

**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVEMBRO 2014

Dinamizar entornos educativos en línea: estrategias de interacción en Educación 2014

FERNÁNDEZ LAYA, N.

Dinamizar entornos educativos en línea: estrategias de interacción en Educación 2014

Natalia Fernández Laya

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) Flacso Argentina.

nfernandezlaya@flacso.org.ar

Resumen:

El “Educación” es un evento masivo y en red cuya meta final es construir conocimiento de forma colaborativa en torno a problemas propios del campo educativo (Caldeiro, 2013). En su versión 2014 -organizado por Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías, PENT, de FLACSO Argentina y la Organización de Estados Americanos, OEA- el tema del Educación fue “e-ciudadanía e identidades digitales. Nuevos desafíos para la educación”

Este “Educación” (<http://www.educaton.org.ar/>) se desarrolló entre el 31 de marzo y el 4 de abril de 2014 y se caracterizó por la **masividad** -habiendo convocado más de 9000 participantes -, la **multiplicidad de formatos y tipos de actividades en línea** y la **diversidad de actores** (participantes, especialistas invitados diferentes campos del conocimiento y actividad social, cronistas, anfitriones y el equipo encargado del diseño, implementación y evaluación del evento)

En el contexto del Educación, esta presentación pretende hacer foco en cómo **dinamizar entornos educativos masivos en línea** pensando en aquellas estrategias de interacción tendientes a la construcción conjunta y colaborativa del conocimiento.

La construcción social del conocimiento es una experiencia cada vez más extendida, en diversos ámbitos – tanto en educación formal, no formal, como informal. Se asume que las tecnologías, -especialmente aquellas que potencian el trabajo a través de la Red- favorecen la realización de estas prácticas pero ¿qué estrategias hay que tener en cuenta a la hora de planificar el encuentro entre los actores? ¿Y cuáles, para qué esa interacción produzca construcción conjunta y colaborativa? ¿Qué propuestas comunicacionales alientan el trabajo en grupo y en colaboración? ¿Son los actores y su participación los que definen el rumbo de la construcción y colaboración? ¿Podemos asumir que existe construcción colaborativa en entornos educativos masivos?

El análisis versará sobre la actividad de intercambio entre los diferentes actores, en sus voces y relatos de la experiencia.

Propiciar el encuentro

“Educatón” es un evento masivo y en red cuya meta final es construir conocimiento de forma colaborativa en torno a problemas propios del campo educativo (Caldeiro, 2013).

El “Educatón 2014” (<http://www.educaton.org.ar/>) - organizado por Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías, PENT, de FLACSO Argentina y la Organización de Estados Americanos, OEA- se desarrolló entre el 31 de marzo y el 4 de abril y su tema central fue “e-ciudadanía y las identidades digitales. Nuevos desafíos para la educación”.

El evento, gratuito y en línea, se considero de **carácter masivo** ya que convocó a más de 9000 participantes – la mayoría de América Latina y vinculadas con el sistema educativo. También hubo periodistas, ingenieros de sistemas, ingenieros en alimentos, abogados, entre otros¹. A ellos se sumaron más de 50 especialistas (entre profesionales de diversos campos disciplinares, instituciones y organizaciones sociales) que junto al Comité Organizador del evento trabajaron en el **diseño y planificación de las múltiples actividades** implementadas durante los 5 días del Educatón.

Al momento de comenzar a pensar el Educatón, aproximadamente 1 año antes de su desarrollo, los miembros del Comité Organizador se proponían realizar un evento digital en red de confluencia y diseminación de ideas donde, desde diferentes campos de acción y sectores de la sociedad, se construyan colaborativamente conocimientos sobre la e-ciudadanía y las identidades digitales y los nuevos retos que el tema plantea para la educación²

En este sentido, inspirados en el espíritu de las maratones³, la convocatoria tanto a los especialistas, a las instituciones y organizaciones, como a los participantes siempre

¹ Cuenta regresiva para el Educatón: <http://www.pent.org.ar/novedades/cuenta-regresiva-para-educaton>

² Educatón 2014: se lanzó la inscripción: <http://www.pent.org.ar/novedades/educaton-2014-se-lanzo-inscripcion>

³ Educatón, una palabra para un evento: <http://www.pent.org.ar/novedades/educaton-una-palabra-para-un-evento>

estuvo planteada en términos de participación conjunta y activa para alcanzar un objetivo común.

