

"Escenarios virtuales de aprendizaje y práctica docente universitaria"

Mgter. Elena M. Barroso (hbarroso25@gmail.com)

Esp. Mariela B. Meljin (marielameljin@gmail.com)

Facultad de Filosofía y Letras. UNCuyo

Eje 4: Enseñanza, educación y conocimiento Informe de investigación

Resumen: En el ámbito universitario cada vez son más numerosos los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) que se editan en plataformas de gestión institucional del tipo LMS. Sin embargo, existen planteos que interpelan a la universidad, como institución educativa de cara al futuro, que sostiene que ésta no puede abordar las exigencias de la sociedad del conocimiento sólo desde dichos entornos de gestión del aprendizaje. En el trabajo de investigación denominado "**Escenarios virtuales de aprendizaje. Tensiones para la práctica docente en el ámbito universitario**"¹ se considera el concepto de *escenarios de aprendizaje futuros* (Salinas, 2016), el cual refiere a una combinación e integración de las posibilidades pedagógicas de los entornos personales (PLE), los sociales (Redes sociales) e institucionales (LMS) como alternativa a las prácticas de *e-learning* generalmente concentradas en los EVEA. El planteo central refiere a que el desarrollo de tales escenarios tensiona en distintas direcciones a la práctica docente y al contexto institucional en el cual se inscriben.

Palabras clave: escenarios-entornos-virtualidad- aprendizaje- universidad

Introducción

Las instituciones universitarias viven procesos de transformación social y cultural en los que las tecnologías ocupan un lugar clave que pone en discusión, entre otros aspectos, los modelos educativos tradicionales. Las experiencias educativas de ampliación de entornos de aprendizaje por medio de las TIC presentan una expansión continua y creciente. Así lo demuestran los estudios de situación, cercanos y lejanos, los cuales arrojan una cifra cada vez más numerosa de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) que se abren; se trata por lo general de la edición de aulas virtuales en plataformas de gestión institucional del tipo LMS² que se

¹ Proyecto de investigación bienal 2016-2018. Código 06-G715. SeCTyP. Universidad Nacional de Cuyo.

² LMS se refiere a "*Learning Management System*" o Sistema de Gestión del Aprendizaje, es un software instalado generalmente en un servidor web o en una intranet, que se emplea para crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir y gestionar las actividades de formación virtual.

utilizan tanto para complementar clases o cursado presencial como para el aprendizaje a distancia.

Sin embargo, existen planteos que interpelan a la universidad como institución educativa de cara al futuro, sosteniendo que ésta no puede abordar las exigencias de la sociedad del conocimiento solo desde dichos entornos o plataformas de gestión del aprendizaje. De acuerdo con Salinas (2016), las instituciones de educación superior están llamadas a considerar y desarrollar nuevas modalidades de formación más acordes a las necesidades que la sociedad del conocimiento exige, tales como aulas convencionales unidas a través de la red a grupos de trabajo colaborativo en contextos totalmente a distancia, o clases de la educación formal conectadas a comunidades de práctica o al aprendizaje incidental. Cualquiera de estas combinaciones (sean formas de ampliación de los entornos convencionales o formas de educación a distancia), requieren a su vez el abordaje desde una perspectiva pedagógica en función de alinearse con las metas de una educación abierta, flexible y colaborativa.

El contexto particular, de nuestra Universidad, no es ajeno a esta expansión desde las aulas convencionales hacia las aulas virtuales o EVEA. Con el correr del tiempo existen cada vez más espacios curriculares (materias) en las distintas unidades académicas que editan su EVEA en las plataformas virtuales de más corriente uso (UNCUvirtual³ o Moodle). Esta realidad se presenta como auspiciosa. Pero, ¿qué garantiza que en esta expansión tenga lugar modelos educativos alternativos y apropiados a distintas formas de aprendizaje?

