

Experiencia educativa

Análisis y alcances de la experiencia «Nivelatorio a distancia» y «Tutoría Par en Entornos Virtuales de Aprendizaje»

Desarrollado en el Instituto de Educación Superior 9-029.
Luján de Cuyo, Mendoza, Argentina

Gatto D´Andrea, María Alejandra
mgattodandrea@yahoo.com.ar

Merciel, José Francisco
josemerciel@hotmail.com

Bustos, Valeria
avaleriabustos@gmail.com

Gallardo, Guillermo
gallardo.guillermo@gmail.com

Instituto de Educación Superior 9-029 – Luján de Cuyo, Mendoza, Argentina

Dirección electrónica: gallardo.guillermo@gmail.com

Palabras clave: Entornos virtuales, Tutoría Par, Nivelación, Innovación

Keywords: *Virtual environments, Peer Tutoring, Leveling, Innovation*

Introducción

Consideramos que un proyecto/programa que integra las nuevas tecnologías es innovador cuando a partir de su existencia «hay un antes y un después» en ese contexto específico en el cual se desarrolla la experiencia.

Entre las características de las Tutorías pares en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y Nivelatorio 2022 del IES 9-029 podemos mencionar las siguientes: 1) Con el objeto de construir los aprendizajes y las competencias necesarias para posteriormente acompañar los diferentes talleres desarrollados en el marco del «Proceso Nivelatorio 2022 desarrollado en las aulas de la Plataforma Virtual» destinado a los y las aspirantes que desean ingresar a las diferentes carreras que se ofrecen en el Instituto, los y las estudiantes avanzados que decidieron participar del proyecto, realizaron un proceso de capacitación en «Tutorías pares en EVA»; 2) Los y las estudiantes «tutores pares» desarrollan este proceso de capacitación para el acompañamiento y seguimiento de pares; y que son evaluados/as a partir de rúbricas e instancias de co-evaluación, al culminar el mismo, tienen el 15% de su práctica profesional/profesionalizante aprobada.

El Objetivo del Proyecto Nivelatorio a distancia 2021 y 2022 es promover, planificar y desplegar EVA que faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje tendientes a desarrollar las capacidades y los aprendizajes necesarios para ingresar al Nivel Superior, con especificidad de las competencias básicas específicas para cada carrera de formación docente y técnica desarrolladas en el IES 9-029, destinado a aspirantes del ciclo 2022.

El Objetivo del proyecto Tutoría Par en EVA implica que estudiantes avanzados de las carreras de formación técnica y docente, sean protagonistas en el proceso de acompañamiento para la construcción de aprendizajes y desarrollo de capacidades de aspirantes a las diferentes carreras del Instituto desarrollando estas prácticas de interacción en entornos virtuales de aprendizaje.

Para evaluar los proyectos, realizamos la construcción de los siguientes indicadores de análisis teniendo en cuenta el Breve Manual para la Narración de Experiencias Innovadoras de la OEI a) impacto producido, es decir, cambios a partir del proyecto/programa, b) rol del/la docente como promotor de cambio, c) aspectos tecnológicos, c) aspectos didácticos, d) tipo de iniciativas generadas por los/as docentes en su trabajo directo con el estudiantado, e) principales rasgos que la caracterizan como experiencia innovadora, f) presencia de las 7 C y g) nuevos aprendizajes construidos, que al socializarlos sirven para el enriquecimiento de colegas.

En el IES 9-029, previo al proyecto, se producían prácticas educativas y pedagógicas únicamente en espacios con presencialidad física, no existían instancias de acompañamiento de estudiantes como «tutores pares» y las clases eran unidireccionales «una sola voz que enseña». Luego de estos proyectos, se producen innovaciones al incorporar los entornos virtuales, posibilitando el trabajo colaborativo entre estudiantes, profundizando las prácticas de los y las tutores/as pares, promoviendo la co-enseñanza y co-evaluación.

El tipo de dispositivo tecnológico empleado es el aula en Plataforma Moodle, plataforma de videoconferencias y otras plataformas de interacción. Todas las propuestas desarrolladas en las aulas son acordadas por el equipo de gestión, docentes y tutores/as pares, trabajando con propuestas varias, diversas estrategias y potencialidades que proporciona la plataforma en el abordaje de los saberes curriculares fundamentales.

Por lo tanto, se produce un cambio en las prácticas docentes y en los procedimientos educativos, ya que se fomenta la participación activa de estudiantes en el proceso de aprendizaje, como así también el trabajo interdisciplinar y el involucramiento en el proceso del/a compañero/a.

En este sentido, los rasgos que la califican como una experiencia innovadora son: la originalidad, la autonomía y la iniciativa.

Además, podemos afirmar que esta experiencia innovadora cuenta con computadoras, otros dispositivos y conectividad (proporcionadas por la Institución para quienes no contaban con recursos), capacitación a docentes, tutores pares y estudiantes, promoviendo la originalidad y creatividad en las propuestas pedagógicas para el abordaje de contenidos curriculares. Y como dijimos anteriormente, esta propuesta potencia el trabajo colaborativo, siendo el germen para la conformación de comunidades de prácticas; tal cual lo manifiesta el indicador de análisis las «7 C».

Análisis específico del camino recorrido

Siempre ha habido posturas contrapuestas en torno a la innovación tecnológica. En este sentido, Keller menciona dos enfoques polares:

- «Postura Tecnofóbica» o «Apocalíptica» (Eco, 2001) que le adjudican a la Tecnología rasgos negativos, peligrosos y hasta amenazantes.
- «Postura Tecnofílica» o «Integrados» (Eco, 2001), que apoyan incondicionalmente los avances provocados por los «nuevos medios» a los que considera claves y decisivos.

¿Qué tienen en común estas posturas? Le adjudican un poder desmesurado a la tecnología, por eso pueden ser consideradas dentro de denominado: «Determinismo tecnológico» (Williams, 1984).

Se observan diversos posicionamientos sobre la relación entre la tecnología y la sociedad, como posturas que coexisten:

- *Visión externalista*: la tecnología como objeto fijo, con un uso y finalidad concretos
- *Concepción instrumental*: Tecnología como herramienta
- *Relación Unidireccional entre persona y tecnología*: evidenciada en las tres posturas antes mencionadas.

Frente a estas posturas asumimos como desafíos:

- *Tomar la decisión*: incorporar EVA y relacionarnos a partir de ellos. Trabajar cooperativamente con Tutores/as pares en EVA.
- *Brecha digital*: posicionándonos en la «Teoría de desniveles de conocimiento» de Tichenor-Donahue y Olien (Wolf, 1994) que manifiesta que «toda innovación tecnológica genera desigualdad en las primeras etapas de incorporación en la sociedad», nos propusimos trabajar respecto a:
 - *Nivel Adquisitivo*: acceso a una computadora u otro dispositivo por estudiante conectada a la red, brindando equidad en el acceso (ya que el acceso a las tecnologías condiciona el modo de apropiación y el uso de ella).
 - *Nivel cognitivo*: apropiación de la tecnología mediante la capacitación para tener las competencias necesarias para manejar estos dispositivos de manera autónoma y crítica.
- *Capacitación*: desarrollamos una red de capacitaciones en EVA (marco de trabajo, relaciones, formas de comunicación e interacción, retroalimentaciones, construcción de conocimiento y desarrollo de capacidades) y en Tutorías Pares en EVA (co-aprendizaje, co-evaluación).

Teniendo en cuenta lo que sostienen Burbules y Callister (2000), proponemos un debate que impulse nuevas miradas y relaciones más complejas entre la tecnología y la persona desde una perspectiva relacional que nos permita pensar que la distinción entre lo humano y lo tecnológico es difusa, ya que nos vamos modificando por la tecnología, mientras usamos tecnología también. Hay simbiosis: «Somos modificados por la tecnología, somos tecnología». Asimismo, la tecnología no es solo la «cosa», sino también todo lo que ella genera como complejo cambio cultural y social. Además, las tecnologías constituyen un «espacio», un «entorno», que afecta las relaciones, el pensamiento y la acción. Reconocemos que el trabajo en estos entornos trae consecuencias no deseadas, imprevisibles, resultado múltiples (no es lineal ni unidireccional). Hay interdependencia de múltiples consecuencias.

¿Qué cambios culturales, sociales, educativos, personales, colectivos hubieron en nuestro Instituto?

- *Entornos de aprendizaje. Entornos virtuales y presenciales*: nuevas formas de interacción, de construcción y relación.
- *Formas de relación*. Incorporación de las relaciones «Entre pares» en los EVA, Involucramiento en el proceso del/a compañero/a.
- *Cambios en las prácticas docentes*. Fomenta la participación activa de estudiantes en el proceso de aprendizaje y el trabajo interdisciplinar. Interactuar en entornos virtuales generan cambios sociales.
- *Comunidades*. Esta experiencia potencia el trabajo colaborativo y cooperativo, siendo el germen para la conformación de comunidades de prácticas.
- *Simbiosis*. Mientras usamos las tecnologías, nosotros también nos vamos modificando (en las prácticas, formas y modos de interacción, de pensamiento, de construcción) Por lo tanto no es ajena, somos modificados cultural y psicológicamente por la tecnología, y nosotros también la modificamos mientras la usamos.
- *Entorno*. Las T constituyen un espacio - entorno en donde se producen las interacciones humanas, donde suceden cosas, donde la gente actúa e interactúa.
- *Complejidad*. Lo previsible y lo planificado tienen límites. Los cambios introducidos con las T siempre van acompañados de una multitud de otros cambios en los procesos sociales y pautas de actividad.

Al utilizar tecnologías, «el hombre ha visto modificada su relación con el medio ambiente, ya que el uso de determinada tecnología no es inocua, sino que provoca transformaciones en el entorno y en el modo de verlo por parte del hombre» (McLuhan, 1994).

Por lo tanto, en nuestro Instituto reflexionamos sobre la incorporación de nuevas tecnologías que no significa que es un «simple medio para seguir haciendo algo de manera más rápida», como tampoco son «simples innovaciones» que permiten hacer algo planificado para lograr un determinado fin.

Y por lo tanto, debimos superar estas categorías simplistas, ya que las tecnologías y las innovaciones en tecnología, son entornos que modifican las percepciones que las personas tienen de sí mismos, sus relaciones mutuas, sus interpretaciones del tiempo y el espacio y sus posibilidades de acción.

Srniceck (2018) afirma que las plataformas interactivas son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen, son intermediarias y reúnen personas con diferentes roles y funciones (profesores/as, tutores/as pares y aspirantes) y proponen la infraestructura básica para mediar entre diferentes grupos. Dependen de efectos de red «más usuarios generan más usuarios».

Conclusión

Creemos oportuno afirmar que los proyectos de innovación mencionados que integran las tecnologías digitales, contribuyen a disminuir la brecha digital, en tanto expanden el horizonte de posibilidades que garantizan el derecho a una educación (ingreso, permanencia y egreso) para todos y todas, con propuestas de calidad y que resuenan con los intereses y necesidades de los y las docentes y estudiantes, además de la originalidad, especificidad, autonomía y descentralización como características preponderantes.

Por ello, como educadoras y educadores nos interpela cómo seguir propiciando espacios educativos que contribuyan a la apropiación de las nuevas tecnologías y la disminución de la brecha digital mencionada.

Referencias Bibliográficas

- Albarello, F. (2012).** La brecha digital en las escuelas de la Ciudad de Buenos Aires: acceso y uso de la PC e Internet. En: Canella, R., Gegunde, H. (comps). *Las Tic: Avances y Perspectivas* (pp.133-158). Buenos Aires: Universidad Nacional de Lomas de Zamora.
- Burbules, N. y Callister, T. (2000).** *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Barcelona: Granica.
- Castells, M. (1999).** La era de la información: economía sociedad y cultura. *La sociedad red. Vol I*. México D.F.: Alianza.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2015).** *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Lion, C. (1995).** Mitos y realidades en la tecnología educativa. En: *Tecnología educativa: política, historias, propuestas* (pp. 41-64). Buenos Aires: Paidós.
- McLuhan, M. (1994).** *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.