Por ello desde la planificación previa, el diseño de temas y actividades del Educación se hizo hincapié en la importancia de las voces de diversos actores –sus perspectivas, intereses e inquietudes- y así, en ese interjuego de actores e ideas, se comenzó a “dar forma” a un dispositivo tecno-pedagógico favorecedor de **un encuentro en colaboración.**

Durante el diseño surgieron algunos interrogantes: ¿qué estrategias hay que tener en cuenta a la hora de planificar el encuentro entre los actores? ¿Y cuáles, para qué esa interacción produzca construcción conjunta y colaborativa? ¿Qué propuestas comunicacionales alientan el trabajo en grupo y en colaboración? ¿Son los actores y su participación los que definen el rumbo de la construcción y colaboración? ¿Podemos asumir que existe construcción colaborativa en entornos educativos masivos?

Un encuentro en colaboración

La construcción social del conocimiento es una experiencia cada vez más extendida, en diversos ámbitos – tanto en educación formal, no formal, como informal. Si bien las tecnologías, -especialmente aquellas que potencian el trabajo a través de la Red- favorecen el intercambio entre personas se asume que la tecnología por sí sola no garantiza la concreción de estas prácticas.

Por otra parte la colaboración refiere a la interacción social entre pares, así como entre diversos miembros de la comunidad con distintos niveles de experiencia y conocimiento en diferentes dominios del saber. (Litwin, Maggio y Lipsman, 2005).

A su vez, la construcción del conocimiento no puede pensarse como un proceso ontológico individual ya que, como refiere Vigotsky, el desarrollo cognitivo individual tiene su origen en la internalización de la dimensión social en que tiene lugar el ámbito de conocer.

Si el propósito del Educación es que la interacción social colaborativa pueda concretarse en un evento digital –totalmente en línea-, uno de los principales desafíos será diseñar ese “**espacio de encuentro**”

El análisis sobre el diseño del espacio de encuentro - dispositivo tecnopedagógico- puede abordarse desde múltiples perspectivas, a los fines de esta presentación, se enfocará sobre las estrategias comunicacionales durante la convocatoria y el evento, los roles de los participantes y los múltiples formatos de actividades diseñados para la interacción digital en red.

1. Protagonizar el encuentro

Mayormente, la participación a congresos, seminarios, jornadas de actualización y otros eventos tendientes a la diseminación y difusión de conocimientos se organiza en función de un tema central y se convoca a un conjunto de especialistas expertos que aportan sus conocimientos sobre el tema. Si bien en los últimos años se han ampliado las propuestas de presentación para el desarrollo de estos eventos (combinando encuentros presenciales con virtuales, integrando instancias de participación sincrónicas y asincrónicas, estableciendo mesas de debates o coloquio entre los especialistas)⁴ el formato preponderante sigue estableciendo una relación comunicativa tradicional: entre emisor, experto que expone el saber, y receptor, participante que recibe la información.

La dinámica de participación en estos encuentros -en el tipo de presentaciones de los expertos, los temas, espacios, tiempos y actividades propuestas- usualmente también es asimétrica en términos de protagonismo en la construcción del conocimiento. Los participantes concurrentes tienen nulas o escasas posibilidades de aportar sus saberes y experiencias sobre el tema o plantear inquietudes y reflexiones.

Como se mencionó, el espíritu del Educación era convocar múltiples actores que desde diferentes campos y sectores de la sociedad aportaran y construyeran conjuntamente saberes sobre un tema en plena definición y desarrollo como es la e-ciudadanía y las identidades digitales.

⁴ Véase como ejemplos los Webinar 2010 y 2012 desarrollados por IPE UNESCO, BA y PENT Flacso Argentina <http://www.webinar.org.ar/>

Además el tema del evento, resultaba en sí mismo un verdadero desafío para propiciar un espacio de encuentro de representación de ideas y pensamientos. La construcción de e-ciudadanía y las identidades son sinónimo de acción y participación y así debía poder transparentarse en la propuesta de este Educatón.

En este sentido, la planificación de la arquitectura de la participación y las formas en que se dinamizarían los espacios de interacción ocuparon un lugar central en el Educatón.

Una de las primeras decisiones en términos de participación fue considerar durante el diseño del evento las voces de los diferentes actores.

Por ejemplo, la difusión para la convocatoria de inscripción al evento contempló una **consulta sobre temas que a los potenciales participantes resultaban importantes y significativos** en relación con “la e-ciudadanía y las identidades digitales”. A partir de esa consulta el equipo del Comité Organizador, relevó y categorizó los intereses de los participantes en 5 grandes ejes temáticos orientados por un conjunto de interrogantes. Así se definieron:

Eje 1) Nuevos modos de construcción y circulación del conocimiento

¿Qué tipo de conocimiento es el que circula en las redes sociales?

¿Estamos en una era más democrática por el hecho de que todos puedan producir conocimiento y hacerlo circular?

¿Qué nuevos espacios y actores propician la construcción de conocimiento y entran en conflicto con los sistemas educativos?

