

La Tecnología Educativa como herramienta para mejorar la práctica en Multimedial II. Reflexión sobre la educación después del 2020

Fecha de recepción: junio 2021
 Fecha de aceptación: agosto 2021
 Versión final: octubre 2021

Valeria Scalise (*)

Resumen: Las nuevas plataformas educativas brindan una oportunidad única para transformar la forma de enseñar. Muchas de las preguntas que actualmente los pedagogos se están formulando se retomarán en este ensayo para establecer relaciones con la materia Multimedial 2. Según Melina Furman la pandemia vino a cambiar la historia, y con ella a la educación.

Palabras clave: Futuro - educación combinada – medios – innovación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 200]

El contexto actual

Este año allá por mediados de marzo una realidad impensada irrumpió no sólo en las aulas, sino en el mundo entero. Se pensaba que en cuestión de unos días todo sería de nuevo como se conocía, pero nueve meses después no solo las cosas no volvieron a ser como eran, sino que la nueva normalidad obligó a que los docentes se reinventen en casi todas las facetas de la vida. Se tuvo la posibilidad de experimentar con nuevos recursos, de repensar algunas prácticas y de hacer de cada clase un nuevo espacio, más atractivo y relevante ¿Se habrá logrado? La doctora en Educación Mariana Maggio alerta: “El riesgo de llevar de un día para el otro la escuela o universidad a espacios virtuales, es reproducir la lógica de la enseñanza clásica, ponerse detrás de una pantalla y revolear archivos pdfs”.

Tiempo de una revolución digital / mental

En su charla sobre “Enseñar en tiempos de pandemia”, Maggio cita la idea de Alessandro Baricco, quien afirma que ha sido nuestra revolución mental la que ha traído la revolución digital.

En este ensayo, Baricco desarrolla el hecho de que solo en tres décadas computadoras personales, smartphones y otros dispositivos digitales se han vuelto imprescindibles y, sobre todo, han ido cambiando la sustancia misma de nuestra concepción de la realidad y nuestra relación con ella, con una lógica que -en gran parte- es heredera de los videojuegos.

En el modelo constructivista el docente funciona como un facilitador en la tarea de aprender a aprender mediante la observación, la comparación, el razonamiento y las conclusiones a las que se arriba. Ser un buen profesor es un gran desafío, porque implica cambiar el modelo mental con el que los alumnos llegan al aula, para lograr que lentamente y atravesando un proceso de frustración y duda el aprendizaje se concrete. Pero cuando al rol del docente se suma el desafío tecnológico genuino, como lo define Maggio en su libro, la tarea de enseñar cobra una nueva dimensión.

Se debe pensar cómo enseñar y que enseñar en una realidad que no elegimos, pero que se impuso. Ya no se volverá al aula tal como era hace apenas unos meses, pero este hecho, lejos de ser negativo, ayuda a construir el futuro de la educación que tanto se necesita. Se está preparado para lo que depara el futuro. Se plantea el gran desafío de seguir siendo humanos a través de la pantalla, y esto no se resuelve solamente con el hecho de ser nativos digitales.

¿Porque innovar incluyendo la tecnología en el aula de Multimedial II?

Las innovaciones decisivas son aquellas que a través de ejemplos concretos y practicables pueden movilizar cambios profundos en las prácticas de enseñanza. Son “reveladoras”: marcan con el ejemplo un camino de cambios profundos y posibles (André, Delgado y Rivas, 2017).

La innovación ofrece cambios y rupturas del sistema de educación tradicional. Y muchas veces esto surge con el uso dentro del aula de tecnologías tales como los teléfonos inteligentes, la conexión asincrónica a través del uso de chats grupales, las videoconferencias, las exposiciones visuales, los libros online, las visitas virtuales a museos, las charlas *Ted*, los tutoriales, los *influencers* y hasta las experiencias inmersivas y de realidad virtual. Todas ellas generan propuestas estimulantes de vínculos con el conocimiento “promueven el aprendizaje basado en la comprensión, generan climas de aprendizaje dialógico y participativo, favorecen la creatividad y la metacognición y/o crean nuevas formas de aprender que son sustentables.” (André, Delgado y Rivas, 2017) ¿Por qué entonces negarse a incluirlas como forma de enseñar? Un estudio realizado por MetaRed Argentina, sobre el Estado de situación de las tecnologías aplicadas a la enseñanza y el aprendizaje en la Educación Superior argentina, concluye:

Podríamos decir que el desarrollo de la cultura digital de la mayor parte de las universidades encuestadas es

fuerte solo en las propuestas que giran en torno del e-learning o la educación a distancia. Esto se evidencia en la cantidad que dice contar con LMS que coincide con aquellas que tienen o están en trámite de aprobación de su SIED. Sin embargo, en todos los otros aspectos relacionados con la cultura digital institucional esa fortaleza desaparece. Lo que demuestra que, por lo menos en este primer sondeo, es mucho lo que hay para desarrollar en el tema. Por otro lado, la mayoría de las iniciativas es de cátedras; estaría faltando una política estratégica integrada y global que tome varios aspectos de la inclusión de tecnologías (formación, infraestructura, innovación, etc.).

