

Innovación en estrategias de enseñanza. Instrucción y capacitación en línea: una perspectiva conectivista

Pablo E. Pittaluga

Se afirma, desde el advenimiento de internet (a nivel de usuario final no académico, alrededor de 1992), que es la herramienta definitiva de comunicación y difusión no sólo con propósitos comerciales, informativos y lúdicos, sino de enseñanza y capacitación. Creo estar de acuerdo con esto en general, aunque este último aspecto haya tomado más tiempo que los otros hasta llegar a niveles de desempeño aceptables, ya que la sincronía y la adaptabilidad han sido aspectos mucho más considerados y necesarios para su desarrollo.

Hacia 1993 aparecieron en el mercado las primeras computadoras personales destinadas a conectarse a internet más allá de los servicios de boletines en línea, que era lo que existía hasta el momento, con *browsers* básicos; hasta entonces, los servicios de *Bulletin Board System (BBS)*, que se encontraban disponibles desde los años '70, fueron pioneros -sobre todo entre los usuarios de las desde siempre modernas Macintosh- de las comunicaciones entre grupos cerrados, y lejanos antecesores de los foros de internet.

Muchas universidades desarrollaron a través de estos servicios -ora gratis, ora pagos- cursos complementarios a distancia aunando esfuerzos con radio y publicaciones impresas. De cualquier manera, no demasiada gente accedía con facilidad a una terminal, la tecnología era a través de módem telefónico -por lo que la larga distancia era prohibitiva, amén de la calidad de las líneas-, y las formas de comunicación eran asincrónicas, es decir, el foro era administrado usualmente por un técnico, que velaba por el correcto emplazamiento de mensajes y *threads*, y la subida y bajada de materiales era limitada. Pero fue un comienzo, y con él se plantearon, por primera vez en décadas, nuevos interrogantes sobre las formas de enseñanza que surgían a medida que la era de la información se hacía palpable en nuestra vida diaria.

Hacia 2002, la Universidad Tecnológica Nacional utilizaba la exitosa plataforma FirstClass, originalmente desarrollada en 1978; exitoso y útil programa basado en la estructura BBS, permitía ya utilizar cualquier PC como una terminal áulica en la cual desarrollar temas y análisis, coordinar grupos de estudio e intercambiar mensajes y consignas. Requería de clases complementarias, ya que en la época era aún impensable un intercambio simultáneo de audio y/o video, por lo que consistía fundamentalmente en una excelente ayuda a la instrucción presencial, mas no un reemplazante o alternativa completa absolutamente válida.

Hoy día, y debido a que incluso los *cybers* están lentamente volviéndose obsoletos -la banda ancha gratis es de acceso generalizado en regiones lo suficientemente urbanizadas- comunidades de enseñanza muy completas y en constante crecimiento, tales como WIZIQ y EduFire, están finalmente llegando a aquel momento de las comunicaciones electrónicas que sólo podía soñarse hace diez años: las computadoras, pequeñas y

poderosas, manejan e intercambian imágenes, sonidos y entornos de reproducción de aula con una precisión tal que en ocasiones ofrecen más herramientas de enseñanza que una mera clase presencial, algo que en esta época suena hasta anticuado; no es que lo sea, sino que la instrucción en su forma tradicional está siendo, desde hace décadas, cuestionada desde sus bases, por no ofrecer supuestamente conexión entre forma y fondo, entre práctica y vida posterior, entre teoría y trabajo en el mundo real, que a su vez incluye grandes dosis de virtualidad.

Es esperable que en los próximos cinco años todas las universidades y centros educativos que se precien de ofrecer servicios diferenciados a un alumnado disperso y exigente, que pagará por mejores servicios y estará orientado a resultados, tengan buena parte de sus cursos y oferta académica en línea. Es mi opinión personal que no hay nada de malo en ello, y la tradicional oposición a ello por parte de círculos academicistas que fueron revolucionarios en el pasado y hoy no son más que vistos como conservadores recalcitrantes, esconde un miedo a la exposición y al juicio de valor en tanto desempeño profesional, por parte de una sociedad no dispuesta ya a comprar servicios en base a méritos bien ganados pero pasados, sino a aplicabilidad y desarrollo cuasi inmediato.