¿Cómo y quiénes legitiman el conocimiento circulante en las redes y otros espacios digitales?

¿Qué nuevos interrogantes plantea la autoría colaborativa?

Eje 2) La vida cotidiana atravesada por las tecnologías digitales

La e-ciudadanía ¿se enseña? ¿se aprende? ¿dónde? ¿cómo? ¿es necesario educar para la e-ciudadanía?

¿Se modifican las formas de participación ciudadana con el uso de las redes sociales?

¿El activismo en Internet supone compromiso social?

¿Las revoluciones se hacen por Twitter?

¿Cómo usan los medios tradicionales a estos nuevos medios?

Eje 3) Identidades multiplicadas en la red

¿Cómo interactúan nuestras identidades presenciales y digitales?

¿Se modifica quiénes somos como seres sociales a partir de nuestra interacción a través las tecnologías digitales?

¿Somos dueños de nuestra identidad digital?

¿Cómo ejercemos nuestro derecho al olvido en las redes?

Eje 4) Internet como espacio público

¿Quién gobierna el territorio web?

¿Existe la neutralidad de la red?

¿Cuáles son los derechos y obligaciones del ciudadano digital en el espacio de Internet?

¿Cómo se relacionan/tensionan gobiernos de estados-nación y los espacios internacionalizados de las redes e Internet?

¿Quién protege nuestros datos?

Eje 5) Políticas públicas para construir las nuevas ciudadanías

¿Qué políticas públicas del sector de la educación consideran cuestiones relacionadas con la ciudadanía digital?

¿Cómo se articulan las políticas públicas de Internet nacionales con las de la comunidad internacional?

¿Qué deberían regular las políticas públicas acerca de Internet?

¿Facilita el e-government o gobierno electrónico la vida de los ciudadanos? ¿Cómo?

¿Se ven modificadas las relaciones entre los ciudadanos y los funcionarios de diversos niveles de responsabilidad a partir de la comunicación en redes sociales?

Cabe destacar que el carácter protagónico y colaborativo se sostuvo en cada una de las comunicaciones que se establecieron con los participantes

“El Educatón convoca a todos los interesados en el campo de la educación y las tecnologías digitales a compartir ideas, resolver problemas y construir conocimiento en torno a la cuestión de la e-ciudadanía y la educación”.

“Estamos seguros de que esta nueva propuesta en la que rendiremos homenaje una vez más a la legendaria hazaña de Filípides será una gran oportunidad para enriquecer el debate y construir conocimientos valiosos y significativos. Convocamos así, a todos los que quieran sumarse al [Educatón 2014](#) para continuar pensando juntos nuevos desafíos educativos para los tiempos de la Red de redes”.

Extracto de comunicación de prensa al público en general - Publicaciones – Artículos

<http://www.pent.org.ar/publicaciones>

También, el Comité Organizador del evento trabajó junto a los expertos especialistas en la definición de los temas (respetando en la medida de lo posible los intereses de los participante) y sus posibles formatos de presentación, brindando orientación para el diseño de actividades propicias para la generación de propuesta tecno-pedagógicas innovadoras favorecedoras de prácticas de construcción conjunta y colaborativa del conocimiento.

Formatos propuestos: (extracto de comunicación con los especialistas)

Desde el Comité Organizador estamos a disposición para asesorarlo y acompañarlo al preparar su intervención. Las formas de presentación previstas son diversas y puede optar entre las mismas de acuerdo a sus necesidades e intereses: a través de una exposición (en un formato de su elección) o de una propuesta de actividad para desarrollar junto con los asistentes.”

Le proponemos organizar su participación considerando alguna de las siguientes opciones:

A- Exposición + interacción con los asistentes

Breve presentación de ideas vinculadas a las temáticas del Educación 2014 e interacción posterior con los asistentes. La exposición estará elaborada con anterioridad al evento y tendrá una mínima postproducción por parte del equipo técnico (unificación de carátulas, zócalos, etc.).

Presentamos a continuación las opciones previstas desde la Organización:

- Video: Duración máxima de 10/12 minutos.
- Podcast (audio) Duración máxima de 10 minutos.
- Presentación escrita. Extensión máxima 2000 palabras
- Presentación hipermedial (pudiendo incluir imágenes, texto, audio y video)

Los materiales como audio, video y presentaciones interactivas se embeberán en el portal del Educación

Las **modalidades de intercambio** entre participantes y ponentes pueden ser:

- chat sincrónico moderado. Duración propuesta: 1 hora
- preguntas al especialista a través de comentarios asincrónicos. Duración propuesta: 4 horas
- foro moderado para el diálogo. Duración propuesta: 4 horas
- twitcam. Duración propuesta: 30 minutos

B- Talleres y actividades interactivas

Este formato de participación implica generar una consigna para que los participantes intercambien y produzcan en diversos formatos junto al especialista. Puede realizarse utilizando redes sociales o el espacio propio del Educadón. El formato final dependerá, principalmente, de la vivencia que el especialista quiera generar en los asistentes.

