

La información como derecho: entornos virtuales como posibilitadores y profesor como garante

Área 1: EXPERIENCIA SOBRE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Eje temático: 1. Integración de TIC en las prácticas educativas

Autores: Serra S.V,¹ sserra@fcm.unc.edu.ar Brizuela M.L.¹, monica_brizuela@hotmail.com, Serra M.A¹ mariel.serra@yahoo.com.ar , Beltramone D ³ dbeltramone@efn.uncor.edu Soria E.A² eas.md@hotmail.com

- 1- Escuela de Fonoaudiología- Facultad de Ciencias Médicas. UNC
- 2- Escuela de Medicina- Facultad de Ciencias Médicas. UNC
- 3- Escuela de Bioingeniería- Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales

RESUMEN:

La accesibilidad a la información como derecho resulta garantizada por el profesor en las experiencias pedagógicas en la formación del grado, a través de entornos virtuales, combinando distintas plataformas de la UNC, en actividades sincrónicas y asincrónicas, individuales y colaborativas. Los entornos virtuales promueven una comunicación multidireccional, ambiente de trabajo compartido, acuerdos pedagógicos reflexivos reales y virtuales en la participación activa y colaborativa. Los antecedentes de estas experiencias, el desarrollo de blogs, aulas virtuales sincrónicas y asincrónicas se realizaron en por lo menos en dos espacios curriculares de la Licenciatura en Fonoaudiología con soporte mixto (analógico y digital). Las competencias digitales se aprovecharon en servicio del aprendizaje disciplinar. Se estudiaron 193 alumnos que realizaron las actividades propuestas y contestaron las encuestas diseñadas por los docentes. Los resultados fueron que la disponibilidad de los alumnos con computadoras e internet en su domicilio fue de un 67,12% y sólo con computadora un 17,80%. La accesibilidad referida de los estudiantes al aula virtual fuera del encuentro presencial fue de un 79,45%. El aula sincrónica garantizó la equidad en el acceso de todos los estudiantes a la misma. En las tareas colaborativas asincrónicas como el glosario, activo todo el año lectivo con participación, fue de un 78% y las

wikis fueron colaborativas cuando la edición usó como disparador un video, combinando con el soporte analógico. La información como protagonista de acciones que fueron mas allá de la trasmisión de la misma, involucraron la búsqueda, la selección, la pertinencia, la edición la dosificación entre otras habilidades que son parte del ejercicio de derecho, pero están sujetas a la accesibilidad digital de los alumnos y los docentes pues aun los recursos no son representativos de estas prácticas innovadoras.

Palabra clave: entornos virtuales-aprendizaje colaborativo- plataformas-articulaciones- accesibilidad-

Introducción:

Los entornos virtuales utilizados para propuestas de aprendizajes requieren innovaciones en las relaciones docentes-alumnos y en los alcances de las estrategias pedagógicas en la accesibilidad de los recursos. Todo esto se empobrece si no va ligado a la fuerte convicción que tiene hoy a la información como un derecho.

Más allá de las potencialidades del uso virtual de los medios, se hace necesario redefinir la mirada que ocupa ésta información y su relación con el conocimiento y la gestión del mismo, para reconocer una propuesta asertiva - que trascienda el plano del diseño innovador- y sea una realidad útil. Para ello se describe brevemente la pedagogía de la atención para las propuestas de enseñanza-aprendizaje en el marco de los entornos virtuales, donde el profesor es garante del derecho.

De la información como bien de consumo a la información como derecho

..." *Que nadie sea arbitrariamente menoscabado o impedido de manifestar su propio pensamiento y representa, por tanto, un derecho de cada individuo; pero implica también, por otro lado, un derecho colectivo a recibir cualquier información y a conocer la expresión de pensamiento ajeno (Huerta, 2002, p.17)*".

La concepción de la comunicación y la información ya es un aspecto de los derechos humanos. Identificar el acceso a la información, en especial en entidades públicas y no sólo restringido al ámbito académico, es un derecho humano fundamental.

La globalización y las nuevas tecnologías provocan una accesibilidad casi ilimitada a cualquier aspecto de la información. Se rompieron las fronteras de los espacios de elite y los creadores de agenda que concentraban celosamente la información como un poder.

