ritmo, pertenencia y compromiso, componentes claves en espacios donde la disciplina personal puede no alcanzar a cubrir las demandas de entregas. Ordenar el ritmo y, al mismo tiempo,

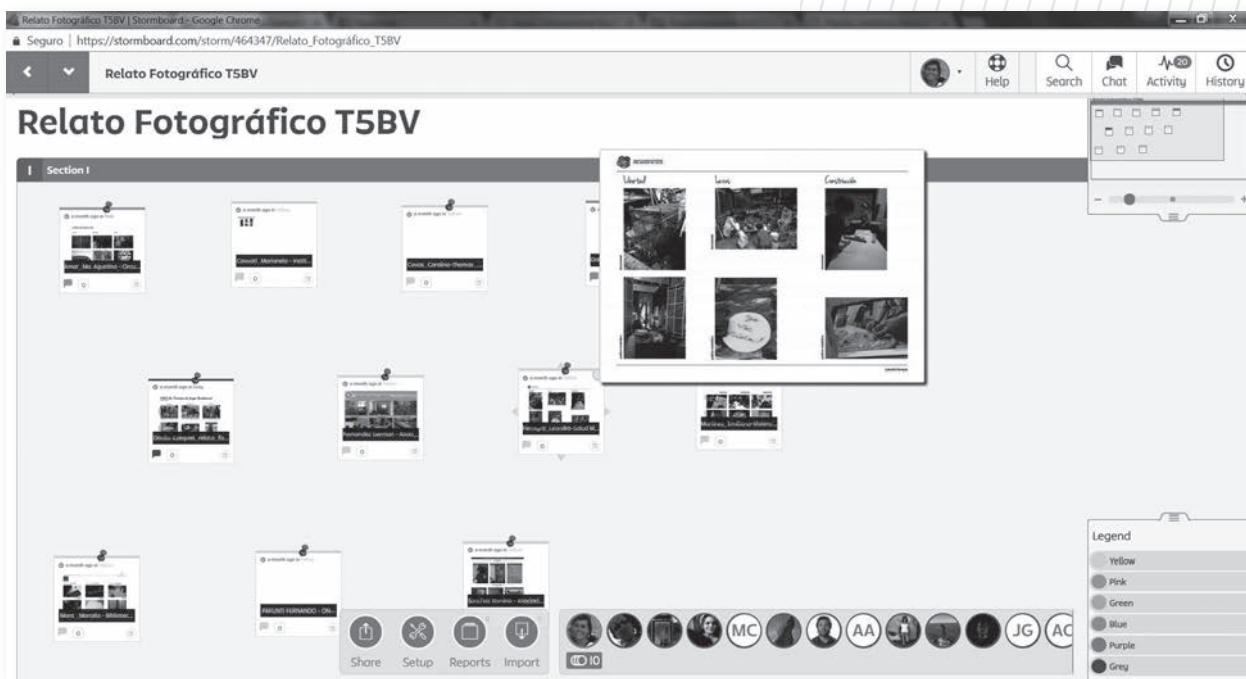


Figura 4
Aplicaciones de intercambio a partir de muros colaborativos

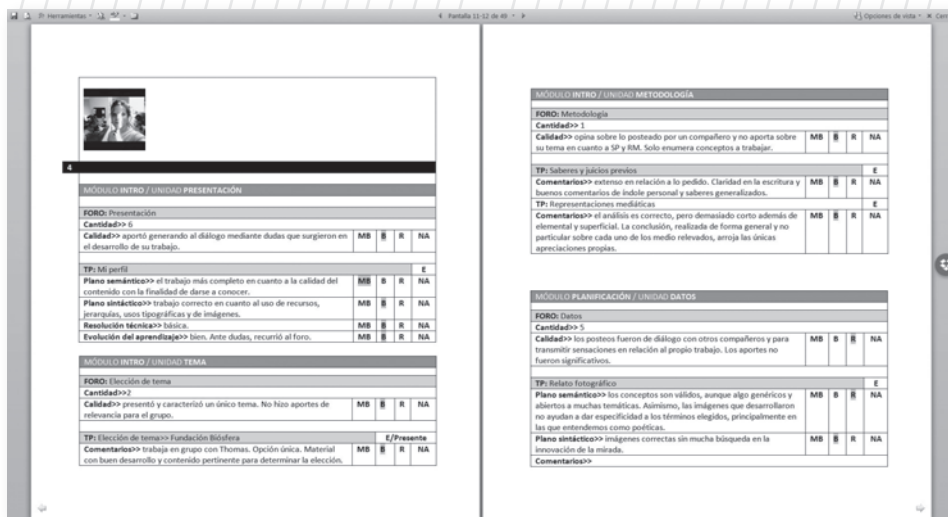


Figura 5
Seguimiento particular de estudiantes

dosificar el material de lectura y las actividades a grados alcanzables por un grupo heterogéneo de personas con realidades diversas es una tarea clave para sostener al alumno y evitar deserciones. Planificar desde un diagnóstico particular una propuesta de cátedra con intenciones explicitadas y destinatarios encuadrables en capacidades específicas permite diseñar a medida, buscar estrategias nuevas y no repetir recetas

genéricas para problemas distintos. La actividad pensada como centro de encuentro obliga a ordenar tiempos, modelar tutorías, generar materiales a medida y definir la mejor opción en las decisiones de orden tecnológico. La incorporación de un día estable de la semana para la apertura de temas y para la entrega de materiales y de consignas de trabajo, los días fijos de las entregas o la dilación conjunta si los problemas han sido generales y masivos hablan

de una intencionalidad pedagógica clara en la construcción del cronograma. Diseñar, entonces, un esquema que pueda tener, en ciertos casos, la holgura o la versatilidad de extenderse o de acortarse una semana habla de un diseño modelable a contextos reales.

Los intercambios de participación y de interacción pensados en múltiples direcciones promueven que los miembros del grupo sean una parte cooperativa de un material que toma cuerpo en el diálogo entre teoría, autores, tutores y compañeros.

Como conclusión reconocemos que uno de los mayores desafíos en los proyectos educativos mediados por la tecnología está vinculado a la conformación de equipos multidisciplinares con formación similar en el campo de la pedagogía. La formación de docentes contenidistas que puedan revisar los modos de transmisión de conocimientos y las herramientas de intercambio que potencien los objetivos de enseñanza aprendizaje buscados es un campo de capacitación importante, así como el de tutores que acompañen las actividades de costado y no al frente, que planteen acuerdos en los modos de comunicarse que perfilen un tono, un tipo de interactividad entre alumnos en función del problema a resolver.

Esta es otra tarea clave para la compactación y la fortaleza de los proyectos.

Se necesitan capacidades tecnológicas especiales, disponibilidad de tiempo y un abanico amplio de conocimientos para poder generar puentes imprevistos en debates; para ordenar, moderar, reestructurar planes y traspasar el control de las actividades paulatinamente. Todo esto requiere de un aprendizaje específico y direccionado y necesita un alto grado de unidad en los equipos en particular y en las diversas propuestas de las instituciones. Creemos, sin embargo, que el desafío es ineludible para que la universidad pública dé respuesta a demandas legítimas de democratización educativa para personas con incapacidad de acceder a formación presencial.

La opción de cursada fue habilitada este año y tuvo muy buena recepción. Esperamos que los resultados den cuenta de buenos niveles de calidad educativa y del desarrollo de la autonomía del alumno. La evaluación del proceso será parte de una próxima entrega.

Referencias bibliográficas

Schwartzman, Gisela; Tarasow, Fabio (2009). «El puntapié inicial del diseño». *Diseño de intervenciones educativas en línea* [comunicación en aula web]. Buenos Aires: Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. FLACSO Argentina.

Referencia electrónica

Dirección de Educación a Distancia (s/f). *Entornos Virtuales* [en línea]. Consultado el 27 de junio de 2017 en <www.entornosvirtuales.edu.ar>.