Las consignas de apertura y los recursos necesarios deberán elaborarse previamente y tendrán una mínima postproducción por parte del equipo técnico (unificación de estilo de presentación, diseño gráfico, etc.).

Compartimos algunas posibilidades y reiteramos el acompañamiento del equipo técnico-pedagógico en el desarrollo de estas ideas con cada especialista:

- **Invitar a partir de una afirmación o pregunta** a realizar una construcción en un editor de texto o en una pizarra compartida. Luego se realiza un cierre “en vivo”, (por ejemplo, vía twitcam).
- **Diálogos y lecturas en Red.** Se proponen 2 textos que ya circulen en la red (o que se faciliten para esta actividad) y se plantean consignas para discutirlos en las redes o para producir algo a partir de los mismos.
- **Búsquedas guiadas de recursos e información.** Se invita, a partir de una consigna específica, a compartir recursos en la comunidad bajo un mismo hashtag de Twitter y a comentar los hallazgos de otros participantes. Una vez concluida la búsqueda colectiva, el especialista coordina una síntesis o reflexión de lo ocurrido.
- **Creación de “cineclub” (o similar).** El especialista modera la socialización por parte de los participantes de un conjunto de producciones (films, obras de arte, fotos u otros recursos de acceso libre en la red). La moderación del especialista recupera los comentarios que surjan, las opiniones sobre lo que se observó, reflexiones, ideas de cómo y para qué trabajarlos en contextos educativos.

C- Instalaciones digitales

Este formato abre la posibilidad de crear o componer entre el especialista y los participantes espacios digitales para vivenciar algún tipo de experiencia particular. A diferencia de los talleres, estas instalaciones suponen una producción digital por parte del especialista y una invitación a los asistentes a recorrerla e intervenirla de algún modo.

El Comité Organizador, trabajó también junto a 5 instituciones en la definición de problemas que fueron presentados con la intención de que los asistentes al evento propongán soluciones. Esta actividad de construcción colaborativa en red, duró 5 días y cumplió diferentes desafíos presentados en etapas de trabajo diferenciados. A esta actividad se la denominó **EduHackaton** y las instituciones participantes fueron: Un techo para mi país, Chequeado.com, Temaikén, Wikimedia y PENT Flacso, Argentina

Otra decisión en términos de participación fue considerar que si bien existirían diferentes roles entre los participantes (expertos especialistas, participantes inscriptos, miembros del comité organizador, anfitriones, cronistas de la red de graduados del PENT) todos serían protagonistas del encuentro a través de modos y formas de participación diversos.

Participar del encuentro

El diálogo es un aspecto clave en la construcción del conocimiento, Dedé (2000), al respecto, considera que la posibilidad de la colaboración entre pares a través de ámbitos virtuales de trabajo constituye un andamiaje para la resolución de problemas en forma colectiva, dado que quienes participan en ellos pueden no sólo intercambiar y compartir ideas y experiencias, sino también archivos y recursos multimediales, ya sea al mismo tiempo o en diferentes momentos, propiciando nuevas clases de relaciones, nuevos niveles de participación y nuevas actividades que promueven el aprendizaje.

En el marco del Educación se plantearon diferentes **modos de participación** en las actividades para favorecer el diálogo entre los protagonistas y se definieron roles de diferentes actores con la intención de dinamizar los espacios de participación, a saber:

- **Los asistentes al evento** participaron principalmente, interactuando en los espacios a cargo de los especialistas invitados y colaboraron en la resolución de problemáticas y desafíos que se plantearon para la educación en relación con la e-ciudadanía y las identidades en los contextos digitales. Las propuestas de soluciones y respuestas concretas a las problemáticas abordadas, se plasmaron en diversos productos construidos en forma colectiva.
- **Los especialistas invitados** aportaron ideas y reflexiones desde sus diversas perspectivas de conocimiento, diseñaron propuestas de actividades (exposiciones multimodales, paneles de especialistas, interacciones sincrónicas en diversos soportes, instalaciones artísticas digitales, diálogos en redes sociales, entre otros) en múltiples formatos aprovechando las flexibilidades del medio digital.
- Los miembros del Comité Organizador del Evento- participaron como **“anfitriones”** de los espacios en donde se desarrollaban las actividades entre

los especialistas y los asistentes al evento. Su función principal fue la de dar la bienvenida al espacio de interacción, organizar tiempos, formas de participación y consignas de la actividad y acompañar a los especialistas y asistentes durante la implementación de la actividad resolviendo diversas consultas.

