

El material didáctico como hoja de ruta

Experiencia en el diseño de portadas para un posgrado en línea

Gisela SCHWARTZMAN

Valeria ODETTI

Ma. de los Milagros LANGHI

Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO (Argentina)

giselas@flacso.org.ar, vodetti@flacso.org.ar, mlanghi@flacso.org.ar

Eje y sub-eje seleccionados

Eje 4 Educación a Distancia / Sub eje Diseño de materiales y entornos educativos.

Resumen

Semana a semana los participantes de un posgrado en línea ingresan al campus y se encuentran con una nueva sesión de trabajo. Materiales didácticos de contenido, recursos variados, consignas de tareas, espacios de participación y producción componen un escenario rico y heterogéneo. ¿Cómo orientar a los estudiantes en estos entornos complejos? ¿Cómo ayudar a generar una secuencia posible en el recorrido por elementos variados? ¿Cómo construir espacios comunes entre pantallas personalizadas?

En el marco de nuestra experiencia de diseño de propuestas educativas en línea y, más específicamente, de Materiales Didácticos Hipermediales (MDH), las estrategias para abordar estas cuestiones son diversas. A través de esta ponencia, nos proponemos presentar específicamente un nuevo desarrollo: la *Portada de sesión*. Se trata de un material digital que, a modo de infografía, integra elementos gráficos y textuales para dar cuenta de los elementos centrales de cada sesión de estudio del posgrado. Esa portada, el primer elemento al que los estudiantes acceden cuando ingresan al campus, se diseña a medida que el programa de formación se desarrolla ofreciendo pistas para organizar el estudio, el recorrido por esa nueva sesión, permitiendo reconocer, a la vez, el proceso temporal más amplio y “devolviendo” elementos que ayuden a reconstruir los procesos de toda la comunidad involucrada.

Luego de tres meses de implementación de este material, realizamos un relevamiento sobre los elementos más valorados por los estudiantes sobre el recurso.

En esta ponencia, describiremos los rasgos centrales de la Portada, desarrollaremos los fundamentos teóricos que sustentan su diseño, daremos cuenta de los procesos de producción de la misma y la perspectiva de los estudiantes sobre el valor de la misma.

Palabras Clave

Educación En Línea, Material Didáctico, Contenidos Digitales, Diseño Formativo.

Introducción

La mediación en los procesos de aprendizaje constituye un tema complejo que supone la interacción de dispositivos diferentes dentro de una propuesta educativa: contextuales, edilicios, sociales, didácticos, etc. Los materiales pensados para usarse en un contexto de aprendizaje dialogan, explícita o implícitamente, con todos ellos. De alguna manera se moldean con ellos y se acomodan dentro de los límites de ese macrodispositivo: la propuesta educativa. En el caso de la educación en línea, esto implica que los participantes interactúan además con espacios, recursos y materiales dispersos. Así, materiales didácticos, recursos variados, consignas de tareas, espacios de participación junto a lo producido por los propios participantes en el proceso de apropiación de estos elementos componen un escenario rico y heterogéneo que, a la vez, conlleva cierto riesgo de desorientación, vinculada a una posible desarticulación de los fragmentos característica del aprendizaje ubicuo (Caldeiro y Schwartzman, 2013). En este sentido, nos preguntamos ¿Cómo orientar a los estudiantes en estos entornos complejos? ¿Cómo ayudar a generar una secuencia posible en el recorrido por elementos variados? ¿Cómo construir espacios comunes entre pantallas personalizadas?

Un aspecto fundamental de nuestra propuesta educativa consiste en la reconstrucción de la misma para cada nueva edición. Esto implica que adaptamos y modificamos contenidos y secuencias de trabajo, por un lado, para mantenerla actualizada a través de los últimos aportes en el campo y, por el otro, para generar dispositivos que permiten configurar el proceso compartido en el campus virtual como elemento vivo, como algo que efectivamente transcurre a partir de las experiencias específicas. ¿Cómo sintetizar y poner a disposición la experiencia distribuida? ¿cómo recuperar la diversidad de procesos y colaborar en la reconstrucción de procesos educativos compartidos? Con estas preguntas en mente nos propusimos brindar una

panorámica que muestre *lo que esta pasando* en el recorrido de aprendizaje y así surgió la inquietud de diseñar portadas que, modificadas con cada nueva sesión de estudio, permiten relevar la información más importante de la semana en curso: fechas importantes, algún aporte conceptual, citas de los foros de trabajo, entre otras¹.