A su vez, en este contexto -observado y estudiado a partir de la línea de investigación que se viene trabajando- se advierte el uso de otros entornos virtuales cercanos a las redes sociales y a entornos personales que parecen subsidiar, complementar o tal vez desarrollar por sí solos, genuinos procesos comunicativos y de aprendizaje. Sin embargo, las instituciones, salvo algunas excepciones, parecen desconocer o no considerar estos procesos y escenarios de aprendizaje.

De ahí el interés de investigar sobre los *escenarios virtuales de aprendizaje* que se configuran en la práctica educativa universitaria con el fin de describirlos e interpretarlos en sus usos, significados y sentidos. Se apela para ello al enfoque fenomenológico con la intención de aportar conocimientos para la resignificación del modelo pedagógico de integración de las tecnologías en el ámbito académico, y proponer lineamientos para el desarrollo profesional de docentes universitarios.

El proyecto de investigación se inscribe en el desarrollo de una línea que indagó en las características, elementos y procesos de aprendizaje de aulas virtuales de materias en distintos

³ UNCUvirtual es la plataforma tecnológica institucional que fue generada por la UNCuyo en 2002.

programas académicos de formación de grado. En esta oportunidad el proyecto continúa la indagación en base a una categoría conceptual que nos acerca a una concepción del aprendizaje social.

Desarrollo- Marco propositivo

Un entorno virtual es un escenario rico en significaciones donde los sujetos y los objetos tecnológicos interactúan, potenciando la construcción del conocimiento. Incluye una variedad de herramientas, documentos y artefactos que posibilitan el aprendizaje. Un EVEA ofrece condiciones técnicas y pedagógicas para el desarrollo de estrategias interactivas y construcción colaborativa del conocimiento, permitiendo a los estudiantes superar la posición de simples “espectadores”. No obstante, advertimos que este aprovechamiento en función del aprendizaje depende de las propuestas pedagógicas que se formulen desde las cátedras universitarias, ya que son espacios, en palabras del prof. Prieto Castillo (2006), que pueden ser “colonizados por viejos esquemas centrados fundamentalmente en el docente.”

En ese mismo sentido los LMS han sido criticados porque:

- incorporan modelos obsoletos de enseñanza
- sitúan al profesor en el centro del proceso
- no se integran con las herramientas y entornos que usan habitualmente los alumnos y los profesores
- son fundamentalmente cerrados, no atienden al aprendizaje en red
- aíslan a los actores del exterior
- no motivan a los alumnos a tomar la responsabilidad sobre su propio aprendizaje, sobre las herramientas y sobre la alfabetización digital. (Salinas, 2016:14)

La observación ha permitido constatar que paralelamente a la generación de EVEA en LMS surgen otros entornos alternativos o complementarios a través de las redes sociales y entornos personales de aprendizaje⁴ (PLE), y que quizá surgen como respuestas espontáneas a las configuraciones que se originan en EVEA con dichas características.

Ahora bien, a estas tendencias de expansión y diversificación también le caben interrogantes desde una dimensión pedagógica, en función de considerar si las mismas colaboran o no con el

⁴ PLE “...es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Adell y Castañeda, 2010: 23) La idea de PLEs se remonta al año 2001 cuando, en el marco del proyecto NIMLE (Northern Ireland Integrated Managed Learning Environment) financiado por el JISC (el Joint Information Systems Committee de la Gran Bretaña), se empieza a desarrollar la idea de un entorno de aprendizaje centrado en el alumno como evolución de los ya por entonces populares entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, centrados en la institución.

logro de las metas educativas antes planteadas, sospechando la posibilidad de que podrían sostener la reproducción de modelos educativos tradicionales.

Es que, efectivamente, moverse en estos escenarios requiere nuevos saberes por parte de docentes y estudiantes, ya que plantean nuevas tensiones entre lo presencial y lo virtual, los contextos personales y los institucionales, los modos del aprendizaje formal y los del informal.