- Los “**cronistas**” -grupo conformado por graduados de la propuesta de formación académica del PENT FLACSO⁵, Argentina- participaron de la experiencia elaborando informes, a modo de crónicas, de lo sucedido en cada uno de los espacios de interacción del evento. Este registro se publicó al momento del cierre de cada una de las actividades y representaron un instrumento valioso de registro de cada una de las experiencias.

También se establecieron **organizadores** como elementos de anticipación y decisión sobre la elección de las propuestas de actividades a realizar.

Así, durante el transcurso del evento, los Educatoristas (miembros participantes: expertos, asistentes, entre otros) contaron con diferentes organizadores:

- **Agenda personal:** Los participantes accedieron con antelación a una agenda general del evento (*ver imagen 1*), recorrer cada una de las actividades propuestas por cada eje temático y tipo de actividad propuesta (taller, presentación, biblioteca y videoteca colaborativa, instalación, Eduhackatón, entre otras). La mayor prestación de esta herramienta fue la de “Agendar” en forma personalizada las actividades y el sistema generaba un recordatorio automático por correo electrónico antes del inicio de la propuesta.

Imagen 1: Agenda personal

⁵ Alumnos egresados de la Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías de PENT FLACSO, Argentina http://www.pent.org.ar/oferta_academica/presentacion