La presente comunicación recoge esta experiencia de diseño así como también la mirada de los estudiantes en relación con su usabilidad y relevancia para la formación.

Contexto de la experiencia

El Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías de Flacso Argentina (PENT) lleva adelante desde hace más de 10 años una oferta académica que brinda elementos de comprensión y análisis sobre la enseñanza con TIC en el actual contexto socio-histórico y promueve capacidades para el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos de formación que integren tecnología.

Cada uno de los dos años que conforman la cursada del posgrado se encuentra dividido en módulos de entre cuatro y seis semanas de duración en los que se abordan los núcleos temáticos centrales que constituyen un recorrido integrado. Internamente, cada módulo se divide en sesiones semanales o quincenales que, con la misma lógica, van articulando contenidos entre sí con una fuerte relación con las actividades de aprendizaje propuestas. Cada una de estas sesiones incluye:

- *Presentación de sesión*: da la bienvenida, recibe a los estudiantes y les plantea las tareas centrales que tienen por delante y recupera el “clima” del campus.
- *Material Didáctico*: es el material de contenido que organiza y presenta a los estudiantes los núcleos problemáticos de la temática correspondiente.
- *Recursos*: bibliografía, videos o podcast divididos en básicos y ampliatorios.
- *Actividad*: consigna de trabajo que puede ser de realización individual o grupal y que articula con los propósitos del módulo que se está cursando.
- *Espacios en línea y aplicaciones digitales*: aquellos necesarios para la comunicación y la resolución de las tareas de aprendizaje propuestas.

1

□ La descripción completa de las secciones de la portada está desarrollada en el apartado Desarrollo de la experiencia de diseño de portadas.

Como puede reconocerse se trata de una diversidad y multiplicidad de recursos que, además, se actualizan periódicamente. Por lo tanto, los estudiantes deberán aprender a moverse en este nuevo territorio digital para la enseñanza y aprendizaje en línea (Schwartzman, Tarasow y Trech, 2014). De allí, la necesidad de acompañar los procesos de socialización en estos contextos educativos aún novedosos y proporcionar andamios para facilitar la progresiva construcción de autonomía de los estudiantes.

Marco Conceptual

Un material didáctico (en adelante, MD) es aquel que ha sido específicamente diseñado para el aprendizaje, que contiene en sí mismo una concepción del aprendizaje y de aquello que los estudiantes tienen que hacer para aprender, sea esto explícito o no. La especialista Mariana Landau (2006) diferencia el material educativo de los didácticos, considerando que éstos últimos están elaborados por especialistas en diseño instruccional para que respondan a una secuencia y a los objetivos pedagógicos previstos para enseñar un contenido a un destinatario. Por lo tanto, los MD son aquellos con los que los estudiantes interactúan en forma directa como parte de su proceso de construcción de conocimientos y son concebidos, desde el mismo proceso de diseño, para sostener, apoyar, guiar y orientar procesos de aprendizaje.

Los MD forman parte de propuestas educativas que los incluyen pero que no se limitan a éstos, por lo cual además de preguntarnos por su sentido y particularidades es necesario comprender las singularidades del contexto educativo, en nuestro caso, de la Educación en Línea. Entendemos que esta modalidad educativa, a través de los dispositivos tecnopedagógicos que le dan forma (Schwartzman, Tarasow y Trech, 2013, 2014), implica el desarrollo de espacios configurados no como medios para transmitir información (en tanto esto supone traducciones tecnológicas de un modelo didáctico basado en la enseñanza frontal) sino como lugares de construcción social, participativa y en red, en consonancia con las perspectivas de la enseñanza y del aprendizaje socio-constructivistas que se sostienen desde el equipo de trabajo y de investigación. Tal como señalan los mencionados autores, destacamos que la tecnología: “no es concebida ni utilizada como un puente para la transmisión de contenidos ni como un medio de salvar el problema de la distancia entre los participantes sino como un territorio que con sus

espacios posibilita el desarrollo de una propuesta educativa en línea y que se constituye en un punto de encuentro común al que acceden y en el que comparten todos los participantes. Un territorio donde la tecnología, en sus diversos espacios, adopta diferentes modos, usos y aplicaciones, dependiendo de las necesidades planteadas en el diseño tecnopedagógico subyacente.” (Trech, Tarasow y Schwartzman, 2014)

