

TALLER A DISTANCIA

EL DESAFÍO DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA EN ÁREAS PROYECTUALES

Ana Cuenya – Ignacio Desuk – Julia Gouffier – Atilio Diaz

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes.

Cátedra Taller de Diseño en Comunicación Visual B.

Resumen: Este artículo recorre el trayecto hecho desde el diseño hasta la implementación de una propuesta de cursada a distancia para un taller de Diseño en Comunicación Visual, cuyo material de intercambio es la palabra y también la imagen. El diseño pedagógico/tecnológico, la formación de recursos humanos, el desarrollo de materiales a medida, la modalidad tutorial, el ritmo y la evaluación continua son parte de los ladrillos que conforman las paredes del nuevo aula.

Palabras clave: Comunicación – Educación – Distancia – Diseño – Taller

Introducción

Este trabajo es una síntesis del recorrido hecho por un equipo de la Cátedra Taller de Diseño en Comunicación Visual B, en la búsqueda de alternativas que permitan un mayor grado de inclusión y una posibilidad concreta de materializar el egreso para estudiantes de fin de grado, aprovechando el desarrollo tecnológico de la Universidad Nacional de La Plata con su propuesta de plataforma AulasWeb.

Una demanda genuina y creciente se venía planteando desde hace unos años por parte del estudiantado, basada en situaciones de imposibilidad diversas: requerimientos de un mercado laboral cada vez más intransigente, costos de movilidad locales y centralización de la oferta educativa en el centro de las grandes ciudades. A estas barreras las entendimos evitables a través de la educación en línea.

Sin embargo, la mayoría de las ofertas educativas tienen como objeto de estudio y consecuente práctica, materiales teóricos, debates y ensayos, donde la palabra escrita es el soporte de las interacciones.

En nuestro espacio, la imagen y el proyecto son el material de intercambio. En las mesas del taller se habla, se opina y se construyen los diálogos necesarios para el aprendizaje a partir de la producción gráfica de los mismos alumnos. El proceso es permanentemente alimentado por la prueba, la lectura, el cuestionamiento y la puesta en común de los bocetos producidos por los alumnos.

Pensar entonces en la posibilidad de adecuación de una plataforma prediseñada como es AulasWeb para los usos particulares de nuestra tarea, fue el mayor desafío.

¿Qué hacemos en el aula?

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, ONGs, proyectos de extensión universitaria u otros comitentes de ámbitos públicos vinculados en su mayoría con la UNLP.

La modalidad de cursada ha sido siempre la de cursada presencial obligatoria, dos veces por semana como el resto de los talleres de la carrera, con objetivos pedagógicos 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.

Los alumnos investigan a su comitente y proponen soluciones de comunicación visual para diversas necesidades y planificando acciones sobre diferentes sistemas: identificatorios, promocionales, eventuales y/o de capacitación.

Los proyectos finales son maquetados con contenidos reales, producción propia de imágenes y componen un abanico de soportes tanto editoriales, digitales como objetuales. Es decir, el material de intercambio son piezas de diseño mayormente gráfico (afiches, manuales, folletos, páginas web, infografías, revistas, etc) y algunos volumétricos (stands, merchadising, etc).



Sobre el diseño de espacios de educación 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»¹

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 este proyecto que a continuación desarrollamos.

¹ Schwartzman & Tarasow, 2009 “El puntapié inicial del diseño” Sesión 2. Módulo Diseño de intervenciones educativas en línea. Pag.10).

El taller en línea

Los objetivos que nos propusimos para la tarea fueron los siguientes:

- 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 estudiantes;
- diseñar las estrategias específicas para la modalidad que permitan el desarrollo de actividades teórico-prácticas en un aula virtual dentro de la plataforma Aulas Web de la UNLP;
- desarrollar los materiales didácticos particulares, las actividades de interacción y de participación y las herramientas de evaluación necesarias para la implementación del curso;
- fortalecer la capacitación del equipo docente en el manejo de las nuevas prácticas mediadas por tecnología.

Institución y equipo

Dos elementos clave para llevar adelante el proyecto fueron el apoyo institucional y la conformación de un equipo abocado específicamente al diseño y producción de materiales para esta Aula virtual.

El desarrollo del proyecto fue posible porque existe AulasWeb, un entorno de enseñanza y aprendizaje que la UNLP desarrolló y puso a disposición de las unidades académicas para proyectos educativos. Administran el entorno y alojan propuestas de cátedra y de institutos de investigación.

A su vez la Facultad de Bellas Artes permitió que la propuesta se llevara adelante, facilitando a través de la Secretaría Académica el cumplimiento de los requerimientos de la Ordenanza 286/12 que reglamenta la habilitación de aulas virtuales.