La libertad de expresión es el derecho a comunicar a otros e implica el derecho de todos a conocer informaciones que propicien opiniones conceptos etc... de sus conciudadanos (Camacho Azurduy 2008).

Este derecho se ejerce con libertad en un escenario que lo garantiza. En las relaciones asimétricas que se proponen desde siempre en el ámbito pedagógico, el docente juega un papel importante en la consolidación de este hecho. La información a la que se accede será el conocimiento que se gestione.

No es en la acumulación ni aglutinación de la oferta de contenidos y materiales lo que garantizará el ejercicio de este derecho, sino la estrategia metodológica que cree el escenario donde en una primera etapa el docente como usuario y en una segunda etapa el alumno o aprendiz transite la gestión del conocimiento y un uso instrumental de las posibilidades y aplicaciones informáticas que ofrecen los entornos virtuales para el aprendizaje.

Gestión de conocimiento

Desde los entornos virtuales el docente gestiona estratégicamente escenarios pedagógicos que deberían posibilitar algunos aspectos propios de la gestión del conocimiento. La transversalización ubica al profesor como el gran arquitecto de estos grandes escenarios y al alumno como aprendiz activo, que a través de competencias digitales llega a saberes disciplinares. Todo ello entendiendo que el conocimiento que está formado por información y sus diferentes fuentes.

Es preciso entonces realizar planteos que favorezcan la gestión del conocimiento en los entornos virtuales. Algunas de ellos son:

- ¿Que accesibilidad tienen los alumnos al docente y cuál es la disponibilidad, plataformas y recuerdos con los que cuentan?
- Entendiendo en muchos casos un proceso de alfabetización digital académica, ¿cuánta pertenencia tienen de las nuevas tecnologías para producir aprendizajes o cuán ajenas son a ellas?
- ¿Cuán inclusivista es la propuesta del entorno virtual para los alumnos a los que se enseñó?
- ¿Cuántos pre-juicios hay en los vínculos sobre los entornos virtuales, acerca de si son naturales o artificiales para el aprendizaje?

El profesor, redefiniendo su rol de garante de que la información llegue a destino, es el estratega y provocador que diseña el entorno. Pero también el entorno virtual es redefinido por el aprendiz cuando es un usuario activo.

En el marco de esta transversalidad, los aprendizajes compartidos y la comunicabilidad hacen que todos los usuarios de estos entornos salgan modificados.

Pedagogía de la atención

Antonio Núñez López (2007) explica, desde la visión de la economía, algunos aspectos de la comunicación contemporánea. Rescatando de él algunos conceptos y entendiendo la pedagogía o el escenario pedagógico como un entorno donde los canales están saturados de información y saturados de audiencias pasivas, se encuentran usuarios sin la capacidad de decidir, compartir o interactuar en tiempo real. En ese marco el profesor debe repensar su propuesta, transmitir un mensaje bidimensional de manera secuencial. No garantiza que el alumno aprenda: seguir enseñando utilizando los entornos virtuales como complemento del modelo tradicional de transmisión de

conocimiento por la clase expositiva no es reconocer aspectos de la comunicación contemporánea sino simplemente virtualizar aspectos tradicionales de la propuesta pedagógica.

Esto último mantiene a los alumnos pasivos y a profesor como poseedor de la información. Hoy el mercado de la comunicación y la información como derecho, en los que sin dudas los entornos virtuales de aprendizajes están inmersos, la demanda es imperativa y los usuarios o destinatarios de los escenarios pedagógicos como usuarios habituales deciden cómo, cuándo, dónde y a quién prestar atención. El modelo tradicional de trasmisión de conocimiento no logra modificar conclusiones tales como: “los alumnos no atienden”, “no participa en clase”, “no asisten a clases”, pues en palabras de Núñez López (2007) mantenemos el fondo y la forma de los mensajes por más que gritemos o interrumpamos más veces. Bajo la pedagogía de la atención, un buen relato cautiva, da sentido y permite la participación e interactividad de sus destinatarios. Para garantizar un buen relato es preciso planificar, crear y actualizar la propuesta pedagógica entendiendo que las nuevas tecnologías han abaratado los costos de creación, producción y distribución de mensajes, por ende los alumnos usuarios son coautores a través del acceso a la información y la gestión del conocimiento de relatos significativos para su aprendizaje.