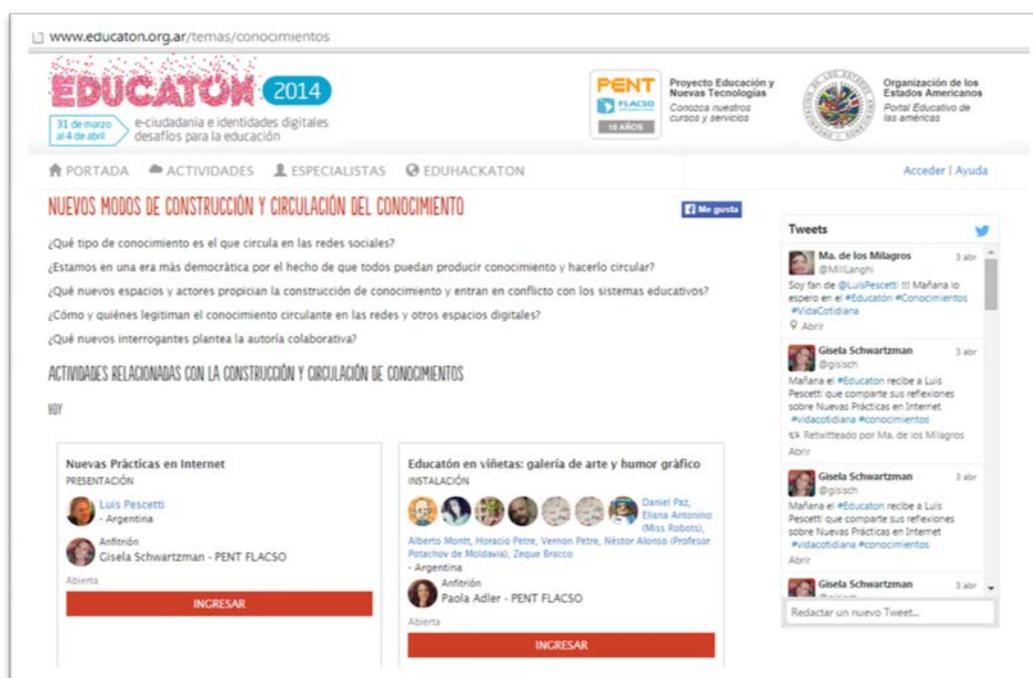
CONSTRUCCIÓN Y CIRCULACIÓN DE CONOCIMIENTOS		INTERNET COMO ESPACIO PÚBLICO		MÚLTIPLES IDENTIDADES		POLÍTICAS PÚBLICAS		VIDA COTIDIANA	
¿Cómo hacemos un Educación? FENT	Agendar Taller	¿Cómo hacemos un Educación? FENT	Agendar Taller	¿Cómo hacemos un Educación? FENT	Agendar Taller	Biblioteca colaborativa FENT	Agendar Biblioteca colaborativa	¿Cómo hacemos un Educación? FENT	Agendar Taller
Biblioteca colaborativa FENT	Agendar Biblioteca colaborativa	Biblioteca colaborativa FENT	Agendar Biblioteca colaborativa	Biblioteca colaborativa FENT	Agendar Biblioteca colaborativa	Videoteca colaborativa FENT	Agendar Videoteca colaborativa	Biblioteca colaborativa FENT	Agendar Biblioteca colaborativa
Videoteca colaborativa FENT	Agendar Videoteca colaborativa	Videoteca colaborativa FENT	Agendar Videoteca colaborativa	Videoteca colaborativa FENT	Agendar Videoteca colaborativa	E-ciudadanía y DH El Portal Educativo de las Américas	Agendar Exposición de fotos	Videoteca colaborativa FENT	Agendar Videoteca colaborativa
Pedagogía mediática Ana Craviz	Agendar Presentación	Herramientas Online para el cambio	Agendar Presentación	Dermis 2.0 Lino Castañeda	Agendar Taller	Arte y Memoria María Luján Oulton	Agendar Instalación	E-ciudadanía y DH El Portal Educativo de las Américas	Agendar Exposición de fotos
¿Educar identidades digitales? Adriana Cervero	Agendar Presentación	Arte y Memoria María Luján Oulton	Agendar Instalación	¿Educar identidades digitales? Adriana Cervero	Agendar Presentación	Eduhackatón FENT FENT	Agendar EduHackatón	Dermis 2.0 Lino Castañeda	Agendar Taller
Ciudadanía DIY Inés Dussei	Agendar Taller	Eduhackatón Chequesado.com Chequesado	Agendar EduHackatón	Arte y Memoria María Luján Oulton	Agendar Instalación	Ideas innovadoras.. TEDxRioceñaPista Educación	Agendar Taller	Arte y Memoria María Luján Oulton	Agendar Instalación
Eduhackatón: Wikimedia wikimedia	Agendar EduHackatón	Hacking y educación Federico Pacheco	Agendar Taller	Eduhackatón: Un techo para mi país Centro de	Agendar EduHackatón	Mujeres y tecnología María Teresa Lugo	Agendar Presentación	Eduhackatón: Temakén Fundación Temakén	Agendar EduHackatón
Arte y Memoria María Luján Oulton	Agendar Instalación	Hemisferio Sur Beñin Igarzábal, Patricia Ferrante	Agendar Taller	TIC y Nuevas subjetividades Paola Roldán	Agendar Presentación	Educación en viñetas Daniel Paz, Eliana Antonino (Miss)	Agendar Instalación	Hacking y educación Federico Pacheco	Agendar Taller
Ideas innovadoras.. TEDxRioceñaPista Educación	Agendar Taller	Chequeo Colectivo Chequesado	Agendar Taller	Educación en viñetas Daniel Paz, Eliana Antonino (Miss)	Agendar Instalación			Ideas innovadoras.. TEDxRioceñaPista Educación	Agendar Taller
Educación en viñetas Daniel Paz, Eliana Antonino (Miss)	Agendar Instalación	Educación en viñetas Daniel Paz, Eliana Antonino (Miss)	Agendar Instalación					Hemisferio Sur Beñin Igarzábal, Patricia Ferrante	Agendar Taller
Nuevas Prácticas en Internet Luis Pescetti	Agendar	Futuro de las redes sociales Fernando Santamaría	Agendar					Chequeo Colectivo Chequesado	Agendar

- Organizador temático:** en la portada del sitio del Educación a su vez se diseñó un organizador en función de los ejes del evento (ver imagen 2). Ingresando cada uno de los ejes, las personas podían conocer los especialistas que participarían de la actividad y los días y horarios de la presentación.(ver imagen 3)

Imagen 2: Organizador temático



Imagen 3: Acceso al espacio de uno de los ejes de trabajo



- **Organizador temporal:** a la propuesta de la agenda personal se sumó -en la portada del sitio- un resumen de las actividades diarias. Aquí el eje estructurante fue el horario de las actividades. Cabe destacar que si bien las presentaciones de los especialistas en su mayoría fueron asincrónica, la propuesta de interacción en muchos casos fue en forma sincrónica - como por ejemplo: Tuitdebate, twitcam, programa de radio, entre otras- por lo cual resultaba fundamental la comunicación también de las actividades en función de los tiempos. Como parte de este organizador también se estructuró una “Hoja de Ruta” (ver imagen 4) de la actividad en donde se representó los diferentes momentos de la presentación, por ejemplo: hora de inicio, hora de la

actividad, hora de cierre. En otras se indicaba hora de inicio y cierre por ser actividades puramente asincrónicas pudiendo ser diarias o desarrollarse a la largo de los 5 días del evento, entre otras posibilidades.

