

Prácticas docentes en ecosistemas digitales: el desafío del aprendizaje basado en proyectos.

Leandro Horacio Waldemar Lacoa.

Cita:

Leandro Horacio Waldemar Lacoa (2024). *Prácticas docentes en ecosistemas digitales: el desafío del aprendizaje basado en proyectos. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/440>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/1Un>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

Prácticas docentes en ecosistemas digitales: el desafío del aprendizaje basado en proyectos.

Lic. Leandro Lacoa

UNLaM

leolacoa@gmail.com

Resumen

El mundo digital presenta ciertos desafíos para la práctica docente, no solo en el proceso de construcción de contenidos, sino también en la propia relación que se establece con los y las estudiantes. En este sentido, se vuelven relevantes los procesos de mediación que suponen el desarrollo de una serie de habilidades y una estructura cognitiva particular (Onrubia, 2005), así como el vínculo entre quien aprende y quién enseña. Por este motivo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) conlleva una (re) invención de las prácticas y estrategias en los entornos virtuales, que se consolidan como los espacios ineludibles para la relación pedagógica (Magadán, 2012). En la comunicación social y el periodismo, el ejercicio de la docencia deriva en la exploración de estrategias y recursos innovadores que se despliegan en el ecosistema digital. En este caso, se abordan algunas experiencias pedagógicas en el marco de los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior dentro del área de Gráfica (Licenciatura en Comunicación Social) de la Universidad Nacional de La Matanza (UNLaM). Estas prácticas se centran en el desarrollo de espacios digitales donde los y las estudiantes puedan publicar trabajos concebidos íntegramente para el entorno virtual.

Palabras clave

tecnología; digital; contenidos; docente; estudiantes; entornos; comunicación.

Introducción

La integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el ámbito de la educación superior han transformado los escenarios en los que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Atravesado por la cultura digital, el conocimiento circula y se construye tanto en el ámbito académico como en espacios informales (Martín Barbero, 2003). El concepto de ecosistemas digitales de aprendizaje propone la discusión sobre el paradigma de los futuros sistemas de educación, de carácter adaptativo y capaces de estar en continua transformación, a partir de diferentes relaciones o interacciones dadas en sentido simétrico entre los componentes del sistema, es decir, contexto, usuarios, contenidos, dispositivos, aplicaciones, formas de comunicación, entre otros (Motz y Rodés, 2013).

La tecnología ha permitido democratizar el acceso al conocimiento y fomentar una participación más activa entre los estudiantes. Por lo tanto, la formación de profesionales se enfrenta a desafíos como la adaptación de currículos y metodologías para integrar efectivamente las nuevas tecnologías. Según Marquina y Fernández Lamarra (2008), la profesionalización académica es crucial para responder a estas demandas, enfatizando en la necesidad de estrategias de retención estudiantil y la promoción de una nueva cultura de evaluación que considere los contextos sociales y económicos de los estudiantes.

El concepto deleuziano de catástrofe proporciona una clave interpretativa poderosa para estas situaciones, lo que se vincula con la ruptura de la intencionalidad prevista y la apertura a nuevas posibilidades y configuraciones emergentes (Deleuze, 2009; Sztulwark, 2009). En el contexto educativo, los momentos de desorden pueden catalizar aprendizajes significativos y transformadores.

Problema

Ante los ecosistemas digitales de aprendizaje es lógico que haya aumentado la preocupación por los procesos que están en la base del aprendizaje, dentro y fuera de las aulas. En el ámbito de la comunicación y el periodismo, esta preocupación impulsa a indagar, sistematizar, analizar y evaluar un conjunto de estrategias y recursos innovativos aplicados en las aulas dentro del ecosistema digital.

Algunas preguntas que guían el análisis son: ¿Cuál es el rol del profesor universitario frente al desorden inesperado en el aula? ¿Hasta qué punto la experiencia y la experimentación pueden enriquecer la enseñanza estructurada?

De esta manera, se busca comprender mejor las complejidades de la enseñanza universitaria contemporánea y ofrecer perspectivas que enriquezcan las prácticas pedagógicas y la formación de futuros profesionales. Este trabajo contribuye a reflexionar sobre cómo la educación superior

puede adaptarse de manera efectiva a un entorno dinámico y cambiante, preparando a los y las estudiantes para la capacidad de respuesta creativa ante lo imprevisto.

Metodología

La estrategia metodológica elegida para la investigación¹ es cualitativa a través de la combinación de distintas técnicas de recolección de datos como observación participante y registro de campo, entrevistas en profundidad, semiestructuradas y encuestas a alumnos y análisis de contenido, según el tipo de práctica pedagógica. En términos generales, el análisis estará enfocado a identificar, analizar y sistematizar las competencias combinadas que se activan en la interacción de las prácticas en el ecosistema digital y evaluar los resultados de las estrategias y recursos puestos en juego como propuestas didácticas innovadoras.

Se recurre a la triangulación como un plan de acción que permitirá combinar en una misma investigación variadas observaciones y perspectivas teóricas en relación a los mismos objetos, fenómenos o situaciones a partir del conjunto de prácticas docentes seleccionadas que responden a distintas propuestas didácticas, lenguajes y soportes (Denzin y Lincoln, 2011; Vasilachis de Gialdino 1992).

Antecedentes teóricos

El entorno virtual es el espacio del mundo digital que articula el triángulo alumno-profesor-contenidos, unidad mínima necesaria para los procesos de enseñanza y aprendizaje, que incluye las acciones de los docentes y los alumnos en torno al contenido y las tareas, así como la “actividad conjunta” o “inter-actividad”. Cada entorno virtual establece ciertas reglas ordenadoras que, al mismo tiempo, se insertan en un ecosistema general. Por supuesto, el objetivo educativo implica readecuar dónde, cómo y qué se enseña. De esta manera, el recurso tecnológico, y en consecuencia los aspectos económicos implicados, no son los únicos condicionantes en el proceso, incluso no se plantean como los más relevantes. En otras palabras, se debe trascender la mera incorporación de tecnologías en el aula para promover un debate sobre los procesos, los entornos y los objetos virtuales de la enseñanza y el aprendizaje (Bannan-Ritland, Dabbagh y Murphy, 2002).

Según García-Peñalvo y Seoane-Pardo (2015), aprender es sinónimo de interacción, ya que existe un enriquecimiento de las experiencias por medio de actividades interactivas como, por ejemplo, las simulaciones y los juegos, entre otras metodologías que se orientan a un modelo basado en las comunidades de aprendizaje, donde los soportes y/o formatos se pueden distribuir por diversos

¹ Forma parte de la investigación titulada: *Prácticas docentes en el ecosistema digital: análisis de estrategias y recursos aplicados en la Educación Superior en el área Comunicación y Periodismo* – PROINCE - UNLaM (2024-2025).

dispositivos. No obstante, este abordaje puede derivar en una mirada biologicista de los vínculos entre los actores del proceso pedagógico.

Autores como Motz y Rodés (2013), Reyna (2011) y Larrauri (2009), se refieren a las ideas de adaptación y autorregulación de los roles en los entornos virtuales, pero también a la perspectiva ecológica que marca la relación entre los sujetos y el contexto. Así, existirían “elementos bióticos” compuestos por los administradores de las redes sociales, los desarrolladores de software, los curadores de contenidos específicos, y las comunidades de producción y consumo. En tanto, los “elementos abióticos” serían la infraestructura, la economía, la cultura y la legislación que sirven de soporte para la generación y evolución del ecosistema. Estos “ingredientes naturales” de la digitalización se relacionarían para permitir el surgimiento de un ecosistema con especies identificadas como recursos o servicios web, tales como blogs, wikis, vídeos en línea, repositorios, etcétera.

En esta línea, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que define a los elementos culturales como mediadores entre la actividad psicológica y las prácticas sociales propias del aprendizaje (Onrubia, 2005). Por este motivo, resulta fundamental dónde, cuándo, cómo, con quién, de qué y, sobre todo, qué y para qué se aprende.

Así, la centralidad se encuentra en las competencias mediáticas de los estudiantes y los docentes, comprendidas como el uso crítico de los nuevos medios de información y comunicación en un contexto digital, en el que el estudio y la utilización de dichos medios sirva para reflexionar sobre la sociedad y su entorno (González Rivallo y Gutiérrez Martín, 2017).

Por su parte, Portugal y Aguaded (2020) aseguran que dichas competencias son producto de un proceso de alfabetización mediática, es decir, el uso cotidiano de los usuarios de las plataformas diseñadas por empresas tecnológicas no garantiza necesariamente el despliegue de habilidades para la utilización de dichas herramientas con fines pedagógicos, situación que se registra tanto en quienes aprenden como en quienes enseñan.

La digitalización propone la ruptura de la asimetría en la relación pedagógica y, por ende, de la comunicación entendida en términos de emisor y receptor, que se traduce en alguien que transmite el conocimiento y alguien que lo recibe. El ecosistema digital de aprendizaje se basa en la idea de prosumidor, acuñada por Alvin Toffler en la obra *La tercera ola* publicada en 1980 (citado en Fernández Castrillo, 2014). Con el desarrollo de Internet, esa figura intermedia entre productor y consumidor evolucionó hasta llegar a consolidar nuevas estructuras narrativas y estrategias socio comunicativas basadas en la difusión de contenidos generados por la propia comunidad. Entonces,

la pasividad del modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje presenta severas dificultades ante el paradigma del espacio colaborativo (González Rivallo y Gutiérrez Martín, 2017).

Conclusiones

En la enseñanza universitaria, la planificación docente enfrenta desafíos imprevistos que pueden perturbar el curso esperado. Este trabajo explora la interacción entre la rigurosa planificación y las circunstancias cambiantes en el aula con la mediación de los ecosistemas digitales. Retomando a Sztulwark (2009) se vincula la idea de caos como una transformación de la dinámica educativa.

Si es que existe algo así como un rol docente, va más allá de transmitir conocimientos, ya que implica ser guía activo para comprender las dinámicas cambiantes (Chiroleu et al., 2012). El docente universitario siempre va a enfrentar desafíos y será parte de lo que Sztulwark (2009) describe como la catástrofe, una crisis que desafía las expectativas y estimula la innovación pedagógica.

Aquí la dimensión ética es crucial. Los estudiantes buscan no solo conocimientos, sino también orientación personal y profesional. Actuar como mentor y consejero plantea, en cierto punto, un apoyo emocional en el camino académico (Chiroleu et al., 2012).

Ser profesor permite contribuir al desarrollo de la comunidad universitaria y al debate intelectual dentro y fuera del aula. También, un docente se vuelve un facilitador de espacios para que los estudiantes se conecten con otros mundos, como investigadores, artistas, etc. (Sztulwark, 2009). Los docentes pueden guiar y empoderar a los estudiantes mediante la construcción de una autonomía que no se base en la impersonalidad y la distancia, sino en el concreto encuentro en la situación de enseñar y aprender, incluso en los entornos virtuales.

Bibliografía

Bannan-Ritland, B., Dabbagh, N. y Murphy, K. (2002). Learning object systems as constructivist learning environments: Related assumptions, theories, and applications. *The instructional use of learning objects*, 61-98. Recuperado de: <https://members.aect.org/publications/InstructionalUseofLearningObjects.pdf#page=63>

Blank, W. (1997). Authentic instruction. *Promising practices for connecting high school to the real world*, 15(1), 15-21.

Chiroleu, A., Marquina, M., & Rinesi, E. (2012). *La Política universitaria de los gobiernos Kirchner: continuidades, ruptura, complejidades*. Buenos Aires: UNGS.

Deleuze, G. (2009). *Lógica del sentido*. Buenos Aires: Ediciones Losada.

Denzin, N. & Lincoln, Y. (2011) *El campo de la investigación cualitativa*. Volumen I. Barcelona: Gedisa.

Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide]. Washington, DC: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research. (ERIC Document Reproduction Service No. ED420756).

Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/31308>

García Peñalvo, F. J., & Seoane Pardo, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning: Décimo Aniversario= An updated review of the concept of eLearning: *Tenth anniversary. Education in The Knowledge Society (EKS)*: 16, 1, 2015, 119-144. Recuperado de: <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=3092440&publisher=FZ5922>

González Rivallo & Gutiérrez Martín, A. (2017). Competencias mediática y digital del profesorado e integración curricular de las tecnologías digitales. *Revista Fuentes*, 19 (2), 57-67. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/72845>

Harwell, S. (1997). Project-based learning. En W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), *Promising practices for connecting high school to the real world* (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)

Larrauri, R. C. (2009). Ecosistema educativo y fracaso escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(4), 2-9. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2967.pdf>

Magadán, C. (2012). “Clase 5. Para todos los gustos: recursos, herramientas y soportes TIC”. Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Marquina, M., & Fernández Lamarra, N. (2008). *La profesionalización académica en Argentina: Retos y estrategias*. Argentina: Editorial Miño y Dávila.

Martín Barbero, J. (2003). Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades. *Revista Iberoamericana de Educación*, 32, pp. 17-34. Recuperado de Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=798551&orden=11910&info=link>

Motz, R. & Rodés, V. (2013). Pensando los ecosistemas de aprendizaje desde los entornos virtuales de aprendizaje. *Conferencias LACLO*, 4(1). Recuperado de: <https://www.academia.edu/download/53495927/99-377-2-PB.pdf>

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a distancia (RED)*. Recuperado de: <https://revistas.um.es/red/article/view/270801/198321>

Portugal, R. & Aguaded, I. (2020). Competencias mediáticas y digitales, frente a la desinformación e intoxicación. *Razón y palabra*, 24(108). Disponible en: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1658>

Reyna, J. (2011). Digital teaching and learning ecosystem (DTLE): A theoretical approach for online learning environments. Changing demands, changing directions. *Proceedings ascilite Hobart*, 1083-1088. Recuperado de: <https://www.ascilite.org/conferences/hobart11/downloads/papers/Reyna-concise.pdf>

Sztulwark, D. (2009). Catástrofe y educación: una aproximación desde Deleuze. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, 17(2), 1-15.

Vasilachis de Gialdino, I: (1992) *Métodos Cualitativos I. Los problemas Teóricos-epistemológicos*. Buenos Aires: CEAL.