

La enchinchada virtual y el aprendizaje colaborativo como estrategia en el aula taller digital

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

Paula Celina Ramos (*)

Resumen: La construcción del aula taller en las materias visuales demanda un enorme compromiso, tanto de los alumnos como del docente a cargo. En el contexto de pandemia, las clases virtuales remotas generaron una nueva dinámica, donde por un lado la interacción de los grupos y la sociabilización plantean un desafío y, por el otro, da pie a nuevas oportunidades y experimentaciones. ¿De qué manera se puede motivar el trabajo de la unión entre teoría y práctica en una materia visual remota? A partir de analizar el concepto de inclusión genuina de Maggio (2012) relacionado al trabajo con plataformas digitales colaborativas que permiten la puesta en común de proyectos dentro del aula taller (Ander-Egg, 1991), se desarrollará las nuevas posibilidades que la virtualidad propició en las clases remotas. Además, se trabajará el vínculo entre las nuevas tecnologías y la enseñanza desde la mirada de Palamidessi (2006) para comprender las particularidades del aula taller digital y así reflexionar sobre las estrategias de enseñanza posibles en este ámbito, a partir de los conceptos trabajados por Camilloni (2007) y Maggio (2018).

Palabras claves: Aula taller - enchinchada virtual - aprendizaje colaborativo - diseño - inclusión genuina

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 162]

Las materias visuales dentro de la enseñanza universitaria se enfrentan a la problemática de conjugar teoría y práctica para generar conocimiento. Una de las estrategias más utilizadas en este tipo de clases es el trabajo por proyecto, donde la producción posibilita la reflexión, investigación y comprensión de la teoría. En este sentido, la enchinchada es un recurso didáctico interesante que permite hacer una puesta en común de la producción del taller y generar debates ricos entre los propios alumnos. De esta manera, existe una colaboración en el aprendizaje, donde los estudiantes trabajan tanto individual como grupalmente en el crecimiento de los proyectos. Esta cuestión social y participativa tiene una resignificación en los contextos virtuales, donde la interacción es menor por la falta del componente físico en la experiencia de la clase. Sin embargo, la enchinchada virtual abre un campo de propuestas, donde la tecnología posibilita experimentar en el aprendizaje colaborativo y generar vínculos entre los alumnos. Las opiniones, los debates y las correcciones expanden sus posibilidades horizontalmente y permiten una relectura constante, ya que la clase no se limita al horario formal de la materia.

Estas cuestiones se desarrollan dentro de lo que Ander-Egg (1991) definió como aula taller, donde el “aprender haciendo” propicia superar la división entre teoría y práctica a través de desarrollar una actitud científica centrada en la búsqueda de respuestas que problematizan. Además, “se enseña y se aprende a través de una experiencia realizada conjuntamente en la que todos están implicados e involucrados como sujetos/agentes.” (p. 13) En este contexto, la enchinchada contribuye a la construcción colectiva de conocimiento, teniendo en cuenta que la puesta en común de las producciones del taller permite a los estudiantes analizar las distintas soluciones a un mismo proyecto. Pero, en el caso de la virtualidad, la tecnología colabora en ampliar las posibilidades en el uso de la enchinchada como estrategia didáctica.

En este sentido, existen distintas plataformas colaborativas gratuitas, donde las interfaces simples y las herramientas ofrecidas facilitan trabajar en los debates y correcciones de los proyectos, además de solo mostrar los diseños. Pero, el uso de las tecnologías debe estar acompañado por una alfabetización digital que fomente la reflexión en los modos de trabajar y producir en el aula (Palamidessi, 2006, p. 26). No basta con solo utilizar las tecnologías, sino que el docente debe trabajar el espacio virtual teniendo en cuenta la capacidad que los estudiantes “tengan para construir y recrear conocimientos y sentidos en torno de sus potencialidades y sus usos.” (p. 10) En relación a esta cuestión, Maggio (2012, p. 20) habla de la inclusión genuina de la tecnología en la enseñanza, cuando los docentes reconocen el valor de la propuesta didáctica en la producción de conocimiento. Por esta razón, se puede entender a la enchinchada virtual como una incorporación genuina en el trabajo dentro del aula taller, siempre y cuando las estrategias de uso respondan a objetivos claros dentro de la enseñanza de la materia. Por lo cual, ¿cuáles serían las posibilidades que las plataformas online ofrecen en la construcción de actividades alrededor de la enchinchada en el aula taller digital? Por un lado, en la dinámica de la clase remota se presenta una problemática de sociabilización entre los estudiantes. La lejanía de las relaciones entre pares fomenta una baja participación en los debates y una tendencia a la individualización del proceso. Sin embargo, en la propuesta de aula taller se espera una participación activa de los alumnos, ya que todos deben contribuir al aprendizaje, a través de la cooperación y dejando de lado la competitividad (Ander-Egg, 1991, p. 13). Por lo cual, una forma de abordar esta cuestión es mediante los trabajos en grupo de análisis y retroalimentación, donde los alumnos puedan debatir y reflexionar tanto temas teóricos, como así también sobre los proyectos de los compañeros.