Imagen 4: Hoja de Ruta de la actividad



- **Organizador espacial:** la conjunción de diferentes herramientas para la participación y presentación de las actividades, fue también un desafío en el diseño del sitio del Educación. A través de un sistema de módulos integrados a la plataforma - asistentes y especialistas- pudieron participar y plasmar sus ideas, aportes y reflexiones en foros, redes sociales embebidas, mural de ideas, podcast, videos, archivos de texto, entre otras herramientas que conformaron los espacios de interacción. Cabe aclarar que durante el diseño de las actividades se decidió junto a los especialistas invitados el tipo y el modo de uso de cada una de las herramientas, seleccionando las herramientas más potentes para cumplir con los objetivos y la actividad de la presentación de los expertos, considerando también los tiempos disponibles para la interacción de los especialistas o el grado de involucramiento que podía tener en la actividad, entre otras cuestiones.

Imagen 5: Integración espacial - presentación y actividad de uno de los especialistas

A su vez se presentaron actividades con múltiples **formas de participación**. Si bien todas las propuestas del Educadón se diseñaron con el propósito de propiciar el encuentro para que se construyan colaborativamente conocimientos, también se consideraron diferentes grados de involucramiento y tiempos posibles de los participantes para el desarrollo de las actividades.

Un evento de 5 días de duración, con más de 50 actividades y 9000 participantes suponía plantear un escenario variado de actividades pero fundamentalmente posible de ser abordado.

Se partió del supuesto que participar de en un evento de 5 días de duración y 8 horas diarias de agenda programada resultaría inviable para los asistentes. Si bien esto podría haberse resuelto convirtiendo el Educadón en un evento de participación asincrónica, el desafío era poder diseñar espacios de interacción sincrónicos, asincrónicos y/o la combinación de ambos ya que se entiende que la multiplicidad de formas de interacción amplían posibilidades de intercambio de conocimiento, desarrollan tipos diferentes de estrategias comunicacionales y permiten modos distintos de abordar y profundizar sobre un tema.

Otro supuesto, fue que el grado de involucramiento de los participantes no siempre es el mismo, los asistentes pueden establecer diferentes grados de relación con las propuestas de actividad en función de sus tiempos o estilos de participación: decidir ser observador porque se indentifican con ese estilo de participación; querer producir pero no contar con el tiempo suficiente para cumplir con actividades pautadas, lograr comprometerse con una actividad que propone la construcción de un producto colaborativamente o la resolución de un problema en forma conjunta, entre otras posibilidades.

Teniendo en cuenta estos posibles grados de involucramiento y tiempos de participación de los asistentes se trabajó sobre el diseño de presentaciones y actividades que estableciendo diferentes formas y modos de compromiso de participación. Cabe aclarar que el diseño de las actividades, en algunos casos, también se vio condicionadas por los tiempos y el nivel de involucramiento en las actividades de los especialistas invitados.

Como ejemplo de algunas de estas formas de participación podemos mencionar actividades de:

- **Presentación y participación asincrónica tendientes a la reflexión:** Arte y memoria - Instalación Net.ar. Este espacio propuso un recorrido por 4 propuestas artísticas para reflexionar sobre el tema Memoria y Olvido. A modo de Galería de arte, se expusieron las obras y la participación de los asistentes se dio en forma asincrónica a través de un “muro” en donde se iban sumando los aportes y reflexiones de los visitantes a la muestra. La actividad estuvo disponible durante todo el evento.
- **Presentación y participación asincrónica tendientes a la producción de un material:** Ideas innovadoras para una nueva ciudadanía: La propuesta invitó a la creación de una guía de actividades para generar un abordaje educativo sobre los temas claves de la ciudadanía en la era digital, en forma colaborativa. La producción lograda publicada en el sitio web de [TEDxRiodelaPlata](#). Tanto los materiales, como las consignas y espacios de comunicación fueron presentados en forma asincrónica.
- **Presentación y participación sincrónica y asincrónica tendiente a la concreción de un desafío:** Lifhack. Lo que el Hacking puede aportar a la educación. Actividad que se desarrolló a lo largo de un día de trabajo. El especialista instaló el tema a través de una presentación y dejó una consigna escrita con un desafío para los participantes. Se estableció un tiempo para la resolución de la actividad que finalizó con una twittcam en vivo en donde se compartieron las producciones y profundizó sobre el tema.
- **Presentación y la combinación de participación asincrónica y sincrónica tendiente al debate de ideas.** Ciudadanía DIY: actividad que propuso el recorrido por un conjunto de materiales audiovisuales y bibliográficos sobre el tema. La consigna de actividad, luego del recorrido por el material, se dividió en dos partes: la primera de carácter asincrónico en donde los participantes dejaban ideas sobre un tema y la segunda sincrónica en un foro de debate con el especialista para profundizar sobre la temática en cuestión. Esta actividad se desarrolló a la largo de un día, pautando horarios de inicio, apertura de la hora del foro de debate con el especialista y cierre de la actividad.