Enseñar Multimedial II en este contexto

La inclusión de la tecnología en la clase de Multimedial II especialmente, se viene decantando hace un par de años y se terminó por precipitar en el 2020 por el contexto de aislamiento y virtualidad. Hace algunos años la estructura de la materia estaba basada en problemas proyectuales gráficos de resolución básicamente impresa. Cabe destacar en este punto que el diseño en general hoy en día se orienta hacia lo digital. Pero con la modificación pedagógica del 2019 que se hizo en la universidad, el proyecto en el aula cobró otra dimensión. En breves palabras se pasó del formato impreso al formato digital en prácticamente todas las etapas del proceso. Esta implementación desde el punto de vista pedagógico les permitió a los alumnos adaptarse a nuevas realidades que hacen hoy al campo de la comunicación visual; mucho más dinámicas, fluidas y cambiantes. Se entiende como tecnología en diseño Multimedial II, los nuevos soportes de comunicación, las nuevas formas de decir, las redes sociales, los tutoriales y la comunicación fluida que exigen estos tiempos. Diseñar un sistema visual que se adapte a los formatos actuales solo se puede lograr desde la inclusión de herramientas tecnológicas; que los alumnos disfrutaran al tener el desafío de implementar en parte del proyecto. La tecnología no viene a reemplazar al docente, viene a desafiarlo y a cambiarlo para mejor, viene para ayudarlos a enseñar.

Conclusión

El haber rediseñado las clases para adaptarlas al formato virtual, no transformó a los docentes en expertos sobre educación digital, pero los hizo reflexionar sobre cuándo, cuánto y cómo estaban usando la tecnología en el aula. El haber podido sortear con éxito un año de educación virtual y la resolución en su totalidad digital de la etapa de investigación, desarrollo y diseño del proyecto, se debe al hecho de haber contado con herramientas tecnológicas adecuadas. Seguramente queda mucho por aprender, mucho por seguir experimentando e innovando, en estos primeros pasos que el 2020 obligó a recorrer en las aulas virtuales. El mundo hiperconectado en el que se vive, permitió a la gente seguir en contacto, quizá de una manera diferente, a la cual no todos estaban acostumbrados, (o sí, de acuerdo a la edad) y facilitó las herramientas necesarias para reinventar el aula. Pero solo con eso no alcanza para transformar la educación.

Se tendrá que seguir aprendiendo y reinventando las clases y las aulas, ya sean virtuales o presenciales. Porque si bien el escenario del 2020 no fue el ideal, empujó hacia nuevas formas de enseñar que seguramente se quedaran por mucho tiempo más. Este año se ha aprendido que no se puede detener el saber, se ha aprendido a adaptarnos. Fue necesario reinventar este contexto artificial y social llamado universidad, donde se espera que se desarrolle el conflicto socio-cognitivo, para intervenir en la estructura cognitiva y lograr que el sujeto aprenda. Este año se ha aprendido, aprendiendo a usar la tecnología.

Referencias Bibliográficas

- Furman, M. (s.f.) Reflexionar sobre el camino recorrido para seguir el viaje. Disponible en: <https://panorama.oei.org.ar/eutopia-la-escuela-se-reinventa-con-melina-furman-2/>
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós
- Maggio, M. (2018) *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (s.f.) Reinventar la escuela, un devenir colectivo. Disponible en: <https://panorama.oei.org.ar/eutopia-la-escuela-se-reinventa/>
- Rivas, A. y Fernando André, F. (2017) *50 Innovaciones educativas para escuelas*. Buenos Aires: Editorial CIPPEC

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The new educational platforms provide a unique opportunity to transform the way of teaching. Many of the questions that pedagogues are currently asking themselves will be taken up in this essay to establish relationships with Multimedia 2. According to Melina Furman, the pandemic has changed history, and with it education.

Keywords: Future - blended education - media - innovation

Resumo: As novas plataformas educacionais oferecem uma oportunidade única de transformar a forma de ensino. Muitas das questões que os pedagogos atualmente se colocam serão retomadas neste ensaio para estabelecer relações com a Multimídia 2. Segundo Melina Furman, a pandemia mudou a história e, com ela, a educação.

Palavras-chave: Futuro - educação mista - mídia - inovação

(*) **Valeria Scalise:** Diseñadora Gráfica especializada en Packaging (UP, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.