Las competencias ahora, en el marco de estas propuestas, son: la búsqueda, la selección, la pertinencia, la edición y la dosificación, entre otras habilidades que los aprendices y los usuarios activos de los entornos virtuales desarrollarán en un marco de aprendizajes donde se les garantice el derecho de ser verdaderos protagonistas de su aprendizaje.

Experiencia con el uso de las Tics:

La misma fue polietápica hasta encontrar la utilidad en acuerdo con criterios que formulamos en el trascurso del reconocimiento de cada etapa. Los criterios mencionados fueron:

Criterios de definición del espacio de encuentro: utilizar las plataformas disponibles en especial por la UNC, que permitieran la interacción como circulación y tránsito del aprendiz en el mismo.

Criterio de intercambio: la idea de fluidez y posibilitador de la gestión del conocimiento donde la información sea un ejercicio de derecho con el profesor como garante. Esto posibilita la interdependencia positiva, aprendizaje autónomo y centrado en el alumno por la necesidad colaborativa. (Monereo y Romero, 2007)

Criterio de utilidad: hace referencia a que el entorno virtual complementario al real propicia y da valor al relato pedagógico donde el tiempo como aliado, permite que un encuentro posibilite otro y lo condicione en el diseño orientador del entorno dado por la logística del profesor.

Criterio de actuación/participación: en el encuentro enmarcado por el entorno los otros ayudan a construir el aprendizaje de cada uno (carácter social y comunitario del aprendizaje, Rodríguez Illera, 2007). Para ello es preciso lograr que el aprendiz como una aduana deje pasar permeable los mensajes o relatos que se proponen en el entorno.

Criterio de identidad: es el sentido y solidez de la construcción del entorno desde una arquitectura pedagógica vinculada con los disciplinar o saber competencial específico del aprendiz. La intención se vinculó siempre con crear y constituir una comunidad de aprendizaje. (Rodríguez Illera, 2007)

Etapas de las distintas plataformas y soportes las mismas se desarrollaron en 2 asignaturas de la Licenciatura en Fonoaudiología y fueron experiencias de 2008 al 2012 inclusive.

Primera etapa asincrónica incluyó en los inicios el desarrollo de un **blogs**. Y luego el aula virtual repositoria. Se constituyó con un espacio donde contenía material que el profesor seleccionaba para los alumnos. La interacción era escasa, y la participación de los alumnos también. En una segunda etapa fue el **Aula virtual repositoria**. Aquí se podía enriquecer con información administrativa pertinente,

los alumnos podían desarrollar sus perfiles por lo que el docente podía visualizar tanto aspectos personales como los respectivos al tránsito del alumno en la plataforma. La retroalimentación seguía siendo unidireccional- del docente al alumno- y el profesor perdía la posibilidad de un usuario activo en su aprendizaje. Según lo propuesto por la pedagogía de la atención manteníamos los canales saturados y solo virtualizábamos parte de los materiales pero no generábamos entornos reales de accesibilidad factible a la información.

. Segunda etapa sincrónica: se inició con a **Aula virtual repositoria** (Barbera, E. y Badia, A), se logró mayor interactividad con el uso de los foros como actividad donde se difundían al final de cada clase los apuntes digitales registrados. Los escollos fueron democratizar el uso de multiventanas y no censurarlas o prohibirlas, en verdad el docente competía con la atención de las mismas, pero faltaba implementar realmente actividades que potenciaron el uso de la tecnología disponible desde la *pedagogía de la atención con nuevos roles* y un diseño compartido pero estratégico del entorno virtual. Así se comenzó con el **Aula virtual didáctica sincrónica**. En ella se promovió la interacción y comunicabilidad, donde no sólo el profesor direccionaba y daba mensajes sino el alumno en un rol activo propuso e interpeló desde su lugar y en su propio aprendizaje. Implicó alta espontaneidad y propicia orientación con la pericia pedagógica donde el entorno real ampliaba el dialogo y virtual enriquecía la expansión de los objetivos de clase. Las actividades compartidas fueron: **Diario de apuntes:** alojado en la plataforma moodle, el alumno lo enriquece desde la clase presencial y lo puede mejorar fuera de la misma, permite copiar links e imágenes por el acceso a internet que se tiene en la clase. Se establece en la propuesta que el alumno podrá marcar con violeta las dudas que le queden de la clase para que el profesor al revisar los apuntes puede hacer observaciones o retomar algunos aspectos mal comprendido o interpretados. El diseño del diario solo permite al profesor ver los apuntes del alumno. Otra actividad fue el **Glosario:** es un proyecto que dura todo el año lectivo, que se construye colaborativamente y se edita desde la actualización del aprendizaje. Colabora en el desarrollo de terminología técnica y específica de la disciplina. El profesor puede hacer