Estos son solo algunos de los ejemplos, dentro del amplio abanico de actividades del Educatón. A los fines de esta presentación excedía el análisis y categorización de las actividades diseñadas en función de sus combinaciones posibles - formas, modos,

tiempos y niveles de involucramiento de participación- si bien se considera una excelente oportunidad para seguir ahondando los formatos de actividades y los modos de participación que favorecen.

También es importante señalar que, solo se mencionaron algunas de las actividades realizadas con la intención de dar cuenta de las estrategias que se fueron desarrollando para dinamizar entornos educativos en línea. Así como también para explicitar las decisiones, durante el proceso de diseño del evento, con el fin de lograr diferentes grados de interacción de actividades tendientes a la participación conjunta en la construcción de conocimiento. Por fuera del análisis de este trabajo quedó el Eduhackatón⁶ - actividad considerada como un verdadero desafío de construcción conjunta para la resolución de un problema- ya que merece su propio apartado.

Conclusiones

Dinamizar un entorno educativo en línea en el desafío de propiciar un evento digital en red de confluencia y diseminación de ideas donde, desde diferentes campos de acción y sectores de la sociedad, se construyan colaborativamente conocimientos, como en el caso del Educadón, propuso la revisión de estrategias en las formas de organización, modos y formas de participación.

Desde el diseño de algunos de los componentes presentes en el dispositivo tecnológico favorecedores de prácticas de interacción -habiendo otros niveles posibles de análisis- y como parte del Comité Organizador se comparten algunas reflexiones a modos de cierre de esta presentación.

La programación de un evento de las características referidas, requiere un esfuerzo mayor en la organización preliminar de la propuesta. Se debe prestar principal atención al propósito que inspira la convocatoria y el objetivo que desea lograrse para anticipar diferentes estrategias organizativas que permitan un grado mayor de autonomía de los participantes en pos del aprovechamiento de cada una de las propuestas del evento.

⁶ Disponible en: <http://www.educadon.org.ar/eduhackaton>

Definir quienes serán protagonistas del encuentro resulta imprescindible para establecer lógicas y modos de interacción. Protagonizar, es ser sujeto en acción, es ser centro de la escena y este centro puede ocuparse -según diferentes momentos en la concreción de las actividades- por diversos roles. En este sentido en ocasiones el experto protagonizará la escena al presentar su saber sobre un tema o en otros el lugar central se otorgará a los asistentes con sus ideas, reflexiones o al momento de la resolución de un problema.

Esta dinámica en los roles y modos de participación se reflejan en la propuesta de las actividades y en los diferentes momentos de concreción de la tarea. Por ello resulta fundamental la convergencia de múltiples formatos, estilos y tiempos de interacción en la planificación de propuestas de actividades para que los aportes de cada uno de los protagonistas se integren en la construcción del logro de una meta común.

Cabe destacar que el riesgo de planificar prácticas representativas de las voces de los diferentes actores es el de depender, de algún modo, que estén dispuestos a protagonizarla. Por ello es fundamental la planificación con antelación de estrategias comunicacionales para la convocatoria, difusión y comunicación de los propósitos del evento.

Transitar la experiencia de dinamizar un Educación, permite afirmar que un evento de tal envergadura requiere de niveles de compromiso, tiempo, organización e involucramiento del equipo organizador muy intenso. Pero, ya habiendo transcurrido algunos meses desde su realización, la conclusión más certera es que bien valió el esfuerzo no solo porque el Educación permitió revisar, recrear y diseñar nuevas formas y formatos de interacción para la construcción colaborativa y conjunta de conocimiento y plantearse como un desafío nuevo en el diseño de alternativas de propuestas educativas en línea, sino porque también se logró crear entre todos un ambiente “generoso” de ampliación del conocimiento y producción de nuevas comprensiones.

Bibliografía

CALDEIRO, Graciela (2013) "Educación, una palabra para un evento", en PENT. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educaton-una-palabra-para-un-evento>

EDUCATÓN "e-ciudadanía e identidades digitales. Desafíos para la educación" (2014) Disponible en: <http://www.educaton.org.ar/>

LITWIN, E. (2005): "Tecnologías educativas en tiempos de Internet". Amorrortu editores. Buenos Aires, Argentina

LITWIN, E, MAGGIO, M Y LIPSMAN, M (Comps.) (2005) "Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis. 1ra. Ed. Buenos Aires, Amorrortu editores.

SALOMON. G. (Comp.) (2001) "*Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*". Amorrortu editores. Buenos Aires, Argentina.