

La innovación en la enseñanza en entornos híbridos de aprendizaje

Eje 2 | ¿Qué desafíos se plantean para la enseñanza en los ambientes educativos actuales?

Tipo de trabajo: Ensayo

Autores:

Lic. Vazquez, Cecilia ceciavaquez@gmail.com // cvazquez@untrefvirtual.edu.ar

Institución de pertenencia: Universidad Nacional de Tres de Febrero

Palabras claves: cultura digital / universidad / educación a distancia / innovación / entornos híbridos de aprendizaje

Resumen

El siguiente ensayo invita a reflexionar acerca de las clásicas conceptualizaciones sobre el proceso de enseñanza y de aprendizaje en los contextos actuales, inmersos en la cultura digital.

El análisis de los conceptos de innovación y de hibridación en los entornos virtuales nos predispone a reflexionar acerca de las prácticas educativas creativas que potencian y enriquecen el acto de enseñar y de aprender.

Introducción

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje, se han ido transformando, no sólo por las nuevas tecnologías, sino por las no tan nuevas que hacen uso de ellas con propuestas pedagógicas innovadoras.

Existe una vinculación implícita (y no tan implícita) entre la innovación y el uso de tecnología en contextos educativos. Sin embargo, es importante desestimar que el uso de aquellas no tiene una relación causa-efecto en tanto innovación pedagógica. Más bien se considera como una buena propuesta didáctica, aquella que es enriquecida con tecnologías.



Teniendo en cuenta este presupuesto, a continuación analizaremos acerca de los entornos híbridos y la hibridación en la enseñanza y en el aprendizaje en tanto innovación pedagógica.

¿La hibridación solo se puede observar en la nueva agenda didáctica teniendo en cuenta la inclusión de tecnologías en las propuestas educativas? ¿la hibridación es sinónimo de innovación pedagógica? ¿El proceso de enseñanza en entornos híbridos transparenta el metanálisis de nuestras prácticas como docentes? ¿Estos entornos nos hacen caminar por el borde de la didáctica?

Desarrollo

La cultura digital y la construcción de conocimiento

En la actualidad la mediación tecnológica nos atraviesa en los diversos ámbitos y roles de nuestras vidas. Ya no existe una diferenciación de quienes son los que usan las tecnologías y para qué la usan. Las tecnologías se encuentran entre nosotros tan presente que casi ha tomado una especie de invisibilidad latente.

En este sentido, el autor Bunckingham (2008) se refiere a las mismas como formas de mediar y representar al mundo, así como nuevas formas de comunicarse. Por lo que la tecnología es considerada mucho más que simples máquinas o programas, sino que es comprendida como medios digitales, que permiten analizar críticamente, representar, crear y construir, a partir de los diversos lenguajes que le otorgan.

Nuestros jóvenes se vinculan con estos medios como formas culturales. Para Lévy, (2007), este contexto lo denomina el ciberespacio, considerado como un nuevo medio de comunicación que surge a partir de la interconexión mundial de ordenadores. Este medio incluye al gran océano de contenidos virtuales, a la infraestructura material, es decir, la autopista digital capaz de transmitir toda esa información, y a las personas que lo navegan y lo alimentan. Gracias a la naturaleza digital del ciberespacio, éste tiene un carácter fluido, hipertextual e interactivo, calculable y tratable en tiempo real. Se puede, por ejemplo, ver un video y navegar a través de un hipervínculo a comentarios hechos por otros usuarios, para luego agregar una opinión propia, que quizás sea contestada por una persona desconocida en pocos segundos; o bien, compartir un juego en línea con usuarios conectados.

Los medios digitales, con sus posibilidades de interconexión, crearon las condiciones materiales para construir nuevos espacios de diálogo entre hombres capaces de trascender las barreras geográficas. Poblados no sólo de palabras sino también de imágenes y sonidos, permiten producir sentido y generar, en red, acciones trascendentes en distintas esferas de la vida cotidiana.

Estas posibilidades emergen en una sociedad particular, la sociedad digital, cuya cultura presenta valores radicalmente diferentes a aquellos preexistentes. Este nuevo horizonte, en construcción y en transformación permanente, representa un cambio de paradigma (Jenkins, 2006); es decir que un cierto conjunto de prácticas tomadas como modelos o patrón y que conformaban una realidad que parecía inamovible, comenzaron a ser cuestionados y modificados por modos culturales con lógicas y sentidos marcadamente diferentes.