sugerencias u observaciones. Permite la edición de texto, gráficos u imágenes. Las **Wikis** como actividad colaborativa en favor de un texto único que se edita cohesivamente y al que se le puede adicionar imágenes. No se permitió la edición con links o videos para evitar aprendizajes abreviados. Se propusieron por lo menos dos al año, y son asincrónicas a la clase para que todos los alumnos puedan editar. Requiere un compromiso con el producto final pues debe ser articulado y coherente. Por lo general se obtiene desde un recurso audiovisual (video) como disparador. En cuanto el diseño del aula, fue determinante definir el **uso de etiquetas**: el aula se diseña repensando la accesibilidad, por lo que en el panel inicial central se actualizan noticias y cronogramas que los alumnos deben conocer a lo largo del cursado las mismas se fechan y se consigna qué profesor fue responsable de la comunicación, pues la estructura de la asignatura posibilita que el profesor, ascriptos o ayudantes alumnos colaboren en la edición información. Además se usan las etiquetas para tareas, actualizar progresivamente la agenda de lectura, y algún llamado de atención. Existe un espacio de **videoteca** donde existen algunos videos que se muestran como orientadores para los temas que se proponen, pero como se dispone de internet, en clase se actualizan más y se orienta la búsqueda para que el alumno acceda por sí mismo a otros similares con el mismo valor pedagógico. Los **archivos** que se suben son los artículos científicos en formato (pdf). Esto fue producto de la dosificación de los contenidos y archivos que se colgaban en el aula que sin duda, en un comienzo con el aula repositorio fue frustrante para aprendices y tutores y con el aula virtual, la gestión de los contenidos era una habilidad que los alumnos desarrollaban junto con el asesoramiento y guía del profesor. El aula era un espacio multiplicador de hallazgos de todos los integrantes del entorno. El **uso del correo electrónico**, por lo general, el profesor lo utiliza desde el aula virtual, desde donde se comunica cambios de horarios, se actualiza la agenda de lectura, reuniones especiales como clases de consultas previas a exámenes finales etc.

Definida así la herramienta como posibilitadora de la información accesible y en ejercicio de derecho, con una atención selectiva por multicanales y con una propuesta provocadora de protagonismo y convocante a la interpretación de su

aprendizaje. Se realizaron estas actividades y encuestas a 193 alumnos bajo la última modalidad de trabajo que compartieron el entorno generado con soportes analógicos y virtuales.

Resultados:

La disponibilidad de los alumnos con computadoras e Internet en su domicilio fue de un 67,12% y sólo con computadora un 17,80%. La accesibilidad referida de los estudiantes al aula virtual fuera del encuentro presencial fue de un 79,45%. Muchos la consultaban a través de sus teléfonos celulares, lo que llevó a definir la comunicabilidad de la misma sobre los materiales y recursos como así también la necesidad de permeabilizar información dentro de la plataforma Moodle haciéndola visible, teniendo en cuenta este tipo de accesibilidad en los alumnos. Esto sin duda promovió la proactividad del usuario.

El aula sincrónica garantizó la equidad a su acceso de todos los estudiantes. También requirió delimitación del espacio temporal y acuerdos pedagógicos acerca del uso del aula como entorno de encuentro. Minimizó el temor docente ante la multitarea y multiventana con el que el alumno operaba, generando en la propuesta la clave para la selectividad atencional, independizándose del potencial histrionismo del profesor.