En todo el entorno descrito, el conectivismo (en inglés *connectivism*) es aparentemente la nueva -y estimo la más efectiva y adaptable de todas las que se han planteado- propuesta de comprensión de contenidos a fin de desarrollar la instrucción por internet. Podríamos inicialmente considerarla un nuevo y aún no del todo explorado paradigma de la enseñanza que se orienta, por primera vez en mucho tiempo, a considerar el aprendizaje como algo más que conocimiento dictado por una parte y absorbido por la otra, para tomar por el contrario una posición muchísimo más adaptada y flexible. Cual reflejo del mundo de hoy, considera que una gran interconexión de conceptos debe ser transmitida como base de aprendizaje, logrando que el individuo los desarrolle por sí solo y con la supervisión del instructor, en lugar de disciplinas en compartimientos estancos que no aparenten tener lazos con ninguna otra cosa que con sí mismas, algo que aparentemente le ha sucedido por muchos años a la psicología en tanto puesta en práctica, y en menor medida a la sociología.

Desde mi propia experiencia, la enseñanza de lenguajes ofrece grandes posibilidades de combinar historia, cultura y costumbres a fin de lograr que se interrelacionen todas para ayudar a formar un concepto determinado; las raíces indoeuropeas de las palabras, que conectan la mayoría de los idiomas europeos (más de la mitad de los habitantes del mundo hablan alguno de ellos) en formas no siempre evidentes, permiten dar ejemplos concretos. La palabra inglesa *love*, y la alemana *liebe* significan lo mismo, amor, ya que ambos idiomas son germánicos y relativamente cercanos. Vienen ambas de la raíz indoeuropea **lewbh*, amar. Durante toda nuestra vida las hemos aprendido por reglas mnemotécnicas, sin sentir las, pero tomemos lo siguiente: en ruso es *любить (ljubit')*, en sánscrito *lubhyati*, en lituano *liaupsė*, en albanés *lum*, en polaco *lubić*, en noruego antiguo *ljúfr*, y muchos ejemplos más. Entonces, podemos deducir que,

si coincide en tantos idiomas europeos, y el nuestro lo es también, debe haber alguna palabra que nos haga recordar *love* sin tanto esfuerzo. Esa palabra existe, y es *libido*, del latín *libet*, desear. Si no tuviéramos el concepto de esa palabra en nuestro idioma, sin dudas no podríamos aprender tan fácilmente.

El conectivismo viene entonces como anillo al dedo a esta necesidad de renovar por completo las herramientas de enseñanza y ofrecer una nueva aula no presencial, donde el alumno está por y para sí mismo, con colaboradores y supervisores más que con autoridades instructoras, y ha sido llamado a *learning theory for the digital age*, una teoría de aprendizaje para la era digital.

Desarrollado inicialmente por los canadienses George Siemens y Stephen Downes, basándose en las limitaciones de la psicología conductista, el cognitivismo y el constructivismo, intenta explicar los efectos que la tecnología tiene en nuestras formas de vivir, comunicarnos y aprender. Combina elementos relevantes de muchas teorías de aprendizaje, estructuras sociales y tecnología, a fin de crear una sólida construcción teórica para el aprendizaje en la era de la información.

Un aspecto esencial del conectivismo es que trabaja con una red de nodos y conexiones que actúan como metáfora central del aprendizaje. Dentro de esta metáfora, un nodo es cualquier cosa que pueda ser conectado a otro nodo: información, datos, sentimientos, imágenes. Ya que el aprendizaje es un proceso en el cual se crean conexiones y se desarrolla una red personal de conocimiento, no todas ellas tienen igual significación dentro de la metáfora. De hecho, muchas de ellas pueden llegar a ser débiles. Los individuos son, todos y cada uno de ellos, seres únicos, dentro de los cuales los nebulosos procesos de aprendizaje adquieren características únicas, no siempre conscientes o plausibles de ser controlados.