En este contexto institucional es que la Cátedra destinó un equipo de 4 docentes para el diseño pedagógico, la producción de materiales y la investigación en posibilidades de trabajo con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) que dieran respuesta a las necesidades particulares de la cursada. El trabajo llevó 8 meses de 2016 y se implementó este año (2017).

El segundo pilar para este trabajo es la comprensión desde el primer momento de que los diseños de ambientes educativos en línea no son tarea de personas aisladas. Requieren, mucho más que otros desafíos educativos, la composición de un equipo con personas de capacidades específicas para distintos roles.

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 Aulas Web.

1. El primer paso fue reconocer y sistematizar las prácticas formales e informales del aula presencial como prácticas de enseñanza-aprendizaje. El taller como modalidad, implica aprender a partir del hacer. La actividad es el centro de intercambio de saberes teóricos y prácticos. El contenido del trabajo práctico, la propuesta didáctica para llevarlo adelante y el anclaje teórico del cuerpo docente se juntan de maneras no tan lineales como en otras modalidades. Entonces, reconocer las prácticas en todas sus aristas permite repensar la dosificación y la fragmentación de los tiempos, elementos básicos y fundantes para el éxito de las propuestas mediadas.

Este proceso llevó a deconstruir qué pasaba en cada clase, con sus trabajos prácticos, sus teóricos, las actividades informales, los lugares conocidos como comunes y los retrasos o ansiedades que se generan en los estudiantes con determinadas consignas.

Implicó también revisar materiales teóricos que muchas veces se “suman” por la inercia propia del aula, y ante la aparición de un nuevo material comienza a circular adicionándose a otros. Producir entonces materiales específicos, hechos a medida de un tiempo determinado, considerando que gran parte del esfuerzo de la propuesta pasa por decodificar nuevas herramientas y dialogar de manera asincrónica, fue uno de los descubrimientos más importantes que sucedieron.

2. 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 8 integrantes de la Cátedra 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 y experiencia como alumnos 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 y
 - elaborar materiales a medida considerando las mayores interacciones que permite la hipermedia.
3. La modalidad de cursada ofrecida es de cursada obligatoria y semanal. Se requiere participación en las actividades de intercambio (foro, chat), realización de tareas prácticas y entrega de las mismas en buzones de entrega, lectura de material teórico o visualización de videos.

Nuestro objeto de estudio es la imagen, por tanto los teóricos circulan sobre múltiples formatos visuales. Marcas, imagen urbana, piezas editoriales, animaciones y fotografías, son el cuerpo de análisis. Muchas veces los materiales textuales no alcanzan para desarrollos más dinámicos o que necesitan de la asociación de ideas por parte del docente.

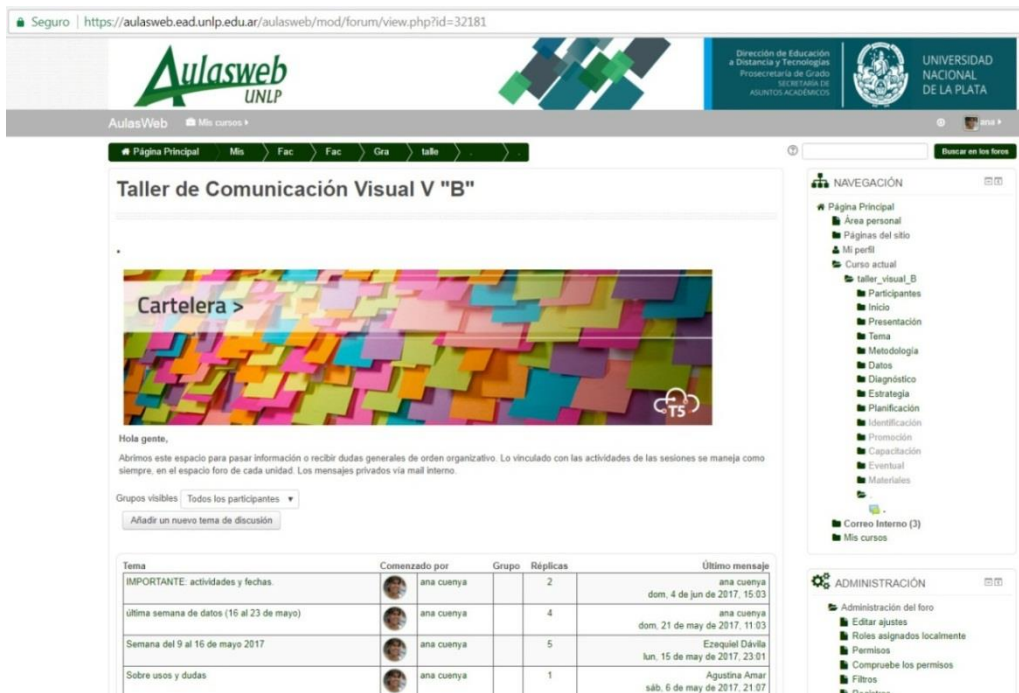
Esto nos llevó a repensar los teóricos de clase como formato de video de pantalla. Generamos videos de captura de pantalla con la voz del docente, lo que permite el reconocimiento de una experiencia conocida, mayor calidez en el tono e interpretación de los códigos de enunciación, etc.

