

La especificidad de los materiales didácticos: su contribución a la construcción colaborativa de narraciones transmedia

Valeria González Angeletti

E-mail: valeria.gonzalez@hotmail.com

Tesis de Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías

Directora: Dra. María de los Ángeles Villanueva

Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología

Centros de Estudios Avanzados, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba

Fecha de defensa: 31 de mayo de 2019.

Introducción

Creemos que la inclusión de tecnología como mediadora del proceso educativo es un desafío para pedagogos, pero, sobre todo, una decisión que incluye múltiples factores y elementos a tener en cuenta.

Nuestra preocupación en este trabajo de tesis de Maestría, giró en torno al sentido que adquieren los Materiales Didácticos (MD), mediadores del proceso educativo, puntualmente en la construcción colaborativa de Narraciones Transmedia (NT). ¿Qué función cumple el MD digital, no como mero proveedor de información, sino como guía y orientador? ¿Cómo influyen las dimensiones sintáctica y pragmática de estos recursos, en los procesos de interacción, comunicación y cooperación entre los participantes del proceso pedagógico?

A modo de conclusión, podemos decir que una apropiación significativa del conocimiento se alcanza, cuando los recursos tecnológicos y sus usos; se dirigen en el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas; transversalizando las áreas de conocimiento, y logrando un estímulo y desarrollo mayor de las competencias y habilidades de los educandos.

Materiales didácticos: mediadores del proceso educativo

En educación, la mediación es ese puente que une los elementos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación: “Se trata de una educación mediada y esa mediación implica un conjunto de acciones o intervenciones, recursos y materiales didácticos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Galdeano, 2006).”

En consecuencia, la selección del elemento mediador y sus componentes no es neutral, ingenua o inocente; ya que implica la adopción de todo un enfoque paradigmático que acompañará la enseñanza. En este sentido, el medio seleccionado es componente constitutivo imprescindible de la propuesta, ya que brinda a los alumnos acceso a múltiples oportunidades para la construcción del conocimiento, incrementa (o disminuye) sus posibilidades, ofrece un modelo comunicativo específico, invita a una modalidad de trabajo determinada, propone estrategias metodológicas, activa operaciones cognitivas, etc.

Por consiguiente, los MD son recursos utilizados por el educador con objetivo pedagógico, mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje. Su utilización se enmarca en una situación comunicativa y contexto determinados, y son utilizados intencionalmente con finalidad instructiva. Muchos son los términos relacionados y de límites borrosos: material educativo, material de contenido, recurso educativo, medios didácticos, etc. Por esta razón, es preciso indicar qué entendemos por material didáctico en entornos virtuales. Mena (2005), citado en Schwartzman y Odetti (2011) sostiene que los MD consisten en “el conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas (...) para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje, contenidos en un determinado soporte o en varios y que se ponen a disposición de los alumnos por diferentes vías.”

Particularidades del material didáctico

Afirmamos que el MD adquiere su verdadero sentido cuando es realmente apropiado por el alumno. Para ello, su estructura organizativa deberá orientarse a promover actividades cognitivas que favorezcan la comprensión del contenido y actividades propuestas. De esta manera, el entorno virtual y modelo de diseño, deberán prestar especial atención a la creación de un contexto que facilite no solo la distribución del contenido; sino también las condiciones de interactividad, cooperación, orientación y mediación por parte del profesor. De esta manera, la herramienta o entorno virtual tecnológico seleccionado para su diseño, no solo debe brindar una posibilidad estructurante y organizativa; sino condicionar el tipo de simbolizaciones posibles de ser empleadas: los medios varían respecto al sistema de símbolos que utilizan, y respecto a los contenidos que transportan.

En nuestro trabajo, adherimos a lo planteado por Schwartzman y Odetti (Op. Cit.), al proponer la posibilidad de generar nuevos materiales estructurados como narrativas hipermediales, entendidas como “una trama de procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que engloba una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular (Scolari 2008, citado en Schwartzman y Odetti, Op. Cit.)”

Este tipo de estructura propone una organización flexible y multimodal, que rompe la linealidad de los tradicionales materiales didácticos. De esta forma, incorpora múltiples miradas de un mismo tema, ofreciendo contenidos no solo en diversos formatos, sino estructurados en múltiples conexiones. A su vez, la propuesta incluyó la posibilidad de potenciar el rol del estudiante, tratando de que se sienta protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Entre los desafíos de este tipo de diseño encontramos, además, la posibilidad de construcción activa del conocimiento: interaccionando con el material, con el profesor (o guía) y con otros estudiantes.