Dado todo ello, es menester seleccionar especialmente la información que se desea sea nodo de inicio, y desde allí integrar los principios de caos, conexión y complejidad para, lenta pero firmemente, desarrollar nociones que ayuden a esos mismos nodos y al individuo a seleccionar y procesar información y hacerla aplicable a las siempre cambiantes bases de la recepción de información, ya no inmóvil e impresa, más digital y dinámica. El metaaprendizaje se vuelva, así, tan importante como el aprendizaje en sí mismo.

Por supuesto, y en cierta medida por suerte, hay críticas al conectivismo; algunos lo ven más como una perspectiva pedagógica que como una teoría del aprendizaje, centrado en qué se aprende y no cómo, y otros lo consideran un subproducto del constructivismo social, cuyos orígenes se atribuyen largamente a Lev Vygotsky. De cualquier forma, es una teoría más que se pone a disposición para la crítica y el análisis, y hasta el momento la respuesta académica aparenta ser buena; en la capacitación de hoy, que alcanza todos los niveles de la sociedad y excede lo meramente académico, una teoría que sirva a la vez de herramienta y de paradigma modificable es algo que sólo podría haber venido de la mano de cambios tan radicales, que nos hayan hecho pensar de qué manera interactuar con nuestros procesos de desarrollo y aprendizaje, ahora que disponemos de herramientas tan versátiles como nunca antes hemos tenido.

Espectáculo y Diseño. Consolidación de un proyecto

Andrea Pontoriero

Las carreras de Diseño de Espectáculos (Escenografía y Vestuario) y Dirección Teatral llegaron por primera vez, en el año 2008 a lanzar a sus primeros profesionales al mercado laboral. Desde su creación en el 2005 se tomaron decisiones y se implementaron estrategias tendientes a posicionar las nuevas carreras, tanto al interior de la Universidad de Palermo y de la Facultad de Diseño y Comunicación como hacia el exterior, tratando de definir un perfil propio pero al mismo tiempo integrándolas a la dinámica propia de una Facultad que se distingue por la búsqueda de la innovación, la heterogeneidad, la práctica y la movilidad permanentes. Por un lado, se trabajó en los contenidos, la documentación académica y la incorporación de un cuerpo docente que debía estar acorde a esta línea de trabajo, y por otro lado, se tomaron una serie de acciones que acompañaron el lanzamiento de la carrera en la comunidad.

La Facultad de Diseño y Comunicación se caracteriza por motivar la creatividad de sus estudiantes y promover la producción en todas las áreas de desarrollo académico, desde este lugar, hubo un intento de abrir las perspectivas y mostrar la producción de nuestras carreras tanto a nivel interno, con muestras permanentes dentro del espacio académico de la Facultad como hacia fuera, en distintos ámbitos de prestigio académico, cultural y de experimentación. En tal sentido se llevaron a cabo, en colaboración y coordinación con las áreas de Eventos, Marketing, Producción, Espectáculos y Cine y TV, entre otras, proyectos destinados a gestionar y acompañar el desarrollo de esta nueva área dentro de la Facultad.

Narraré a continuación algunos de los proyectos en los que hemos trabajado en estos últimos años, especificando los objetivos que pretendíamos lograr y el estado de situación de los mismos.

Fragmentos en Escena

Se realizó por cuarto año consecutivo la muestra *Fragmentos en Escena* en el Teatro Regio dependiente del Complejo Teatral de Buenos Aires. En esta muestra se seleccionan los trabajos presentados por los estudiantes de las cátedras de Dirección teatral en los trabajos prácticos finales y se programan dos funciones que constituyen un panorama de la diversidad de enfoques, miradas y estéticas que se abordan a lo largo de las carreras. Por otra parte, esta muestra constituye una experiencia única en donde los estudiantes tienen la oportunidad de formarse en la práctica escénica de una forma inusual, debiendo adaptar sus trabajos a un nuevo espacio y aplicar los conceptos aprendidos en las distintas asignaturas en una producción en donde además de la dirección de actores, el diseño visual y sonoro se debe tener en cuenta el particular esquema de trabajo del teatro oficial, el conocimiento de sus estructuras, de los distintos roles que cumplen los técnicos y el personal para poder transmitir una concepción estética personal. Este año, se incorporaron a la muestra experimentaciones en el teatro lírico y un trabajo presentado en la asignatura