Dado este panorama, conviene, desde nuestros supuestos, considerar la categoría de escenarios de aprendizaje (Salinas, 2016) los cuales se configuran como una combinación e integración de las posibilidades pedagógicas de los entornos personales (PLE), sociales (Redes sociales) e institucionales (LMS) de aprendizaje. Escenarios de convergencia digital que devienen en ello gracias a *“los avances en la capacidad de conexión de la tecnología de uso personal - teléfonos móviles, PDAs, ...- que hace que se vaya haciendo realidad la ubicuidad del acceso a la información y en consecuencia a los recursos de aprendizaje. Es decir el aprendizaje ubicuo, el aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento.”* (Salinas, 2016:3)

Se puede afirmar que el ámbito de aprendizaje se diversifica cada vez más de la mano de la tecnología, así entonces, se especula en la posibilidad de nuevas formas de comunicación y de interacción entre distintos nodos de una red que se amplía en distintas direcciones, y en la pretensión de integrar a los procesos de aprendizaje formal los que se generan en entornos personales y sociales.

“Estos planteamientos pretenden, en esencia, incorporar aspectos del ámbito informal y no formal en los entornos formales, al mismo tiempo que facilitan el uso de metodologías centradas en el alumno, y para ello lo hacen desde una concepción de las instituciones educativas como instituciones de gestión del conocimiento. Integración facilitada por el uso de redes sociales que pueden superar los límites institucionales, y, sobre todo, por el uso de los nuevos protocolos de red (P2P, servicios web, cloud, sindicación, etc.) para conectar un rango de recursos y sistemas en un espacio gestionado personalmente. La idea responde bien al concepto de ecología de aprendizaje (Siemens, 2006), entendiendo como tal un entorno que apoya y promueve el aprendizaje y que puede caracterizarse por ser adaptativo, dinámico, auto-organizado/ dirigido individualmente; estructurado informalmente; diverso; vivo.” (Salinas, 2016:13)

El análisis de los entornos y de los escenarios virtuales de aprendizaje implica el abordaje desde distintas dimensiones: tecnológica, pedagógica, comunicativa, psicoeducativa, institucional, normativa, etc. Para el caso de este proyecto la dimensión adoptada, la pedagógica, confiere un especial lugar a la tecnología como herramienta para potenciar construcción de conocimiento y aprendizajes. Este entramado de escenarios entre el aprendizaje formal, no formal e informal pone en cuestión las habilidades docentes de cara a habilitar las formas de aprendizaje en estos

otros escenarios. Es decir, supone conocer las formas del aprendizaje social, y crear condiciones propicias, intersecciones, en las que tales formas adhieren y no son subsumidas por formas escolarizantes.

De acuerdo a ello, y además de ello, especulamos que el desafío de la práctica docente subyacente en la producción de materiales y en la coordinación de experiencias de aprendizaje mediante entornos virtuales, se concreta en considerar:

- la concepción de conocimiento como explicaciones provisionarias, que suponen el tratamiento del mismo desde perspectivas actuales, y a su vez en su perspectiva histórica, considerando su contexto de producción. Frente a la ingente cantidad de información, fuentes y versiones, se requiere de capacidades informacionales para buscar, seleccionar producir y compartir información para la producción de conocimiento. Estas habilidades suponen un diálogo de saberes entre el conocimiento que circula en estos distintos escenarios, por ejemplo, entre el laboral o profesional y el académico. Escenarios que generalmente se mantienen en paralelo, sin intersecciones, en su tratamiento, o bien en situaciones aplicacionistas. La perspectiva de la convergencia de escenarios virtuales de aprendizaje implica intersecciones en los que se suceden debates, cuestionamientos, proyectos, prospectivas.
- la problematización del conocimiento que se enseña: la superación de modelos deductivos de enseñanza, que reducen a esta a una práctica de transmisión de conceptos y una débil aplicación de los mismos, por lo descontextualizada, implica problematizar el conocimiento, acudir al mismo como herramienta epistemológica para resolver, cuestionar problemas y situaciones que lo convocan. El sujeto que aprende en un entorno virtual de aprendizaje formal y que se ve convocado a participar desde otros entornos en los cuales aprende puede tener una vivencia situacional del conocimiento.
- el diseño de experiencias pedagógicas decisivas: se trata de generar experiencias de aprendizaje enriquecidas, con una clara convicción en el aprendizaje colaborativo, se trata de *la vivencia de prácticas (sostenidas en lo conceptual y metodológico) que marcan en lo profundo a cada participante, en lo intelectual, en lo emocional y en su vida toda. (D. Prieto Castillo, 2007: 4).* Para esa consecución se requiere la presencia o la recurrencia a distintas instancias de aprendizaje, es decir, aprender no solo con el docente y los materiales, sino que éstos convoquen al aprendizaje con el contexto, con el grupo, con uno mismo. Las TIC como herramientas, son poderosas para indagar, seleccionar, producir y compartir información, proveniente de estas instancias, que se convierte en conocimiento.

- la gestión de comunidades de aprendizaje Los tiempos que atravesamos plantean un escenario en el que las TIC tienen relación directa con la producción y la difusión del conocimiento. Las mismas facilitan la generación de nuevos escenarios para producir el conocimiento y para aprender, tales como las comunidades virtuales de aprendizaje. Estas requieren formas particulares de interacción entre sus miembros, difícilmente las categorías de alumno y docente resulten las más apropiadas, quizá la de estudiantes y estudiosos (Roig, 1997) venga mejor para referir a diálogos entre personas con distintos niveles de conocimiento. Estos modos son más cercanos al aprendizaje no formal e informal que recuperan la noción de trabajo y participación, acompañamiento a los noveles, entre otras, propias de las comunidades de prácticas (Wenger, 1998)

Conclusiones y trabajo futuro

La categoría de escenarios virtuales de aprendizaje resulta poderosa para el estudio e indagación de las prácticas educativas con TIC, sobre todo luego de poner en sospecha las condiciones (pedagógicas y tecnológicas) en que los EVEA se editan.

El interés por investigar los *escenarios virtuales de aprendizaje*, que se configuran en la práctica educativa universitaria, tiende a dar pistas sobre la configuración de un modelo pedagógico alternativo de integración de las tecnologías y escenarios virtuales de aprendizaje, y con ello a impactar en las políticas institucionales referidas a educación y virtualidad.

Sin lugar a dudas, la propuesta de intersección de escenarios de aprendizaje interpela los límites y condiciones del aprendizaje formal universitario. En este sentido y desde lo ya transitado en el proyecto de investigación, podemos aventurar algunas tensiones en torno a los usos, significados y sentidos de los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios con TIC que, suponemos, deberían superarse para dar lugar a estas nuevas formas de trabajo.

Tensiones respecto de las decisiones tecnológicas. Las discusiones entre docentes y quienes gestionan aun se mantienen en el orden de cuál o qué plataforma tecnológica usar, discusión que no da lugar a otros cuestionamiento tales como si las propuestas pedagógicas están teniendo en cuenta las herramientas, los sitios, las fuentes de información y actividades que realizan los estudiantes con las tecnologías para construir conocimientos.

Tensiones acerca de las funciones que cumplen los entornos virtuales en los procesos de enseñanza. Muy por el contrario a lo esperado, persiste el uso de entornos virtuales que se escinde de genuinos propósitos pedagógicos tendientes al aprendizaje. La reproducción de prácticas de enseñanza tradicionales, la configuración de los entornos como simples

repositorios de información, el uso de los mismos como entornos de control (cumplimiento de tareas y exigencias), la administración de los mismos como formas para completar cargas horarias de la no presencialidad, son signos de prácticas que tensionan la posibilidad de nuevos escenarios.