Reconocimos que un elemento importante del proceso es entender los tiempos del año. Hacia dónde vamos en este viaje y en qué parte del camino estamos, genera una tranquilidad necesaria en los trayectos mediados. Asimismo, entender un ritmo estable para saber cuándo esperar novedades. Esto nos llevó a dividir el año en módulos, los módulos en unidades y las unidades en sesiones semanales.



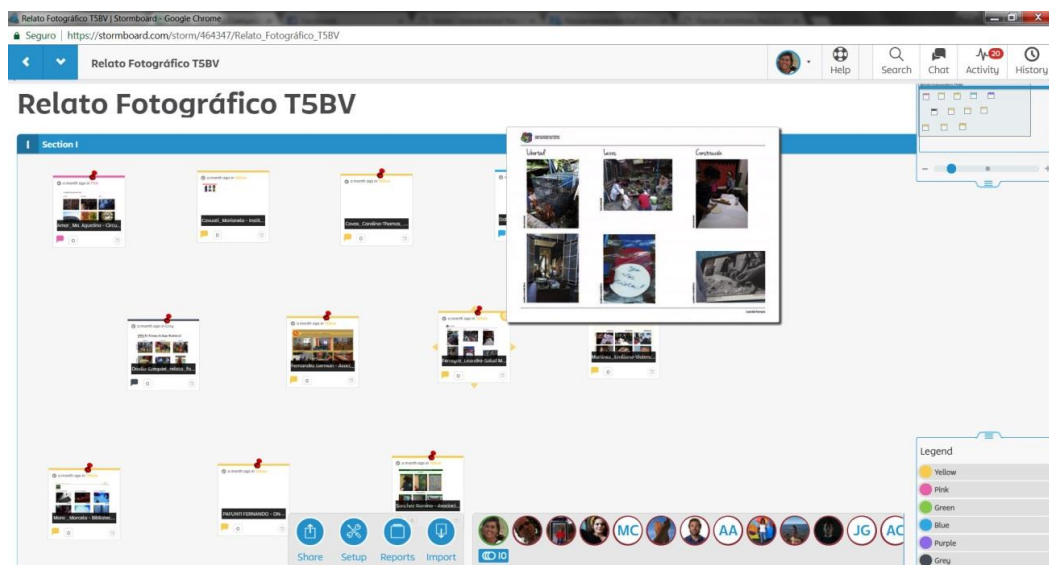
Pautamos los días martes como día rítmico y regular para la “subida” de sesiones con su actividad semanal y sus materiales, y también como día de cierre de entregas. De esta manera el alumno puede organizar su tiempo. La fragmentación de tiempos se diseñó visualmente con un código de color que permite al alumno ver en qué momento del proceso está.

El aula requiere una doble tarea permanente. Por un lado se explican las consignas de trabajo de cursada y por otro se guía en las herramientas y su uso para llevarlas adelante.



Para el intercambio de producciones hicimos un relevamiento y chequeo grupal de varias aplicaciones de murales colaborativos, que aseguraran determinadas posibilidades de intercambio, necesarias para llevar adelante la puesta en común de las producciones en imagen.

La elección fue “Stormboard”, una aplicación que permite la colgada conjunta de trabajos en imagen, links de reenvío a sitios de almacenamiento de publicaciones editoriales (en el caso de compartir maquetas de diseño de libros, revistas o fascículos), documentos o audios. Las ventanas de colgada permiten ampliarse, marcarse y comentarse. Esto nos permite una visualización conjunta, común, con diálogos asincrónicos a través de comentarios, así como sincrónicos (en caso de acordar día y hora) a través de un chat interno.



La herramienta está logueada desde el Aula y es de registro gratuito para docentes de Universidades.

No es la única herramienta, existen muchas y varían permanentemente sus utilidades. Pero en este caso la elegimos, aunque creemos que es necesario revisar cuál es la más apropiada según el sentido pedagógico requerido.