En el proceso de diseño de estos dispositivos se deberá articular la puesta en circulación de información, procesos pedagógicos que propicien interacciones múltiples entre los diversos actores involucrados y con los contenidos circulantes y estrategias que promuevan la construcción de conocimientos. Por lo tanto, como planteamos en otras oportunidades (Schwartzman y Odetti, 2014), si bien los MD mantienen un lugar clave dentro de las propuestas de educación en línea, el valor y sentido de los mismos se construye en las interacciones que se tejen entre éstos y los otros elementos tales como las actividades, el entorno tecnológico, los actores (compañeros, tutores-docentes) y los espacios previstos para la comunicación y producción individual y colectiva, entre otros.


Desarrollo de la experiencia de diseño de la portada

La Portada de sesión cuenta con cuatro secciones permanentes que facilitan la organización de la información: *Fechas Importantes*, *Lo que se viene*, *Lo que pasó* y *Autores Fundamentales*, cada una con sus características particulares. Las secciones en conjunto funcionan como un organizador gráfico único que re-estructura los elementos que conforman la experiencia de la sesión que se inicia y la articulan con el proceso educativo más amplio, ya sea por la secuencia general del posgrado como por la dimensión comunitaria de la cohorte.



En *Fechas importantes* pretendemos exponer con claridad y de manera escueta los plazos de tareas e hitos de la cursada. Allí los estudiantes encuentran rápidamente aquellas fechas claves, como días en que se cambian los espacios de intercambio, de entrega de trabajos, actividades especiales, y puntos destacados del calendario académico (por ejemplo receso de invierno).

La sección *Lo que se viene*, supuso inicialmente tomar los aspectos importantes que de la semana que cada estudiante tendría por delante destacando tanto aspectos teóricos y puntos relevantes o novedosos de la actividad semanal. Uno de los propósitos de esta sección es generar expectativa por el contenido de la sesión. Este espacio implica revisar múltiples elementos y definir prioridades que ayuden a identificar rasgos destacados de la sesión, considerando modalidades, herramientas, propósitos, especialistas invitados, tareas, temas, y todo aquello que resulte novedoso para el devenir de la cursada. Conforme fuimos ganando experiencia en este diseño en equipo, la información fue mutando desde la exclusiva presentación textual hasta la incorporación de esquemas y gráficos que permitieron mejorar aquello que se quería comunicar. Esta mutación se ve reflejada en todas las secciones de la portada, cada una muestra un cambio particular en el que predomina el paso del registro textual hacia la incorporación de aspectos gráficos, la reducción de palabras para exponer la información o la relevancia de ciertos datos por sobre otros. Por ejemplo, en el apartado *Fechas Importantes* las primeras portadas replicaban en forma y extensión lo que ya se encontraba en otros espacios. Al avanzar, fuimos encontrando un registro más acotado que destaca lo central a tener en cuenta por los estudiantes como un



FECHAS IMPORTANTES

- 26/08: PROMEDIA EL PLAZO PARA DEBATIR EN EQUIPO.
- 27/08: MOMENTO DE VOLCAR LAS IDEAS EN EL FORMULARIO.

recordatorio que permite reconocer a "simple

vista":

Tal como se mencionó anteriormente, la portada de sesión se planteó como un material que presenta a los estudiantes, de manera rápida y precisa, los aspectos destacados del momento de la cursada en que se encuentran. En este sentido la sección *Lo que pasó* retoma, de todo lo ocurrido en el campus en la sesión anterior, algún rasgo distintivo que evidencie la continuidad con la siguiente o bien destaque alguna impresión/percepción de los estudiantes sobre los contenidos o la actividad realizada. La selección de información a incluir depende de las particularidades de cada sesión pero se considera valioso recuperar, principalmente, el trabajo de los