En tareas asincrónicas como el glosario, activo durante todo el año lectivo, la participación fue de un 78%. Las wikis fueron colaborativas cuando la edición usó como disparador un video, combinando con el soporte analógico.

La gestión del conocimiento a través de la producción audiovisual por parte de los alumnos fue sin duda lo que mejor potencializó la capacidad de edición, dosificación y selectividad de sus aprendizajes, mediados por tecnologías como parte del diseño de los entornos virtuales. Esto sin duda es un posibilitador del ejercicio del derecho a la información.

En el 2012, se generaron articulaciones con la cátedra Ingeniería en Rehabilitación (FCEFYN) y el Seminario de Foniatría de la Facultad de Artes con el uso de la plataforma de la OCW (en extensión y docencia) de la UNC, combinando los espacios virtuales y didácticos vigentes con los soportes analógicos existentes. Los entornos virtuales y reales para el aprendizaje, profesionalizan la intención del docente y la acción del usuario (docente y alumno) en tanto definen juntos la utilidad de la herramienta en Educación Superior garantizando el acceso a la información como derecho en el desarrollo de propuestas pedagógicas articuladas intercátedras, interfacultades, en extensión e investigación.

Conclusiones:

Pensando que en algún momento la escritura fue un proceso innovador, rescatamos el recelo en la frase del rey Thamus ante Theuth: *“En el ánimo de los que la conozcan solo producirá el olvido pues les hará descuidar la memoria en tanto que dejaran a los caracteres materiales ajenos el cuidado de reproducir sus recuerdos, además, cuando hayan aprendido muchas cosas sin maestros se creerán unos sabios”*. (Núñez López 2007).

Ese recelo llevaría a resistir hoy, como lo fue antes la escritura, el uso de los entornos virtuales en proyectos pedagógicos. Éstos, colaboran en la garantía del derecho a la información en usuarios protagonistas de sus procesos de aprendizajes. También conlleva el desarrollo de competencias hacia una búsqueda asertiva y orientada, una selección pertinente, una edición adecuada y la dosificación entre otras habilidades como parte del ejercicio de ese derecho.

Bibliografía:

Barbera, E. y Badia, A.: Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)

Camacho Azuduy Carlos: La información como derecho humano- 2008-url:

http://www.carloscamacho.net/articulos/derecho_informacion_ciudadania/la_informacion_como_derecho_humano.pdf

Hanna Donal: Educación Superior en la era de la competencia digital: opciones y desafíos- Atwood Publishing. Madison, WI 2002- ISBN 1-891859-32-

MONEREO, Carles, ROMERO, Margarida (2007): Estrategias de gestión temporal en las actividades colaborativas mediadas por ordenador. RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis. (Coord.) Comunidades virtuales de práctica y de aprendizaje [monográfico en línea]. Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: 12/12/2012] http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_monereo_romero ISSN 1138-9737

Núñez López Antonio: Será mejor que lo cuentes- Ediciones Urano SA- Barcelona (2007) ISBN 978-84-96627-30-7

Reyero, David, Morcillo, J. Rodríguez, Esther, Jover Gonzalo Gil Fernando Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: 03/12/2012] <http://www.usal.es/teoriaeducacion> Vol. 9. Nº1. Febrero 2008 ISSN 1138-9737

RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis (2007): Comunidades virtuales, práctica y aprendizaje: elementos para una problemática. RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis. (Coord.) Comunidades virtuales de práctica y de aprendizaje [monográfico en línea]. Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº3. Universidad de Salamanca [Fecha de consulta: 11/11/2012] <http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_rodriguez_illera> ISSN 1138-9737

Salinas Jesús: La gestión de los Entornos Virtuales de Formación- Seminario Internacional- Universidad de las Islas Baleares. Grup de Tecnologia Educativa url: http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape/gte/files/gestioEVEA_0.pdf

Salinas María Isabel: Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente- Adaptación de la exposición desarrollada en la SEMANA DE LA EDUCACION 2011: Pensando la escuela. Tema central: "La escuela necesaria en tiempos de cambio", organizada por el Programa de Servicios Educativos (PROSED) del Departamento de Educación (UCA), 1 de abril de 2011. url: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf