

Proyectos de asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales: desafíos a la construcción de Saberes Didácticos en escenarios contemporáneos.

Sansot, Sonia y Scarpecci, Luciana.

Cita:

Sansot, Sonia y Scarpecci, Luciana (2022). *Proyectos de asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales: desafíos a la construcción de Saberes Didácticos en escenarios contemporáneos. II Congreso Internacional de Ciencias Humanas. "Enseñanza de la Didáctica en la Educación Superior"*, Cipolletti.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/luciana.noelia.scarpecci/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pXa4/wGP>



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>.

II Congreso Internacional de Ciencias Humanas
Red de Cátedras de Didáctica General- 2022
“Enseñanza de la Didáctica en la Educación Superior”

FORMATO DE PRESENTACIÓN DE TRABAJO: relato de experiencia.
EJE TEMÁTICO: Los desafíos de la enseñanza de la Didáctica en tiempos de la digitalidad

Autoras:

Luciana Scarpecci, FACE-UNComahue (lu_scarpecci@yahoo.com.ar)

Sonia Sansot, FACE-UNComahue (soniasansot@gmail.com)

**Proyectos de asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales:
desafíos a la construcción de Saberes Didácticos en escenarios contemporáneos**

El presente trabajo relata la experiencia formativa en un Taller de la Especialización en Asesoramiento Educacional (FACE-UNComahue) que problematizó prácticas educativas institucionales relacionadas con la enseñanza en escenarios contemporáneos, en el marco de procesos deliberativos colectivos y desde categorías teóricas estructurantes del campo disciplinar didáctico.

Se promovieron Proyectos de Intervención vinculados al asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales, considerando que enseñar hoy, suma exigencias a los saberes didácticos e implica comprender la representación de conceptos mediante habilidades tecnológicas y pedagógicas constructivas. En esta perspectiva, el asesoramiento educacional a prácticas de enseñanza situadas, requiere reconocer que las tecnologías digitales mediatizan la constitución de la subjetividad de nuestros estudiantes, tanto en sus formas de construir conocimiento como de participar en la Cultura Digital.

El abordaje de las posibilidades y los desafíos que las tecnologías digitales plantean a la enseñanza hoy se realizó en y desde propuestas disruptivas y experimentales que constituyeron, en sí mismas, procesos inciertos de construcción de saberes didácticos entre asesoras y asesores educacionales.

Proyectos de asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales: desafíos a la construcción de Saberes Didácticos en escenarios contemporáneos

El presente trabajo relata la experiencia formativa en el Taller: Proyectos de intervención vinculados al asesoramiento institucional a docentes y directivos de los distintos niveles educativos, en el marco de la Especialización en Asesoramiento Educacional (FACE-UNComahue). El Taller se orientó a problematizar prácticas educativas institucionales relacionadas con la enseñanza en escenarios contemporáneos, en el marco de procesos deliberativos colectivos y desde categorías teóricas estructurantes del campo disciplinar de la Didáctica General. Se realizó durante agosto de 2021, combinó encuentros sincrónicos y actividades asincrónicas interencuentro y contó con la participación efectiva de 17 profesionales (del campo educativo, psicopedagógico, psicológico y del servicio social) que se encontraban realizando la especialización u optaron por cursar extracurricularmente.

Durante el Taller se promovieron Proyectos de Intervención vinculados al asesoramiento educacional con Tecnologías Digitales, considerando que enseñar hoy, suma exigencias a los saberes didácticos e implica comprender la representación de conceptos mediante habilidades tecnológicas y pedagógicas constructivas. En esta perspectiva, el asesoramiento educacional a prácticas de enseñanza situadas, requiere reconocer que las tecnologías digitales mediatizan la constitución de la subjetividad de nuestros estudiantes, tanto en sus formas de construir conocimiento como de participar en la Cultura Digital. El abordaje de las posibilidades y los desafíos que las tecnologías digitales plantean a la enseñanza hoy, se realizó en y desde propuestas disruptivas y experimentales que constituyeron, en sí mismas, procesos inciertos de construcción de saberes didácticos entre asesoras y asesores educacionales.

La identificación de situaciones problemáticas sostuvieron dinámicas de trabajo que propiciaran la construcción de proyectos de intervención mediado por Tecnologías Digitales. En este sentido, se considera que la enseñanza mediada por tecnologías digitales en la Formación Docente Universitaria, requiere de los entornos virtuales de aprendizaje que proveen las plataformas educativas, centradas en la cooperación y la interacción. Para ello, se utilizó el Aula Virtual alojada en la Plataforma Virtual Institucional "PEDCO" (Plataforma de Educación del Comahue), bajo entorno MOODLE (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos Modular, del inglés, *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*-sistema de gestión de aprendizaje de código abierto), que facilita la integración, el acceso, la producción y reflexión sobre artefactos culturales potentes para la enseñanza.

Un nutrido menú de actividades disruptivas

El Taller se centró en la problematización de las prácticas cotidianas vinculadas al asesoramiento educacional en las instituciones de pertenencia, a partir de la identificación y construcción de problemáticas que orientaran el análisis y ejercicio reflexivo. El desarrollo temático se llevó adelante desplegando en cada instancia programada, una amplia variedad de actividades mediadas por tecnologías que funcionaron como contenido y también como forma, tanto en las instancias sincrónicas semanales, mediadas por Sala de Videoconferencia (integrada al Aula Virtual) como asincrónica, durante los espacios inter-encuentro sostenidos comunicacionalmente desde un foro de diálogo.

Inicialmente, y de manera asincrónica, se relevaron los Hábitos Digitales individuales, en tanto actividad anticipatoria, a partir de un *formulario*. Con los resultados obtenidos, se configuró un perfil de participantes con información sobre: género; edad; ocupación; dispositivos y aplicaciones utilizadas así como frecuencia de uso; dificultades en la utilización de dispositivos; actividades realizadas en internet y en PEDCO; representaciones sobre enseñanza y Tecnologías Digitales. También se relevó someramente cada *Entorno Personal de Aprendizaje* (PLE por sus siglas en inglés, Adell y Castañeda, 2010) a efectos de evaluar la viabilidad de las actividades previstas, en sintonía con la intencionalidad de promover el pasaje de “consumidores a creadores” (Scolari y otros, 2019). Finalmente se consultó qué actividades interesaría integrar a las propuestas de asesoramiento educacional.

Al inicio del primer encuentro sincrónico, se elaboró colaborativamente y de manera *on line* una *Nube de palabras*, para conocer las expectativas y hábitos digitales de las y los participantes. En este sentido, al igual que la actividad anterior, consideramos de gran relevancia resignificar el uso de las tecnologías como herramientas versátiles y económicas para obtener información anticipatoria valiosa en las instancias diagnósticas programadas.

Como primera actividad interencuentro y, con base en la bibliografía ofrecida, se solicitó la elaboración grupal de una *infografía* respecto a lo que implica afrontar el asesoramiento educacional en escenarios contemporáneos. Esta actividad se complejizó a partir de su socialización en un Mural Digital. Se trata de espacios digitales colectivos para la creación, la expresión y el juego que permiten compartir contenido, crear entornos de trabajo y realizar nuevas producciones. Este entorno enriquece el aprendizaje en la medida que permite generar relaciones entre diferentes piezas discursivas, propiciar lecturas activas y plantear recorridos diversificados, entendiendo que puede llevar hacia diferentes construcciones de sentido.

Cada etiqueta compartida en el Mural está configurada para realizar/recibir comentarios sobre lo publicado, de modo que es posible interpelar los materiales compartidos con ideas propias y supuestos, tomar decisiones, negociar significados, en definitiva involucrarse

personal e íntimamente. La posibilidad de combinar la creación de contenidos y comunicarlos de esta manera, nos permitió pensar actividades y herramientas integradamente, no sólo como un complemento sino como un espacio en el cual se socializan producciones y se generen devoluciones involucrando a las docentes a cargo y a los/as compañeros/as asistentes al taller. Se habilitaron así otros modos de estar y permanecer en un tiempo asincrónico sostenido. La información no se muestra “una vez” y luego desaparece, por el contrario, se recupera las veces que se considere necesario y/o se transforma, por ejemplo, en un documento pdf que permite registrar lo sucedido.

Durante el segundo encuentro, las actividades se centraron en el trabajo con relatos, abordando conceptualmente algunas claves respecto del asesoramiento educacional en contextos contemporáneos y los desafíos a la hora de vincularnos con “extraños escolares” (Alliaud, 2009) que conforman sus nuevas subjetividades en la Tecnocultura (SITEAL, 2014). Para ello se habilitó una “Pizarra Digital” (documento colaborativo embebido en el Aula Virtual) en la cual se compartió el relato original y también se auto-organizaron grupos para elaborar finales alternativos de modo escrito. En este caso, como actividad interencuentro, se solicitó representar los relatos logrados mediante un *cómic digital*.

Superada la sorpresa inicial por una consigna tan provocadora, la elaboración del cómic permitió expandir las maneras de narrar con propuestas de abordaje para trabajar en lo que se quiere comunicar, pero también en las imágenes que se construyen para tal fin. La narración constituye, ante todo, una forma de pensamiento y una expresión de la visión del mundo de una cultura determinada (Bruner, 1997). De este modo, la creación de un cómic digital invitó a renovar modos de intervenir didácticamente en situaciones educativas.

Para las prácticas de asesoramiento educacional las narraciones constituyen estrategias valiosas para recuperar modos de enseñar y de aprender así como reflexionar sobre cuestiones educativas. Los relatos pueden ser construidos por los/as diferentes integrantes de una institución educativa, asesores/as, docentes, estudiantes, o por todos/as ellos/as en conjunto, pudiendo ser orales, escritas o multimodales. Con esta alternativa, estamos pensando en relatos que se construyen como narrativas hipermediales (Scolari, 2008). Esto implica, según Schwartzman y Odetti (2011) pensar al menos en tres elementos: en los tipos de lenguajes que se utilizan en su construcción, en la ampliación de los medios que se ponen en juego y en el otorgamiento de la voz a nuevos sujetos.

Resignificar la narrativa académica

La porosidad del escenario educativo permea así un mundo fragmentado y veloz con rasgos cognitivos novedosos: “*pensamiento atomizado, sin jerarquización semántica, no relacional, no explicativo, no argumentativo*” (Litwin: 2008: 144), rasgos totalmente opuestos a los que intenta desarrollar la Academia. Así por ejemplo, nuestros estudiantes de grado también

construyen saber con los recursos disponibles, organizan tareas con criterios personales y reutilizan producciones anteriores, propias o ajenas, desafiando también así las nociones clásicas de autoría y propiedad intelectual (Dussel, 2010). Esta particular configuración subjetiva desafía la linealidad secuencial y las reglas de comprensión y producción textual como resultado del cúmulo de experiencias mediadas por dispositivos digitales modificando la manera de aprender, procesar información y resolver problemas. Estas prácticas de aprendizaje son propias de la *modernidad líquida* (Bauman y Lyon, 2013) y se ven interpeladas en ámbitos académicos, comunidad que sostiene prácticas modernas.

La pretensión de ampliar los formatos textuales se caracteriza por la descentralización de la autoría y el desafío que la ausencia de linealidad supone para la estructura narrativa académica. En este sentido, la convergencia comunicacional lograda con el desarrollo de finales alternativos para un relato y su posterior resignificación en términos de un cómic digital, permitió construir narrativas impensadas que apelan a la fragmentación de información e interacción entre múltiples actores de un mismo proceso comunicativo (Tíscar, 2008). En la configuración de un lenguaje con características como hipertextualidad, interactividad y multimedialidad, confluyen saber pedagógico, formación y transformación. Se impone entonces apelar a dispositivos pedagógicos concebidos desde la formación profesional docente que permitan acceder, crear y compartir información para incrementar las posibilidades de propuestas de enseñanza orientadas a expandir el formato textual, propio de la cultura letrada escolar, para involucrar a las y los estudiantes con sus propios procesos de aprendizaje y desde sus propios consumos culturales.

Se trata de desafíos impensados para la narrativa académica, inscripta en una particular práctica de alfabetización signada por la rigurosidad, la linealidad y la homogeneidad discursiva. En este sentido, coincidimos con Ferrarelli (2021) cuando refiere “alfabetismos aumentados” que tensionan nuestras concepciones sobre la alfabetización *“implica ya no un compendio de habilidades y saberes, sino de competencias y marcos de acción que se acumulan en capas, enriquecen gradualmente la percepción del contexto y los desempeños y despliegan un proceso en permanente movimiento y resignificación al que se le otorga un sentido y una dirección”* (p. 397).

El lugar y la utilización dada a la *Pizarra Digital* también merece una mención especial en tanto constituyó una “brújula” que orientara el recorrido. De hecho, en la primer página se insertó la imagen de una brújula y en sus vértices se colocaron hipervínculos a diferentes propuestas compartidas también en el Aula Virtual, configurando una “Brújula de enlaces” a: Narrativas Colectivas, Mural de Infografías, Mi PLE, entre otras. Luego, a partir de la segunda página se comparten las consignas y se ofrece una tabla para que cada participante pueda integrarse a un grupo hipervinculado a reserva de espacios subsiguientes

(separados con saltos de páginas). Como resultado se obtiene un entorno digital que propicia un hacer colaborativo al servicio de diferentes dispositivos pedagógicos, en este caso: un espacio wiki. Las interacciones fueron simultáneas, con materiales en múltiples formatos desarrollando diferentes habilidades cognitivas, pues generar/leer una imagen no es lo mismo que crear/escuchar un archivo de audio o escribir/leer un texto, cada uno supone destrezas específicas. Como resultado, participantes y profesoras construimos colaborativamente un contenido digital inédito desarrollando competencias digitales docentes para intervenir en el actual escenario escolar, que requiere adecuaciones a nuevas formas para aprender. Por ello se apela a diversas formas de creación, publicación y colaboración. Iniciar y profundizar este recorrido para reflexionar acerca de las prácticas de asesoramiento educacional con tecnologías digitales permitió dimensionar saberes acerca de las tecnologías digitales en uso, principalmente sobre el propio Entorno Personal de Aprendizaje (PLE por sus siglas en inglés). Para Adell y Castañeda (2010) es *“el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender”*. No es una nueva herramienta tecnológica ni tampoco una nueva forma de enseñar, es un enfoque de aprendizaje que permite comprender las diferentes formas en que aprendemos, en ámbitos formales o informales, atravesados por las tecnologías digitales.

Lograr que cada participante explicitara su PLE implicó que tomaran un rol activo reflexionando sobre ¿cómo se conforma el PLE de un/a asesor/a pedagógico/a? ¿con qué herramientas y estrategias de lectura, estrategias de reflexión y de acción cuentan para problematizar y/o resolver una determinada situación educativa? Por ello, en el tercer encuentro se compartió una *presentación colaborativa on line*, con diapositivas que contenían una plantilla donde cada participante debía colocar su nombre y enunciar los recursos mediante los cuales accede a información, crea contenidos, colabora con otros y publica sus producciones. Ello facilitó integrar experiencias que configuraron aprendizajes en el ámbito formal con experiencias cotidianas atravesadas por tecnologías digitales.

Consideraciones finales

Afrontar los desafíos de enseñar hoy implica estar preparados/as para lo incierto, lo que escapa de todo cálculo, pero al mismo tiempo tener certezas, ya que se presentan cuestiones diferentes a lo que la escuela pretende y espera. En este sentido, Alliaud (2009) nos invita a abandonar nuestro propio territorio para salir al encuentro del Otro, proporcionando claves potentes para imaginar un funcionamiento escolar alternativo. Una clave central es el fortalecimiento del oficio entre quienes enseñan, entendiéndolo como narración, como experimentación y no como información. Por ello se pretendió aquí vincular

el saber didáctico con las experticias de cada participante en esta propuesta de posgrado y un saber tecnológico que les permitiera generar dispositivos inéditos para el asesoramiento educativo. Intentamos generar aprendizajes en la experiencia compartida, conectando hacer y pensar y reflexionar, con base en la creación de contenidos y propuestas.

El intento de desarrollar saberes prácticos, situados, temporales, plurales y heterogéneos, se sustentó en una firme base conceptual y otorgando un lugar importante a la experimentación, a la capacidad de resolver situaciones problemáticas, que van más allá de principios didácticos genéricos. En este sentido, durante el desarrollo del Taller, constantemente se explicitaron de manera intencional los usos didácticos de las tecnologías digitales y sus posibilidades. Su incorporación en las prácticas de asesoramiento educativo implica todo tipo de desafíos, los cuales son posibles de afrontar si se cuenta con el conocimiento necesario sobre aspectos disciplinares, pedagógicos-didácticos y tecnológicos. Intentamos así aportar nuevas comprensiones sobre las prácticas de asesoramiento mediadas por las tecnologías digitales. Los saberes didácticos que pueden construirse al respecto dan cuenta de los nuevos escenarios contemporáneos en los que se despliegan dichas prácticas.

Para cerrar el Taller se propuso su evaluación mediante una aplicación que permite crear álbumes multimediales en torno de los cuales cada participante puede comentar y compartir elementos de texto, video o grabación de voz. Al efecto se habilitaron 7 diapositivas con una imagen referencial y una pregunta específica: ¿Qué aprendiste con las Actividades Iniciales (formulario y/o nube de palabras)? ¿Qué aprendiste con el Mural de Infografías? ¿Qué aprendiste con las Narrativas Colectivas? ¿Qué aprendiste con el análisis de tu PLE? ¿Qué te aportó la Bibliografía propuesta? ¿Qué te aportó el Libro: Desarrollo Conceptual? ¿Cómo evalúas este Taller?

Recuperamos aquí las palabras con mayor recurrencia entre los comentarios compartidos a lo largo de todas las respuestas (más de 40): desafiante, oportuno, revelador, experimental, ético, compromiso, alternativa, colaboración, enriquecedor. Resulta particularmente importante socializar los aportes evaluativos desde un ejercicio metacognitivo tendiente a indagar de manera reflexiva sobre lo aprendido junto a sugerencias y aportes posibles para la mejora de la propuesta.

La provocación a la Didáctica, en tanto disciplina teórica e instrumental, de carácter explicativo, descriptivo y normativo, está detrás de cada aspecto señalado aquí. En este sentido ejercimos una permanente vigilancia ante el riesgo de fascinación con la herramienta (Meirieu, 2001), reconociendo que la generación de entornos digitales para nuestras prácticas de enseñanza es un desafío didáctico antes que tecnológico. Esta idea fuerza requiere debates epistemológicos, consensos, comprensiones diferentes y

adecuaciones institucionales para dar continuidad a estas aventuras intelectuales, pero sin dudas, las devoluciones valen el esfuerzo.

Bibliografía

- ADELL, J. y CASTAÑEDA, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell&Casta%C3%B1eda_2010.pdf
- ALLIAUD, A. (2009). Algunas claves para afrontar los desafíos de enseñar hoy; en ALLIAUD y otros. Los gajes del oficio. Enseñanza, pedagogía y formación. Bs As: AIQUE
- BRUNER, J. (1997). La educación, puerta de la cultura. Madrid. Edit. Visor.
- CARLINO, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la Universidad*. Bs. As. FCE.
- CASABLANCAS, S. (2021) Tecnologías urgentes, pedagogías postergadas. Las tecnologías irrumpen en el pensamiento educativo de la pandemia. En Correa Cortez, E; Luna Rizo, M; Tarasow, F. (Coord.) De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre educación híbrida en México y Argentina. Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas.
- DUSSEL, I. (2010). Aprender y enseñar en la cultura digital. VII Foro Latinoamericano de Educación. Bs As: Santillana. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>
- DUSSEL, I. (2012). La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época. En A. Birgin (Ed.) *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación de los docentes en ejercicio*. Buenos Aires, Paidós.
- FERRARELLI, M. (2021). Alfabetismos aumentados: producir, expresarse y colaborar en la cultura digital. Austral Comunicación, 10(2), 395-411. <https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/613>
- LITWIN, E. (2008). El oficio de enseñar. Bs As. Paidós.
- MEIRIEU, P. (2001). La opción de educar. Barcelona: Octaedro.
- SCOLARI, C. A., LUGO, N. y MASANET, M. L. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista Latina de Comunicación Social (74), 116-132. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html>
- SCHWARTZMAN, G. y ODETTI, V. (2011). Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias. Presentado en ICDE-UNQ. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias>

- SITEAL (2014). Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina. Cap 1: Subjetividades juveniles de la tecnocultura digital. IPE–UNESCO, OEI, Informe Digital, Bs. As. Disponible http://www.siteal.org/sites/default/files/siteal_informe_2014_politicas_tic.pdf [consulta: 23-07-16].

- Tíscar, L. (2008). *Alfabetizar en la cultura digital*. Preprint cap en: La competencia digital en el área de Lengua. Madrid. Octaedro. [Consulta: 02/07/13] <http://tiscar.com/2011/07/17/alfabetizar-en-la-cultura-digital/>