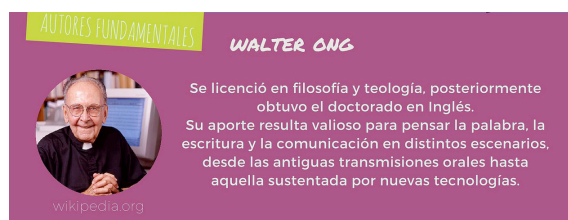
alumnos, sus intervenciones y producciones para dar visibilidad a lo que ocurre en la comunidad del posgrado. Nuestra tarea se basa en recorrer el entorno y consultar a los tutores de cada uno de los grupos para identificar “destacados” de la semana anterior.

La intención al incorporar *Lo que se viene* y *Lo que pasó* es considerar o establecer conexiones entre las sesiones y "poner en evidencia" el camino (grupal) de la cursada. En este sentido la redacción de contenidos no fue ingenua en generar condiciones o brindar pistas a los alumnos para que puedan gestar sus propios vínculos entre sesiones.



En *Lo que se viene* y *Lo que pasó* la incorporación de elementos gráficos se constituyó como un aspecto que aporta significado al material pero a la vez implica mayor complejidad para el diseño de las portadas.

Con cada sesión los estudiantes se encuentran con textos de autores específicos del campo en estudio. La sección *Autores Fundamentales* recupera una aproximación a los referentes del campo de estudio de Educación y Tecnologías, recuperando a aquellos que el equipo docente reconoce como fundantes del mismo. Esta sección los incluye, comentando sobre su formación, líneas actuales de investigación e incluso explicitando por qué su lectura resulta valiosa para la formación. Esta sección se presenta la información de manera textual.



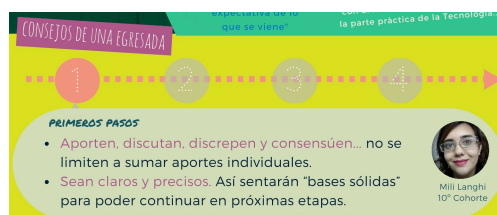
En las sesiones de Taller de Proyectos (Diploma) y Práctica Profesional (Especialización) las portadas difieren en relación con las de los demás módulos. El espacio destinado a la sección de *Autores Fundamentales* se utiliza para la sección *Consejos de una Egresada* que esquematiza las distintas etapas de dichos espacios curriculares resaltando la actual. Además se ofrecen sugerencias de la experiencia de

una egresada y se vinculan con la actividad que los estudiantes transitarán en dicha etapa concretamente.

Finalmente, un aspecto más a compartir es la construcción de la *Galería de portadas anteriores*. Al ingresar al entorno, debajo de la portada de la sesión, los estudiantes acceden a la exhibición completa de las portadas ubicadas en forma cronológica. Así, encuentran un recorrido sintético del proceso educativo propuesto en forma longitudinal. Aspiramos a que esta posibilidad de “mirar lo transitado” en forma gráfica colabore en la construcción compleja e integral de los contenidos abordados a lo largo de la formación.

El proceso de montaje de este material didáctico, se basó, principalmente en la experiencia del equipo del posgrado y en los

desarrollos previos e investigaciones del equipo responsable del diseño de materiales didácticos digitales, conformado por educadores y desarrolladores tecnológicos. En el relevamiento realizado no encontramos experiencias previas similares por lo que cobró especial relevancia recoger la mirada de los estudiantes a fin de comprender, en una primera aproximación, sus percepciones y valoraciones sobre la Portada de sesión.



Exploración de la mirada de los estudiantes

Para conocer la perspectiva de los estudiantes sobre el material elaborado se diseñó una encuesta no obligatoria que estuvo disponible en el entorno en línea varias semanas. Las preguntas se centraron en sus percepciones acerca de este material; el uso que hacen de la misma, sus valoraciones y modificaciones posibles.

La posibilidad de incluir preguntas de respuesta abierta nos permitió recoger sus percepciones sobre la función de la Portada. Encontramos una gran cantidad de respuestas que muestran que la portada es percibida como un primer acercamiento a los contenidos de la sesión y la describen en términos de: un ordenamiento cronológico, una hoja de ruta, un resumen visual. De este modo encontramos que identifican los propósitos que nos planteamos al diseñar este material. A modo de ejemplo, recuperamos algunas de las respuestas obtenidas:

“Actúa como una brújula para situarnos en el camino de la Diplomatura, ya que recupera elementos de módulos cerrados y los pone en juego con los incorporados en

el módulo nuevo, para facilitarnos la búsqueda de las interrelaciones entre los contenidos de la Diplomatura”

“Es la hoja de ruta de cada módulo: es mirar de modo sintético el camino recorrido, saber dónde estoy y reconocer la orientación hacia donde el módulo nos quiere conducir. Puedo encontrar organizados los materiales, las actividades.”

Al indagar sobre el uso de las portadas, en la mayoría de las respuestas, los estudiantes indican que las utilizan como material Orientador/Organizador que cumple con la función de exponer y establecer conexiones entre las instancias del cursado. Mencionan que encuentran allí información “clave” de manera escueta y precisa.

“Además de ser muy agradable en su diseño y presentación, la encuentro muy práctica para orientar la propuesta de cada sesión, a la vez que hace recuento breve de lo que pasó en la semana anterior y sugiere lo que vendrá en las semanas siguientes.”

En relación al *uso* (es decir, si eligen detenerse en este espacio, si lo utilizan para su estudio, etc.) los datos obtenidos muestran que más del 80% de los estudiantes utiliza la información de la portada al menos una vez en cada sesión y algunos incluso más (ver tabla).

Frecuencia de uso	Cantidad de respuestas	Proporción del total
Mas de una vez por sesión	36	43,37%
Con cada sesión	31	37,35%
En algunas sesiones	14	16,87%
Nunca	2	2,41%

En la tabla siguiente se presentan las respuestas sobre la utilidad/interés que los estudiantes le otorgan a cada sección de la portada, los que muestran una alta valoración general por cada elemento incluido, destacándose especialmente las funciones vinculadas a la organización personal (fechas) y la profundización en el recorrido a través de la información sobre los autores, y un poco más abajo, aunque con alta valoración, los aspectos vinculados a la reconstrucción del recorrido en perspectiva comunitaria:

Sección	Utilidad/interés Considerable	Poca utilidad/interés
<i>Autores fundamentales</i>	72,28%	27,71%
<i>Fechas importantes</i>	71%	29%
<i>Lo que se viene</i>	67,47%	32,53%
<i>Consejos de una egresada</i>	63,64%	36,36%
<i>Lo que pasó</i>	61,45%	38,55%

Si bien todas las secciones generan interés, la particular yuxtaposición en un mismo material de la información de las secciones *Lo que se viene* y *Lo que pasó*, generó opiniones sobre la lectura y el sentido que los estudiantes le otorgan al material que vale destacar, tal como ilustra esta respuesta:

“Me gusta la sección “lo que pasó” porque me parece bueno tener siempre presente lo trabajado anteriormente para ir integrando todo. “Lo que se viene” también es lindo tenerlo a la vista porque genera expectativa. Ambas secciones hacen que lo presente no sea algo aislado sino que se conecte con el pasado y el futuro formando un todo.”

Mayormente los estudiantes no sugirieron modificaciones al material, con más del 59% de las respuestas que manifestaron que no incorporarían otras secciones u información.

Resultados

Las opiniones que los estudiantes vertieron en las encuestas indican que los propósitos que nos planteamos al comenzar a diseñar estas portadas han sido cumplidos. Las reconocen como un espacio central que organiza la información relevante del período de trabajo, ofrece “pistas” para organizar el estudio y, al mismo tiempo, crea lazos de continuidad entre las sucesivas etapas del posgrado.