De esta manera, las plataformas online de enchinchadas como *Miro*, *Google Jamboard*, entre otras, presentan recursos que propician estos trabajos colaborativos a partir del uso de tableros, notas adhesivas y comentarios. Además de esto, estas plataformas permiten que cada usuario trabaje al mismo tiempo sobre la mesa de trabajo, por lo cual, sus compañeros pueden seguir el movimiento y producción del aula en vivo. Para Maggio (2012, p. 69) aprovechar las posibilidades que estas tecnologías ofrecen permite generar escenarios pedagógicos más complejos que potencian la construcción de un aprendizaje sólido. Es importante trabajar la planificación clase a clase con estrategias didácticas que posibiliten a los estudiantes incorporar esa tecnología y fomentar el trabajo dentro y fuera del aula.

Por lo cual, las actividades pueden estar orientadas no solo al trabajo grupal, sino también al individual. Es decir, que las propuestas e investigaciones que los alumnos presenten en cada clase puedan dar pie al análisis en grupo, lo cual habilita a generar preguntas sobre sus tareas a partir de las interpretaciones de sus pares. Camilloni (2007, p. 11) plantea que “las actividades estimulantes y atractivas (...) nos desafían (...) a ver nuevas perspectivas de los asuntos, a aportar ideas y propuestas, a pensar solos y con otros compañeros en la búsqueda del camino que nos conduzca a soluciones aceptables.” De esta manera, entender esta tecnología como un espacio de colaboración posibilita el enriquecimiento de los debates y fomenta un espacio de producción y reflexión, ameno para los alumnos. Así, la socialización del grupo y la participación de los estudiantes pueden ayudar al desarrollo pedagógico de aquellos estudiantes que tienen mayores dificultades a la hora de encarar proyectos de manera solitaria.

Además, la visualización de la producción de la clase alienta a los alumnos a seguir avanzando en su proyecto, ya que se puede verificar las distintas soluciones a un mismo problema e identificar los logros y desaciertos en el diseño propio. Mediante la utilización de comentarios, los alumnos pueden dar feedback a los diseños de sus compañeros a partir de una guía que el docente proponga. Y, de esta manera, trabajar la estrategia de la retroalimentación entre pares y promover conocimientos que profundizan y expanden el campo disciplinar en el que trabaja la materia (Maggio, 2018, p. 31).

Por último, el hecho de que estas plataformas sean online y de fácil acceso (en general tienen versiones gratuitas y los usuarios pueden registrarse a través de una cuenta de *Google*) habilitan la posibilidad de poder regresar a los trabajos y comentarios realizados durante la clase en cualquier momento. Además, la carga de los diseños o producción de cada alumno no quitan tiempo de la clase, debido a que pueden hacerlo previamente sin la necesidad del docente. Incluso, las actividades y entregas pueden funcionar como portfolio online de la cursada de la materia. Tal es el caso de *Miro*, que permite regular la edición de los tableros mediante links distintos que diferencian a aquellas personas que solo visualizan de las que pueden trabajar sobre el mismo.

A modo de conclusión, el aula taller digital puede ser un espacio de oportunidades que fomente la integración de alumnos en las clases remotas.

Además, la enchinchada virtual, como recurso didáctico, permite trabajar el aprendizaje colaborativo, para ayudar a profundizar los conocimientos y generar debates y producciones que enriquezcan las experiencias de los alumnos. La producción visual de la clase se presenta como un campo de análisis y reflexión que posibilita la retroalimentación entre pares. Las actividades grupales e individuales pueden verse enriquecidas si existe una planificación correcta que entienda las posibilidades que las plataformas colaborativas ofrecen. Por último, es necesario mencionar que esta propuesta podría ser una inclusión genuina no solo en las clases remotas, sino también dentro de las presenciales al trabajar actividades que se conjuguen con la experiencia virtual dentro y fuera del aula.

Bibliografía

- Ander-Egg, E. (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Camilloni, A. (2007) Una buena clase. En *12(ntes), papel y tinta para el día a día en la escuela*, Nro 16, 10-11. Buenos Aires.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Palamidessi, M. (2006). *La Escuela en la Sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

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 construction of the classroom workshop in the visual subjects demands a huge commitment, both from the students and the teacher in charge. In the context of a pandemic, remote virtual classes generated a new dynamic, where, on the one hand, the interaction of groups and socialization pose a challenge and, on the other, give rise to new opportunities and experimentation. How can the work of the union between theory and practice be motivated in a remote visual subject? Starting from analyzing the concept of genuine inclusion by Maggio (2012) related to the work with collaborative digital platforms that allow the sharing of projects within the classroom workshop (Ander-Egg, 1991), the new possibilities that virtuality fostered will be developed in remote classes. In addition, the link between new technologies and teaching will be worked on from the perspective of Palamidessi (2006) to understand the particularities of the digital workshop classroom and thus reflect on the possible teaching strategies in this area, based on the concepts worked by Camilloni (2007) and Maggio (2018).