Implementación. Disponibilidad docente

El proyecto fue implementado en 2017. Cada unidad cuenta con un foro de participación obligatoria, significativa y de calidad por parte de los alumnos y tutorado por un único docente.

Se alienta la participación de los alumnos de manera independiente a la del docente, y la aparición del mismo se efectúa en casos de dudas generales no resueltas, estancamiento en la discusión o escases de la misma, o para ejemplificar con el trabajo de un alumno el escenario general de la cursada. El lenguaje utilizado y propuesto es de tipo coloquial pero específico y con rigor técnico.

Otra actividad de tutoría es la realizada por medio de “chats” sincrónicos, salas de conversación que se abren en un determinado día y horario, de aproximadamente 90 a 120 minutos y convocando a los alumnos a participar con un día de anticipación.

Con estas y otras actividades, la disponibilidad del docente se distribuye a lo largo de toda la semana (inclusive días no laborables) en períodos de 60 a 90 minutos diarios promedio, a diferencia de las 6 horas de la modalidad presencial.

La clase implica entonces elaborar una serie de escritos que son revisados conjuntamente para asegurar que sean claros, específicos y que permitan la realización de la tarea y el intercambio de producciones en el foro o en el muro colaborativo de manera autónoma, entendiendo que un alumno puede conectar con el trabajo en cualquier momento de la semana y que su consulta puede no tener respuesta inmediata.

Evaluación

Conformamos una serie de parámetros de evaluación que se sumaron a los desarrollados por la Cátedra para su modalidad presencial. En este espacio la participación en los foros, la muestra de avances de trabajo y la colaboración con el compañero son los indicadores de presencia y de acreditación del alumno.

Sobre estos parámetros se desarrolló una ficha de seguimiento semanal de cada alumno, que la realiza un docente abocado a esa tarea. El docente evaluador y el docente tutor realizan una tarea en conjunto, ya que todos “escuchamos” y “vemos” al alumno en el día a día y en el registro histórico que los informes de la página permiten.

Conclusiones

Por último, nos interesa compartir los descubrimientos que como Cátedra de doble modalidad estamos haciendo.

Consideramos que los mayores problemas a la hora de diseñar una propuesta de educación en línea están vinculados a la elaboración de cronogramas, materiales a medida, consignas de trabajo en extremo precisas y comprensión del tipo de acompañamiento que la propuesta tendrá.

La formación de tutores que acompañen las actividades de costado y no al frente, que tengan acuerdos en los modos de comunicarse, que perfilen un tono, que logren un tipo de interactividad entre alumnos y en función del problema a resolver son tareas claves para la compactación y fortaleza de los proyectos. Se requieren capacidades tecnológicas especiales, disponibilidad de tiempo y un abanico amplio de conocimientos para poder generar puentes imprevistos en debates, ordenar, moderar, reestructurar planes y traspasar el control de las actividades paulatinamente. Todo esto requiere un aprendizaje específico, direccionado y con un alto grado de unidad en los equipos específicos.

Seguimos creyendo que estar presentes es la mejor opción de encuentro en nuestra disciplina específica. Innumerables elementos juegan en el contacto con el otro, pero entendemos que la distancia puede medirse de acuerdo a la frecuencia y la calidad del diálogo.

Entonces, garantizar los diálogos, ofrecer las herramientas para que los intercambios sean fluidos, variables y versátiles permitirá el egreso a muchos estudiantes que por múltiples razones hoy tienen negada la posibilidad de finalizar su recorrido por la Universidad.

Bibliografía

- Schwartzman, Gisela (2009) Aprendizaje Colaborativo en Intervenciones Educativas en Línea: ¿Juntos o Amontonados? en Pérez, S. e Imperatore, A. Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teóricas y metodológicas, Universidad Nacional de Quilmes Ediciones, 2009.
- Barberá, Elena, (2004) La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje. Paidós, Barcelona
- Schneider, Débora. (2009). "El diseño de estrategia de enseñanza" Desarrollo perteneciente al módulo Diseño de intervenciones educativas en línea. En: Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. PENT. FLACSO Argentina
- Tarasow, Fabio (2008) ¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o nuevo comienzo? Diseño de intervenciones educativas en línea. Especialización educación y nuevas tecnologías. PENT. FLACSO
- Schwartzman, Gisela (2009) Aprendizaje Colaborativo en Intervenciones Educativas en Línea: ¿Juntos o Amontonados? en Pérez, S. e Imperatore, A. Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teóricas y metodológicas, Universidad Nacional de Quilmes Ediciones, 2009.
- Schwartzman, Gisela y TARASOW, Fabio (2009). "El puntapié inicial del diseño". Diseño de intervenciones educativas en línea. Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. PENT. FLACSO Argentina.