Desde el punto de vista del trabajo de diseño tecnopedagógico la tarea requiere dos fases diferenciadas. Una fase anticipada y otra (casi) concomitante con el proceso de cierre de sesión y apertura de una nueva. En la primera instancia, se trata de un trabajo de pre-producción, ya que algunas secciones pueden ser preparadas previamente, como en el caso de *Autores Fundamentales* o dejarse avanzadas como *Lo que se viene* (que puede requerir ajustes con el devenir del curso). Otras, por el contrario, requieren la realización de ajustes hasta el momento de la publicación,

particularmente aquellas secciones que recuperan el “vivo” del campus como *Lo que pasó*. Esta sección, además, tiene la dificultad de visualizar todo el proceso que van realizando los estudiantes y encontrar elementos que, siendo individuales o de un grupo en particular, repercutan en todo el universo de estudiantes para que se perciban reflejados en el proceso que se está destacando.

Desde una mirada que recupere la noción de Educación en Línea que sostengamos desde el equipo del PENT, encontramos un aspecto pendiente que hemos reflejado en trabajos anteriores (Schwartzman y Odetti, 2011) y se vincula con la posibilidad de otorgar a los estudiantes un rol de co-autoría de este espacio. Desde la perspectiva socioconstructivista que guía nuestra tarea, es de especial relevancia habilitar su voz, sus elecciones y destacados, propiciar la reconstrucción de los procesos de aprendizaje compartidos y recuperar las expansiones que ellos puedan generar con sus propios aportes y reflexiones a las problemáticas centrales del campo. Es necesario aclarar que no se trata de incluir espacios de participación, ya que nuestro territorio abunda en la combinación de aplicaciones de interacción y producción colectiva que en forma porosa atraviesan el entorno educativo y de propuestas de actividades de aprendizaje que propician un aprovechamiento profundo de éstas. Nos referimos en este caso a la participación genuina en tanto co-autores de los materiales didácticos del posgrado, la posibilidad de generar aportes a los mismos que resulten, incluso, recursos puestos a disposición de otros estudiantes en próximas cursadas. Son varias las limitaciones encontradas, tanto de índole tecnológica, para hallar la herramienta adecuada que permita vehiculizar la producción colectiva de este espacio, como de apertura de espacios en la secuencia didáctica que alojen tiempos y modos de aprender a producir.

En último lugar nos interesa abrir nuevos interrogantes respecto de los aportes que este tipo de materiales, y la investigación sobre los mismos, puede suponer para el campo del diseño de materiales didácticos y de la educación en línea. ¿En qué medida los organizadores avanzados, bajo la forma de portadas infográficas, ayudan a construir mojoneros que orienten a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje distribuidos? ¿Cuál es el aporte de este tipo de materiales didácticos en la reconstrucción colectiva de experiencias singulares, propiciando de este modo la pertenencia a comunidades de aprendizaje y de práctica?

Bibliografía

Caldeiro, G. y Schwartzman, G. (2013) Aprendizaje ubicuo. Entre lo disperso, lo efímero y lo importante: nuevas perspectivas para la educación en línea. Presentado en I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa (PROED).

Landau, M. (2006) Materiales educativos. Materiales didácticos. En Landau M. Análisis de Materiales Digitales. Módulo de la Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. FLACSO-Argentina.

Schwartzman, G. y Odetti, V. (2011) Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencias. Ponencia disponible en:

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias>

Schwartzman, G. y Odetti, V. (2014) Experimentación en el trabajo con materiales didácticos. En Schwartzman, Tarasow y Trech (comp) De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes para un campo en construcción. Homo Sapiens: Rosario.

Schwartzman, G.; Tarasow, F y Trech, M. (2014) Dispositivos tecnopedagógicos para enseñar: el diseño en la educación en línea. En Schwartzman, Tarasow y Trech (comp) De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes para un campo en construcción. Homo Sapiens: Rosario

Schwartzman, G.; Tarasow, F y Trech, M. (2013) Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender. En García, J.M. y Rabajoli, G. (comps.) Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Más allá de formatos y espacios tradicionales. ANEP/ CODICEN/ /Departamento de Tecnología Educativa. Montevideo.

Trech, M., Tarasow, F. y Schwartzman, G. (2014) Educatón: el ejercicio de crear nuevos dispositivos tecnopedagógicos para la educación (y aprender de la experiencia). Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. ISBN: 978-84-7666-210- 6 MAdrid, España, OEI, 2014. Disponible en <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/913.pdf>