Materiales didácticos: colaboradores de la transmedialidad

La concepción de NT rompe con el concepto lineal de relato, para brindar acceso a múltiples formas y plataformas, adaptándose a cada una de ellas. En esencia, la transmedialidad trata de producciones que se distribuyen y consumen a través de distintos medios y plataformas.

Una de las características sobresalientes de esta narrativa, es irrumpir el tradicional esquema autor- texto-lector; proponiendo una heterarquía –autoría de muchos-, del texto narrativo, donde el lector pasa a tener un rol activo y fundamental. Se trata de un sujeto que crea nuevos contenidos y los comparte, lo que Moreno (2002) denomina “lectoautor” o “coautor”, quien pone en juego su

creatividad y aporta su propia interpretación del relato, en una nueva narración complementaria a la original. En este proceso de construcción colaborativa, el medio (y en este caso el MD), adquiere vital importancia, ya que su sistema de significación intrínseco brinda a la narrativa, particulares características inherentes de ese medio y lenguaje.

Entonces, a la hora de seleccionar un recurso o plataforma digital, -con posibilidad de ser incluido en la propuesta pedagógica como MD-, el lectoautor o coautor accederá a ciertas posibilidades comunicativas, tecnológicas y simbólicas que le son propias. El medio brindará particularidades reflexivas, colaborativas, informacionales, creativas, interactivas, y de participación con otros. Lo importante, es que su taxonomía, operatividad, estructura flexible y dinámica; sea capaz de enriquecer infinitamente las operaciones cognitivas del lectoautor.

La investigación

De esta manera, la finalidad de este trabajo fue la de desarrollar un MD capaz de brindar una experiencia creativa e innovadora al receptor. El tema seleccionado fue la NT colaborativa, por su carácter integrador y motivador desde múltiples puntos de vista (pedagógicos, cognitivos, etc.); capaz de desafiar tanto al educador, como al educando. Así mismo, la investigación-acción-, permitió una construcción conjunta a la experiencia: el estudio de la utilización del producto y su posterior puesta en práctica por parte de los estudiantes.

Por consiguiente, el caso de estudio se encontró fuertemente relacionado al carácter aplicado y práctico del trabajo. Es por ello que se comenzó realizando el análisis de contenido de una muestra representativa -previamente seleccionada del universo disponible en la web-, de herramientas o aplicaciones disponibles en Internet, y posibles de ser utilizadas como soporte material del producto a realizar. Su finalidad, fue el poder identificar las principales características, formatos, ventajas y desventajas; presentes en el recorte realizado.

En un segundo momento, se procedió a elaborar el producto, y su consecuente validación, con alumnos pertenecientes a un instituto educativo de nivel medio, de la ciudad de Córdoba. Se validó el trabajo individual y colectivo (colaborativo), llevado a cabo por los educandos a lo largo de toda la actividad, y la interacción con el material elaborado. Los instrumentos seleccionados para acceder a los datos, fueron la encuesta y observación participante.

Desarrollo del material didáctico

Como sabemos, la propuesta consistió en la elaboración de distintas narrativas por parte de los alumnos. Para ello, se comenzó tomando un personaje que pudiera ser agradable -Artabán-, un mundo que lo caracterizara, y una experiencia que resulte adecuada. De esta forma, y a través de diversos elementos simbólicos (imágenes, frases, colores, etc.), se construyó 'El universo de Artabán'. Para ello, se partió de un relato base, adaptando cuento creado por Henry Van Dike titulado *The other wise man*, y traducido como "El cuarto rey mago".

La secuencia didáctica constó de tres etapas, cada una de las cuales constituyó una pieza de la estructura narrativa propuesta (situación inicial, complicación y resolución). Cada periodo de trabajo contuvo un cronograma y tiempo de desarrollo estipulado, con posibilidades de ser adaptado

según el avance del grupo. Existieron tareas y recorridos individuales, y en equipo de dos integrantes (trabajo colaborativo). A su vez, los equipos se dividieron en dos grandes grupos de trabajo llamados “Comunidades de trabajo”.