En consideración, el autor Balardini (2006) sostiene que la vinculación de esta generación digital conforma una tecnocultura, por este motivo no se considera un aspecto negativo ciertamente explícito en su uso. En este sentido, existe una internacionalización del uso.

Por otro lado, este autor considera un aspecto fundamental en tanto el vínculo que los jóvenes mantienen con las TIC, el acceso a la información a través de un mundo permeable de hipertextualidad posibilita el acceso a un medio no lineal de aprendizaje. En este sentido, existe una capacidad de multitarea permanente, que desarrolla una atención diversificada permitiendo estar en varios lugares y espacios al mismo tiempo.

En este contexto de una cultura digital con el desarrollo de habilidades creciente, del intercambio de experiencias entre los participantes en el ciberespacio, de la sinergia de sus conocimientos, sus competencias, sus imaginaciones, sus producciones y sus prácticas surge lo que Pierre Lévy (2007) denomina inteligencia colectiva. Es una inteligencia que está repartida en todas partes pero representa mucho más que la suma de las intervenciones particulares. La construcción de la inteligencia colectiva es viabilizada por las tecnologías a través de la constitución de entornos colaborativos que posibilitan la convergencia de diversos medios para la construcción de conocimiento a través de diferentes lenguajes.

Es un entramado colectivo que contribuye al reconocimiento y enriquecimiento mutuo de las personas. El concepto de inteligencia colectiva no hace referencia sólo a lo cognitivo, sino que debe ser entendido en su sentido etimológico, como trabajar en conjunto, no sólo como punto de unión de ideas sino también de personas construyendo sociedad.

Estas transformaciones reconfiguran los modos de acceso a los bienes culturales y las formas de comunicación (García Canglini, 2007) y generaran, por ende, nuevas formas de construir el conocimiento.

En conclusión, los entornos no solo son herramientas para un trabajo en colaboración sino que también son fuentes de comunidades virtuales de aprendizajes.

La innovación en la enseñanza

Consideramos que innovar en la enseñanza da cuenta de una convergencia de factores situado en un contexto específico. La innovación en una propuesta pedagógica no es posible sin que varios elementos entramados se encuentren en un entorno disponible para llevarlo a cabo.

En este sentido, ¿la innovación en las propuestas de enseñanza depende del uso de las “nuevas” tecnologías?

La respuesta a este interrogante pueden ser varias, pero sin lugar a dudas la innovación no depende de las viejas o nuevas tecnologías, sino de una propuesta pedagógica contextualizada, en donde exista una convergencia de medios y un entramado que articulen recursos y contenidos.

Tal como menciona Bunckingham (2008), los nuevos medios no hacen desaparecer a los preexistentes sino que lo suman, es decir son parte de ellos. En este sentido, el escenario posible para la innovación en la enseñanza no se asegura con el uso de las nuevas tecnologías, sino con una propuesta creativa en tanto convergencia de medios y recursos.

La creatividad en la enseñanza aporta, entre otras cosas, la iniciación de la motivación en los que aprende, y el deseo de permanecer aprendiendo. En tanto, si bien no solo una propuesta creativa de enseñanza despierta el deseo de aprender, podemos decir, que es uno de los elementos más importante en el diseño de un proyecto educativo, sea a corto o largo plazo.

Aprender en entornos híbridos



La enseñanza se puede enmarcar en distintos espacios en donde el proceso de aprendizaje puede ser enriquecido teniendo la posibilidad de integrar distintos estilos de enseñar y de aprender. En este sentido, los entornos virtuales posibilitan viabilizar el escenario en donde docentes y alumnos alberguen el desafío de diseñar y gestionar ambos procesos, incluyendo la diversidad y heterogeneidad de herramientas y recursos para la diversificación de propuestas educativas.

