

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).

Palabras clave: Sala de aula workshop - enchinchada virtual - aprendizaje colaborativa - design - inclusión 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

Jorge Luis Borges: "...una esfera infinita cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna." (Borges, 1989, p. 16)

Si con las nuevas tecnologías, diría Mariana Maggio en (2018, p.28) el desafío es "re-inventar la clase en la universidad", en este caso en particular esa reinención pasará por la recreación de ese aquí y ahora en un mundo virtual. La pregunta es de dónde sacar los recursos para hacerlo.

Hace poco tiempo se estrenó una película de Steven Spielberg centrada en esa misma temática: "Real Player One". En la misma, un grupo de jugadores de una plataforma virtual tiene que resolver los desafíos que se proponen en la trama dándose cuenta paulatinamente que es imposible resolverlos sin interactuar con el mundo físico. No es posible avanzar en lo virtual rechazando lo físico y menos intentando modificar lo que ya no se puede cambiar. Es que ese mundo físico, tangible, tiene herramientas que pueden ser aplicadas en el mundo virtual. Al final de la película el protagonista y su grupo, ya dueños de la compañía que creó ese entorno, decide dejarlo *offline* determinados días de la semana para que los jugadores se vean impulsados a disfrutar del mundo físico.

Es de la experiencia de clase en un entorno físico en donde se encuentran multitudes de recursos para utilizar en un entorno virtual. En este caso en particular, la pandemia nos mostró cuán importantes son los horarios para la organización de una buena clase en la cual los alumnos y el profesor se presenten juntos a desarrollar el acto pedagógico. Asimismo y lejos de descartar cualquier oportunidad que nos abra lo virtual, el hecho que exista la posibilidad de apelar en todo momento al profesor, más allá de sus inconvenientes, puede ser repensado como una instancia de reflexión entre una clase presencial y otra.

Es así como la clase puede extenderse en dos momentos: uno sincrónico mediante plataformas establecidas por la institución y otro asincrónico donde en un momento definido de la semana, se contesten dudas o reflexiones que surjan de la clase. Si bien el momento sincrónico en general va a ser predefinido por la institución, el segundo momento puede ser consensuado junto a los estudiantes. Tomando un concepto de Guy Brousseau en (2007, p. 56), la regeneración del aula implica la regeneración del contrato pedagógico.

En el campo de la enseñanza audiovisual, se puede proponer como ejemplo concreto, que en el momento sincrónico se utilicen plataformas como *Google Meet*, *Zoom* o *Blackboard*, que permiten una interacción simultánea entre los profesores y los alumnos. Para el momento asincrónico se pueden utilizar redes sociales o herramientas colaborativas que permitan la interacción entre preguntas y respuestas como *Instagram* o *Padlet*. Mediando entre los dos momentos, tomando en cuenta que gran parte de los trabajos prácticos son audiovisuales, se puede utilizar la plataforma de videos *Vimeo* para alojar los mismos.

De cualquier manera, más allá de las plataformas y aplicaciones cuyos nombres, prestaciones y características pueden cambiar a través del tiempo, lo crucial en todos los casos es que haya un momento prefijado -es decir un

día y un horario- de interacción docente - estudiante. En esos horarios un acuerdo pedagógico consensuado y explicitado con los alumnos permitirá que los avatares de la vida cotidiana se suspendan y que el ambiente de la casa donde estén docentes y estudiantes se transformen en un aula tal como se la conoce en el mundo físico.

Como conclusión se impone una reflexión sobre los tiempos de pandemia: frente a toda la tristeza y angustia que trajeron, gracias a ellos se pudo utilizar, indagar y adentrarse en los recursos de la virtualidad lo suficiente como para finalmente entender que nada puede reemplazar a lo próximo, lo físico. Es por eso que es necesario llegar a un compromiso con lo virtual ya que se hace carne la frase que cierra la película mencionada más arriba: "No hay nada más real que la realidad."

Bibliografía

- Borges, J. L. (1989) La esfera de Pascal. En *Obras Completas*. (t.II, pp. 14-16) Buenos Aires: Emece Editores S.A.
- Brousseau, Guy. (2007) La teoría de las situaciones didácticas: 1. Modelización de la enseñanza. En *Iniciación al estudio de las teorías de las situaciones didácticas* (pp.49-56). Buenos Aires: Libros del Zorzal
- Camilloni, A. (2007, agosto) *Una buena clase*. Revista 12 (ntes), Año 2.
- Maggio, M. (2018). La era de la Invención. En *Reinventar la clase en la universidad* (pp.21-44). Ciudad Autónoma de Buenos Aires:Paidós.
- O'Reilly, Tim (2004) What Is Web 2.0. recuperado de <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. En VV. AA. (2020) *Material Didáctico Curso: Aplicaciones y herramientas digitales para enseñar y aprender - Cohorte 1*. FLACSO Virtual.
- Palamidessi, M. (2005) Presentación. En Palamidessi, M (Comp). *La escuela en la sociedad de redes: Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación* (pp.9-12). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Palamidessi, M. (2005) Cap. I: Las escuelas y las tecnologías, en el torbellino del nuevo siglo. En Palamidessi, M (Comp). *La escuela en la sociedad de redes: Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación* (pp.13-31). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Spielberg, S. (Director). (2017). *Real Player One*. [DVD]. Los Angeles: Warner Bros. Pictures.

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 use of new technologies in the educational field, with its horizontal dynamics, can cause the teaching space and time to be dispersed over the daily life of both the teacher and the student. This essay will delve into this problem from the analysis of a film and will propose strategies to generate a classroom space in virtuality from the reformulation of the pedagogical contract between teacher and student.

Keywords: Face-to-face class - virtual class - classroom - class - pedagogical contract

Palavras chave: Aula presencial - aula virtual - sala de aula - aula - contrato pedagógico

Resumo: O uso de novas tecnologias no campo educacional, com sua dinâmica horizontal, pode fazer com que o espaço e o tempo de ensino se dispersem no cotidiano do professor e do aluno. Este ensaio aprofundará este problema a partir da análise de um filme e proporá estratégias para gerar um espaço de sala de aula na virtualidade a partir da reformulação do contrato pedagógico entre professor e aluno.

(*) Salvador Savarese: Diseñador de Imagen y Sonido (Universidad de Buenos Aires).

Herramientas digitales para facilitar la educación online

Fecha de recepción: agosto 2021

Fecha de aceptación: octubre 2021

Versión final: diciembre 2021

Agustina Spelzini (*)

Resumen: El siguiente ensayo abordará temáticas relevantes a la educación universitaria dentro de un contexto de pandemia. Se establecerán desafíos presentes en las clases virtuales como también se nombrarán herramientas digitales y estrategias a partir de las cuales el docente puede incentivar la participación del alumno universitario a partir de un mayor dinamismo en las clases. A su vez, se mencionará la importancia de realizar trabajos grupales a distancia, con el fin de promover el trabajo en equipo, generar un espacio de encuentro digital el cual es un facilitador debido a las distintas ubicaciones físicas de los alumnos. Por último, se hará alusión a la tecnología educativa incluida de manera genuina por el docente universitario y se diferenciará a la misma de la inclusión efectiva.

Palabras clave: Pandemia - clase universitaria – tecnología – plataformas - herramientas digitales – estrategias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 167]

El presente ensayo titulado Herramientas digitales para facilitar la educación online, tomará como eje principal a la educación universitaria realizada a distancia debido al contexto actual de pandemia. A través del desarrollo del mismo, se intentará contestar la pregunta problema; ¿Cómo se podría facilitar, desde la tecnología educativa, el trabajo en equipo realizado a distancia, generando espacios de encuentros dinámicos que generen una mayor cercanía y potencien el aprendizaje de los alumnos universitarios?

“Con mucho esfuerzo y obligados por la emergencia, quienes nos dedicamos a enseñar tenemos que rediseñar nuestras clases a distancia y en ese proceso nos estamos animando a ensayar nuevas maneras de hacer las cosas.” (Furman, 2020). Es por ello, que el primer aspecto a analizar es la inclusión de la tecnología educativa realizada por el docente. Ya que la misma es indispensable para el favorable desarrollo de la cursada, como también para incentivar la participación de los alumnos, los cuales de otra manera podrían llegar a sentirse desconectados debido a las distancias y la virtualidad. Maggio (2012) denomina inclusión efectiva a la incorporación de tecnología educativa por razones ajenas a la enseñanza, la cual no parte de la preocupación del docente en mejorar sus prácticas. Este tipo de inclusión, fue visto principalmente dentro del contexto de pandemia en donde los docentes debieron migrar del aula

presencial al aula virtual y a su vez volver a considerar de qué manera se dictaría la clase. “La tecnología en las inclusiones efectivas se usa, pero el docente no reconoce su valor para la enseñanza ni la integra con sentido didáctico.” (Maggio, 2012, p.4). A partir de esta migración a la cual se vieron obligados, la incorporación de nuevas estrategias de enseñanza fueron afectadas, ya sea debido al interés del docente en la aplicación de herramientas digitales dentro del ámbito universitario o debido a la dificultad experimentada frente a la aplicación de tecnología en el aula, al ser en su mayoría inmigrantes digitales. Sin embargo, no se podría generalizar como tampoco excluir los esfuerzos realizados por los profesores dentro del marco de la crisis sanitaria global. Es por ello, que resulta necesario mencionar otro tipo de inclusión de tecnología, la cual es denominada por Maggio (2018) como genuina. “[...] alcanza los propósitos de la enseñanza y sus contenidos, pero adquiere su mejor expresión en la propuesta didáctica cuando emula en este plano de la práctica el entramado de los desarrollos.” Debido al contexto actual, algunos docentes comenzaron a experimentar con distintas herramientas digitales dentro de la clase. Las mismas, no fueron creadas específicamente para fines educativos, sin embargo, su aplicación puede ser muy útil para incorporar en el aula y a su vez incentivar el trabajo grupal a pesar de las distancias. García Areito (1999) afirma que los