Keywords: Workshop classroom - virtual enchinchada - collaborative learning - design - genuine inclusion

Resumo: A construção da oficina presencial nas disciplinas visuais exige um grande comprometimento, tanto dos alunos

quanto do professor responsável. No contexto de uma pandemia, as classes virtuais remotas geraram uma nova dinâmica, onde, por um lado, a interação de grupos e a socialização colocam um desafio e, por outro, dão origem a novas oportunidades e experimentações. De que forma o trabalho de união entre teoria e prática pode ser motivado em um sujeito visual remoto? Partindo da análise do conceito de inclusão genuína de Maggio (2012) relacionado ao trabalho com plataformas digitais colaborativas que permitem o compartilhamento de projetos em sala de aula (Ander-Egg, 1991), serão desenvolvidas as novas possibilidades que a virtualidade fomentada. Aulas. Além disso, o vínculo entre as novas tecnologias e o ensino será trabalhado na perspectiva de Palamidessi (2006) para compreender as particularidades da oficina digital em sala de aula e, assim, refletir sobre as

possíveis estratégias de ensino nesta área, a partir dos conceitos trabalhados por Camilloni. (2007) e Maggio (2018).

Palavras chave: Sala de aula workshop - eninchada virtual - aprendizagem colaborativa - design - inclusão genuína

(*) **Paula Ramos:** Diseñadora Gráfica (Universidad de Buenos Aires). Especialista en Teoría del Diseño Comunicacional (Universidad de Buenos Aires). Maestría en Diseño Comunicacional (Universidad de Buenos Aires). Diplomada en Estudios Avanzados de Literatura Infantil y Juvenil (UNSAM). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El aula necesaria. Por un aquí y un ahora en la enseñanza virtual

Salvador Savarese (*)

Fecha de recepción: agosto 2021

Fecha de aceptación: octubre 2021

Versión final: diciembre 2021

Resumen: La utilización de las nuevas tecnologías en el campo educativo, con su dinámica horizontal, puede provocar que el espacio y el tiempo de enseñanza se dispersen sobre la vida cotidiana tanto del docente como del estudiante. Este ensayo profundizará en esta problemática a partir del análisis de una película y propondrá estrategias para generar un espacio áulico en la virtualidad a partir de la reformulación del contrato pedagógico entre docente y estudiante.

Palabras clave: Clase presencial - clase virtual - aula - clase – contrato pedagógico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 164]

Desde fines del siglo pasado, los cambios tecnológicos y los nuevos enfoques pedagógicos habían permitido generar una dinámica de enseñanza utilizando tecnologías de la información y comunicación (TIC), pero siempre lo virtual era considerado como un aditamento a los procesos de enseñanza en ambientes físicos. La pandemia de Sars Covid-19 que está teniendo lugar desde fines del año 2019, con sus largos encierros, provocó una migración masiva al ámbito virtual que hizo que gran parte del día tanto docentes como estudiantes tuvieran que habitar más un mundo virtual que uno tangible. Si ya para ese momento las redes con "...sus características colaborativas..." (O'Reilly, 2004), "...alcance global y velocidad de los intercambios..." (Palamidessi, 2006, p. 21), alteraban "...las coordenadas de tiempo y espacio que ordenan la vida en sociedad..." (Palamidessi, 2006, p. 9), este pasaje súbito e intempestivo generó no pocas dificultades en el ámbito pedagógico. Pero al mismo tiempo estas mismas dificultades motivaron interrogantes que no se hubieran hecho de no haber acontecido esta circunstancia.

Una de las preguntas que siempre surge es cuál sería la manera más apropiada de encarar una clase en el ámbito

de la virtualidad. Entendiendo a la clase como contempla Alicia Camilioni, "podríamos definir a una clase como un lapso establecido en el marco de un currículo y horario escolar en la que se presenta una secuencia de actividades del docente destinadas a orientar actividades de los alumnos..." (Camilioni, 2007, p.2)

(...) la clase, en un aula, implica un aquí y un ahora. En el mundo físico, este aquí y ahora está muy claro ya que la clase comienza y termina en el aula; en el espacio virtual, esta división ya no es tan tajante. En la mayoría de los casos, el lugar desde donde se dicta la clase y se reciben los contenidos es el mismo lugar donde los docentes y los estudiantes realizan por fuerza su vida cotidiana. Esta unificación de espacios y tiempos, una de las tantas horizontalidades por las que se caracteriza este momento de la educación, conlleva el peligro que las actividades de la clase se derramen sobre los otros ámbitos y tiempos de la vida cotidiana. Es así como en cualquier momento del día se están recibiendo consultas y respondiendo requerimientos de los estudiantes. La clase se transforma en esa angustiante esfera de Pascal referida por