Tensiones en torno a lo político – institucional. Sin lugar a dudas las decisiones y normativas en las que se inscriben las experiencias de la virtualidad y de la educación a distancia aun mantienen prescripciones de la educación presencial que necesariamente requieren repensarse en función de otras lógicas de acción, de nuevas presencialidades, y de aprendizajes abiertos y flexibles. Las notas del aprendizaje formal, cada vez más administrativo y escolarizado, aun juegan en oposición a la apertura de otros modos de enseñar y aprender en red.

Tensiones respecto de la metodología de investigación. Esta tensión refiere a las decisiones metodológicas respecto a los enfoques con que se realizan las investigaciones. La realidad expresa la necesidad de superar esquema de observación de otros (que poco inciden en su práctica) para plantear modalidades de investigación sobre las propias prácticas.

BIBLIOGRAFÍA

Barberà, E. (2004). La educación en red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje. Barcelona: Paidós.

Cabero, J. (2016). “Editorial Número 50”. En: RED. Revista de Educación a Distancia. Publicación en línea. Murcia, España. Año XV. Número 50. 15 de Julio de 2016. http://www.um.es/ead/red/50/Editorial_Cabero.pdf

Florez, Paula; Marzioni, Clarisa y Scheneider, Débora (2013). La etnografía virtual. Una metodología posible para la investigación educativa en aulas virtuales. Universidad Nacional de Quilmes y Universidad Nacional de Buenos Aires. Ponencia presentada en el 6to Seminario Internacional de Educación a Distancia. RUEDA, Mendoza. Universidad Nacional de cuyo. Disponible en: http://www.uncu.edu.ar/seminario_rueda/upload/t206.pdf

García Aretio, Lorenzo (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona: Editorial Ariel.

Litwin, E (2000). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior. Buenos Aires: Paidós.

Litwin, Edith (abril 2005). Estrategias didácticas en tiempos de internet : El pizarrón y la pantalla. En: Encrucijadas, no. 31. Universidad de Buenos Aires. Disponible en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad de Buenos Aires.

Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. En: RED Revista de Educación a Distancia. Año XV. Número 50. Art. 3. 15 de Julio de 2016 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/50/3> <http://www.um.es/ead/red/50/onrubia.pdf>

Ozollo, F. y otras (2010). Producción de materiales virtuales de enseñanza y aprendizaje: Documento interno de trabajo de la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa. Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo.

Prieto Castillo, D. (2007). En torno a las experiencias pedagógicas decisivas. Ponencia presentada en el Encuentro de Maestros de Las Heras, Mendoza, Argentina

Prieto Castillo, D. y otras (2011). Las Nuevas Tecnologías para la educación presencial y a distancia. Módulo 2. Material del Curso de la Facultad de Filosofía y Letras.

Prieto Castillo, D. (2015). La enseñanza en la universidad. Módulo 1. Especialización en Docencia Universitaria. Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras.

Roig, A. libro La universidad hacia la democracia. Bases doctrinarias e históricas para la constitución de una pedagogía participativa. Publicación de EDIUNC, Mendoza, 1997

Salinas, J. (2003) *Comunidades virtuales y aprendizaje digital*. Edutec'03, artículo presentado en el VI Congreso internacional de tecnología educativa y NNTT aplicadas a la educación: Gestión de las Tic en los diferentes ámbitos educativos. Venezuela, noviembre de 2003.

Salinas, J. (2016) La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. En: RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 50. Artíc. 13. 15-Jul-2016 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/50/13> <http://www.um.es/ead/red/50/salinas.pdf>

Tarasow, F. y otras (2014) De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción. Rosario, Homo Sapiens Ediciones; Flacso Argentina.

Trilla, J. (1985) Ensayos sobre la escuela. El espacio social y material de la escuela. Barcelona. Laertes

Wenger, E. (1998) *Comunidades de prácticas*. Barcelona. Paidós