Sin embargo, muchos de los conocimientos y habilidades con respecto al uso de las tecnologías se adquieren en la interacción cotidiana. Las prácticas digitales son mayormente ejercidas en las redes sociales, en los juegos en red, en la descarga de música y videos, etc., en ámbitos de recreación. En los espacios de esparcimiento se encuentra la adquisición indirecta tanto de habilidades de comunicación, como el desarrollo de la creatividad y de aprendizaje colaborativo. Es decir, las habilidades de uso de las tecnologías son adquiridas y exploradas en el “afuera” de las instancias de educación formal.

En la actualidad existe un creciente desarrollo de la educación virtual, tanto en el ámbito formal como no formal de la enseñanza. Estas propuestas permiten potenciar habilidades y competencias digitales sin ser ellas los contenidos directos que se pretenden enseñar.

En este contexto de transformaciones constantes podemos encontrar diversos modelos pedagógico en tanto educación virtual. Uno de ellos son los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) que se caracterizan por la gestión de los objetivos partiendo de los alumnos, de quienes aprenden, donde se integran diferentes recursos, potenciando la autonomía del que desea aprender. Los PLE son entornos que tienen una estructura simple que llevan a complejizarse en el transcurso del tiempo, y sumamente flexible.

Sin embargo los PLE no se encuentran solos como ejemplos de entornos de aprendizaje, también se puede encontrar los MOOC (Massive Open Online Course). Los MOOC se caracterizan por ser entornos que tienen una estructura compleja y flexible, son cursos abiertos y masivos, y se destacan por la gran ampliación de información e interacción a través de las redes sociales y herramientas de expansión de la web 2.0.

Ante la creación y el uso de estos diferentes modelos pedagógico nos preguntamos:

¿Responden a nuevas necesidades de aprender? y si es así, ¿existe una relación entre las nuevas formas de aprender y la construcción de la cultura digital?



Con el creciente uso de estos tipos de modelos pedagógicos, resurge el concepto de hibridación. Un concepto que tiene raíz en otros tipos de contextos en donde el proceso de enseñanza y de aprendizaje se hace presente, con una real transparencia al analizar estos tipos de entornos virtuales.

En este sentido el autor Graham (2006), hace referencia al aprendizaje híbrido como la convergencia de dos ambientes de aprendizaje, es decir, la combinación del sistema tradicional (clases presenciales) y el sistema e-learning.

En esta ocasión utilizaremos el concepto de hibridación en tanto la convergencia de medios, soportes y recursos que dan cuenta de una enseñanza y un aprendizaje multimedial en entornos virtuales en donde converge dicho entramado. Es decir, los entornos híbridos de aprendizaje son aquellos ambientes en donde convergen diversos modelos de enseñanza a través del uso de diferentes herramientas y recursos que hacen al enriquecimiento de una propuesta didáctica potente para un aprendizaje superador.

Ahora bien, los entornos de aprendizaje permiten transparentar algunas características y singularidades de los procesos de enseñanza y de aprendizaje: ¿todos los espacios híbridos de aprendizaje deben ser innovadores?

Conclusiones

La hibridación de la enseñanza y el aprendizaje

En este recorrido analizado, podemos observar que hace algunos años atrás existía una expectativa en relación a la enseñanza y al aprendizaje, y el uso de las TIC. En la actualidad, el análisis se centra en los entornos como espacios mediados con una intención, que se expresa en el deseo de aprender, y el alumno como protagonista activo de dicho acto. En su momento, las tecnologías eran consideradas herramientas capaces de mejorar sustancialmente la calidad de la enseñanza. Sin embargo, F. Pedró(2006) da cuenta de que a partir de incrementarse el acceso de las TIC en el hogar, las competencias de los alumnos en torno a ellas se incrementaron, superando las expectativas iniciales y volviéndose más propensas a utilizar las tecnologías en actividades de aprendizaje de lo que las instituciones



educativas están predispuestas a permitir, lo cual conlleva a una percepción diferente entre los alumnos y los docentes en relación a la calidad de la experiencia educativa.

En este sentido, el valor de la tecnología digital depende mayoritariamente de las relaciones pedagógicas que se establezcan alrededor de ella y de una reconceptualización mucho más general de lo que queremos decir con alfabetización en un mundo cada vez más dominado por los medios electrónicos. Su objetivo no sólo debe centrarse en facilitar una capacidad analítica y crítica para utilizar estas herramientas que permitan desempeñarse como un usuario activo, sino que también ha de vincularse desde el placer y la motivación con los alumnos al plantearles desafíos educativos en la era digital (Buckingham (2008)).