La técnica de escritura utilizada tanto en el MD, como en la propuesta de escritura de narrativa transmedia para los estudiantes, fue la de Fan Fiction (utilización de recursos preexistentes). En ella, se incluyeron los diversos tipos de escritura propuestos por Knobel y Lankshear (2011). Además de utilizar escritura canónica o in-canon writing (añadir nuevos episodios o acontecimientos al recurso preexistente), se proponen actividades de Autoinserción o self-insert (los autores se introducen a sí mismos como personajes reconocibles en la narrativa), que involucraron a los estudiantes como participantes necesarios en la narrativa y actividades planteadas.

Además, adoptando estrategias de Gamificación (utilización de mecanismos propios del juego), decidimos incluir medallas o insignias que jugaron un papel muy importante en la secuencia didáctica. Su adjudicación, fue el constante estímulo para que los alumnos completaran la tarea, y sintieran que tiene verdadero sentido.

Ingresar al Material Didáctico elaborado: “Artabán, el cuarto rey mago”, (<https://sites.google.com/site/elcuartoreymagoartaban/>)

Los recursos digitales

Se realizó una valoración y selección de herramientas y aplicaciones digitales, útiles para conformar la muestra. Los resultados, se plasmaron en un cuadro comparativo, con las diversas soluciones tecnológicas, sus principales características y funciones, ventajas y desventajas de utilización. Así mismo, se realizó la siguiente categorización:

- Herramientas de diseño y estructuración del material didáctico: se propuso distintos sistemas de gestión de contenidos o Content Management System (CMS).
- Herramientas y componentes Google for Education.
- Banco, galería y edición de imágenes.
- Murales digitales y presentaciones.
- Redes sociales.

La propuesta incluyó la idea de que, no existe una herramienta perfecta ya que, los docentes utilizamos aplicaciones y productos desarrollados por terceros. Vamos evaluando funcionalidades, ventajas y desventajas, sus dimensiones, e integrándolas a nuestra secuencia didáctica. Lo positivo, es que el avance tecnológico es constante y la competencia entre esos productos hace que se vayan superando en poco tiempo. Esto significa una necesidad de constante capacitación para el docente, pero también un gran beneficio para los alumnos.

Conclusiones

Cuando comenzamos con el desafío de emprender este trabajo, nos preguntamos cuál sería el tema que pudiera ayudar a colegas o generar un aporte significativo al área de conocimiento que

nos compete. Luego de mucho reflexionar, decidimos la elaboración de un MD, que sea el punto de partida para la inspiración de otras ideas mejores. Es por ello que, si bien se trata de un trabajo exploratorio - descriptivo; tratamos de ser concretos, específicos y puntuales en el planteo de ideas y concepciones. Perona (2014), indica que “cada proyecto es diferente y la investigación es en gran medida un arte”. Creemos, pues, que de eso se trata la presente producción: de hacer arte.

Por consiguiente, decimos que la mediación tecnológica y desarrollo de un MD adecuado; hacen posible que el compendio de aprendizajes adquiridos por los alumnos, sean de mayor cantidad, diversidad, complejidad y significatividad; y cada educando decida hasta dónde llegar. No hay límites. Así mismo, el proceso evaluativo se democratiza y transversaliza. A través del medio digital, es posible un monitoreo constante del recorrido realizado. El proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación se transparenta, quedando plasmado en un medio visible, perdurable en el tiempo y posible de ser consultado por cualquier participante. La producción escrita de narraciones digitales en diversas plataformas y medios, a través de esta propuesta, incluyó el desarrollo de las capacidades y competencias: trabajo colaborativo e interactivo; autoadministración y gestión del propio aprendizaje, proceso pedagógico y de producción; planificación estratégica del desarrollo de la actividad; rol activo y protagónico; alfabetización digital; resolución de situaciones problemáticas simples y complejas; entre otros. Todo esto en su conjunto configura una verdadera alfabetización plena en y para el siglo XXI.

Finalizando, lo que antes sucedía en cientos de años, en nuestra era sucede en unos pocos meses. El avance y desarrollo tecnológico, nos permite hablar de temas tales como: realidad aumentada y virtual, inteligencia artificial, vehículos autónomos y/o automatización, ciudades inteligentes, machine learning (algoritmos capaces de aprender a partir de la experiencia y no solamente de la programación), drones para todo tipo de trabajos, entre tantos otros. La oferta académica argentina actual, no responde a tantas áreas del conocimiento en constante auge. Es necesario tomar conciencia y generar procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación; cada vez más autónomos, activos y cooperativos. El material didáctico digital desarrollado por cualquier docente (y de cualquier nivel); debe responder a tal fin y proveer las herramientas y funciones necesarias.