Por tanto, es de suma importancia el uso creativo de un entorno híbrido de aprendizaje que permite captar la atención del otro, despertando las ganas de participar, el deseo de estar y hacer. Ahora bien, ¿cómo consideramos una propuesta pedagógica como creativa?. Según el autor, Csikszentmihalyi (1998), la creatividad si bien es un tipo de actividad mental, se produce a través de la interacción entre los pensamientos de una persona con el contexto sociocultural.

En la actualidad, existe un uso generalizado de herramientas virtuales colaborativas, especialmente en el ámbito social. Sin embargo, a la hora de generar propuestas didácticas virtuales, muchas veces se propone un uso convencional de las TIC en los entornos virtuales de aprendizaje formal, sin considerar que la inclusión de las herramientas usadas en otros ámbitos podría colaborar en la mejora de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. De esta manera se promueve una cultura participativa, incluyendo aquellos espacios que permitan fortalecer la interrelación social y la colaboración a partir de “compartir con otros lo hecho por uno” (Jenkins, 2009). En este sentido, en la sociedad digital, se generan interconexiones entre los individuos que otorgan la posibilidad de interactuar en entornos en los que se producen nuevas formas de relaciones sociales. Las mismas permiten la producción, la circulación y la difusión de los saberes.

De esta manera, la propuesta pedagógica puede orientar la utilización de herramientas comúnmente relacionadas con la interacción social y los intereses personales hacia fines educativos, abriendo un gran abanico de posibilidades didácticas motivadoras. Además, permitiría la inmersión de alumnos y profesores en redes de conocimiento activas, convirtiendo

la experiencia de aprendizaje en una de colaboración con el desarrollo de las comunidades, y de construcción de verdaderos entornos personales de aprendizaje.

Por último, es importante destacar que la hibridación se encuentra en la propuesta de enseñanza y en el proceso de aprendizaje, más allá de los entornos y espacios donde se viabilizan, teniendo en cuenta a estos procesos como un acto creativo del enseñar y del aprender.

Bibliografía

Balardini, S. (2006) Subjetividades juveniles y Tecnocultura. En: Impacto y transformaciones de la cultura escolar ante la inclusión de las tecnologías de la información y comunicación. Panel: Tecnología y Subjetividad juvenil.

Buckingham, D. (2008) Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Ed. Manantial, España

Burbules, (1999) El diálogo en la enseñanza, Ed. Amorrortu, Buenos Aires

CEPAL (2010) “Las TIC para el crecimiento y la igualdad: renovando las estrategias de la sociedad de la información”. Disponible en: <http://www.eclac.cl> Accedido: 17-05-10

Csikszentmihalyi, M. (1998) Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento.

Doueih, M. (2010) La Gran Conversión Digital. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires

Fenstermacher y Soltis (1999) en “Enfoques de enseñanza” Amorrortu. Buenos Aires.

García Canclini, N., Lectores, espectadores e internautas. Gedisa, Barcelona

Jenkins, H. (2006) Convergence Culture, Where Old and New Media Collide. New York University Press, New York and London

Landow, G. (2009) Hipertexto 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización. Paidós, Barcelona

Lévy, P. (2007) Cibercultura, La cultura de la sociedad digital. Anthropos, Barcelona

Litwin E. (2005) Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Amorrortu, Buenos Aires

Litwin, E. (2005) De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza.

Conferencia Inaugural II Congreso Iberoamericano de Educación y Nuevas tecnologías.

Disponible en: <http://iredany.files.wordpress.com/2008/10/edith-litwin.pdf> Accedido: 13/11/11

Litwin, E. (2008) El oficio de enseñar. Paidós, Buenos Aires

Perkins, D., (2009) El aprendizaje pleno. Paidós, Buenos Aires

Pedró, F. (2006) Aprender en el nuevo milenio. Un desafío a nuestra visión de las tecnologías y la enseñanza. OECD-CERI

Piscitelli, A., Adaime, Iván, Binder, Inés (2010) Proyecto Facebook. Ariel, Buenos Aires