

ESCUELA SECUNDARIA: EL AULA VIRTUAL...UN DESAFÍO POSIBLE

AUTORA: Laura Valerio

e-mail: valeriolauram@gmail.com

Núcleo temático: Construyendo posibilidades para educar

El problema

El Nivel Secundario del Instituto María Auxiliadora de Bahía Blanca propone generar un espacio de formación cuyos destinatarios directos son los docentes. La temática del mismo es la incorporación de diferentes recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza de la asignatura. Como consecuencia de la actualización recibida por todo el equipo docente y la modificación, en muchos de ellos, de sus prácticas de enseñanza, en determinadas circunstancias los pedidos del gabinete de computación superan la disponibilidad del mismo.

Como parte de este proceso comienza a evidenciarse una nueva forma de comunicación entre docente-alumno desde las diferentes asignaturas curriculares, la comunicación virtual, seleccionadas en forma espontánea por algunos profesores, en función de cómo se van planteando las necesidades o demandas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ejemplo se usa el mail personal de docentes y alumnos, el chat, el facebook. Estos medios de comunicación no son explicitados en el contrato pedagógico que se presenta a los alumnos y a las familias al inicio del ciclo lectivo. Además se desarrollan por fuera del marco institucional.

El contexto del problema: el diagnóstico

Desde el nivel secundario se plantea este desafío en respuesta a las demandas que hoy la sociedad nos exige. Para ello buscamos generar un espacio de formación y de actualización en el interior del equipo docente para lograr revisar las prácticas áulicas vigentes a la luz de las innovaciones tecnológicas.

Esto es parte de un proyecto a largo plazo de generar cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje sustentado en que “la educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas con la irrupción de las nuevas tecnologías, especialmente las relacionadas a la Web 2.0. Por ello, resulta fundamental conocer y aprovechar la batería de nuevos dispositivos digitales, que abren inexploradas potencialidades a la educación y la investigación. Incluso en el argot académico algunos ya hablan del “Aprendizaje 2.0”.Al respecto plantea Cristobal Cobo Romaní que “hoy día Internet no es tan solo un nuevo medio, sino un espacio virtual en el que pasan cosas. Se trata, más bien, de un territorio potencial de colaboración en el cual pueden desplegarse de manera adecuada procesos de enseñanza y aprendizaje”ⁱⁱ.

Al comienzo la resistencia de parte de los docentes ha sido importante por el desconocimiento de los recursos, por la inseguridad que le genera a cada uno aquello que no maneja o domina, por sentirse un inmigrante digital que se enfrenta a un grupo de alumnos que son nativos digitales.

Piscitelli afirma “nuestros estudiantes actuales, ya sea que tengan 6 años o 22, son hablantes nativos del lenguaje de las computadoras, los videojuegos e internet. Y nosotros, por más tecnofílicos que seamos (o pretendamos serlo) nunca sobrepasaremos la categoría de inmigrantes digitales o hablantes más o menos competentes de esa segunda lengua”ⁱⁱⁱ.

Algunas expresiones de los docentes que es interesante recuperar:

- Cómo los voy a llevar al gabinete de informática... ellos (por los alumnos) saben más que yo...
- Y si me pasa algo y no funciona lo que preparé... qué hago? Prefiero la tiza y el pizarrón.
- Esto de conocer los recursos tecnológicos y estar al tanto de las innovaciones en mi disciplina me demanda mucho tiempo en casa y no me pagan por eso.
- Todos aprendimos de papel y lápiz, y a la edad de ellos nosotros sabíamos más de lo que ellos saben en su edad en la actualidad.

Para los docentes que se fueron animando sus expresiones fueron:

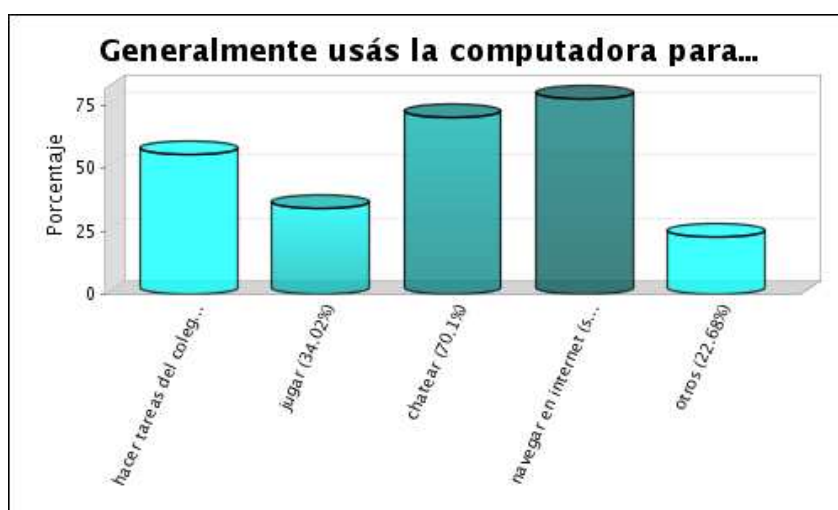
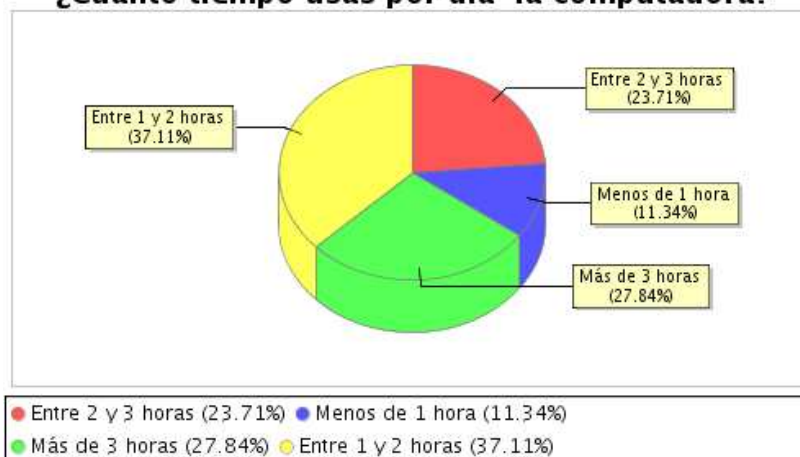
- Valió la pena el esfuerzo, si no me lo hubiesen propuesto no lo habría hecho...
- Desconocía la cantidad de recursos que se pueden utilizar para la enseñanza de los contenidos de mi materia, además los resultados que logré con los alumnos han sido muy satisfactorios.
- No imaginaba que los alumnos tenían un manejo casi experto de los recursos, esto se refleja en los trabajos de calidad que los presentan utilizando la tecnología.
- Me animé y fui al gabinete... y con esta idea, si me pasa algo que no me sale le pido ayuda a alguno de ellos que me va a saber orientar sobre la utilización del recurso.

Si comparamos las prácticas previas a las instancias de formación con las prácticas que se incorporaron en el trabajo del aula se pueden observar algunos cambios: mayor demanda del gabinete de informática, revisión de las prácticas de enseñanza introduciendo innovaciones a partir del uso de la tecnología, mayor participación en instancias de capacitación externa vinculada al uso de la tecnología en el aula y en entornos virtuales, alcance de resultados positivos en el trabajo de los alumnos a partir del desarrollo de propuestas con el uso de la tecnología.

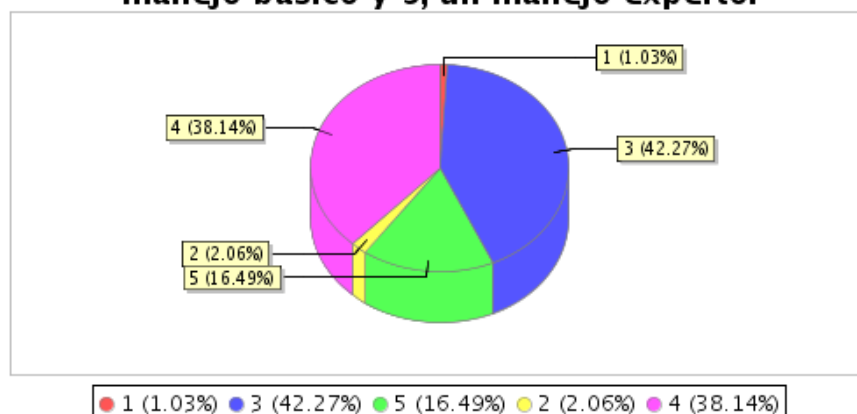
Otra información que resulta significativa y sustenta parte del proyecto es la obtenida a través de una encuesta online que hicimos a los alumnos del Nivel Secundario sobre, entre otras cosas, el uso y manejo de la computadora. A continuación sólo se adjunta la información relevante a los fines de este proyecto:



¿Cuánto tiempo usás por día la computadora?



¿Cómo calificarías tu manejo de la computadora? Considerá una escala de 1 a 5, donde 1 indica un manejo básico y 5, un manejo experto.



Propuesta pedagógica

Para institucionalizar la comunicación fuera de la presencialidad, es decir, la comunicación virtual entre el docente y el alumno, y a su vez potenciar nuevas propuestas de aprendizaje que complementen el trabajo del aula en la escuela,

se decide usar la plataforma virtual que se dispone en el Nivel Superior, como parte de su programa de educación a distancia, para generar aulas virtuales para que los docentes puedan generar propuestas de trabajo desde este ámbito.

El proyecto posiciona su mirada del alumno como un sujeto autónomo cuyos procesos de aprendizaje consideran una “construcción de construcción”, es decir, una reconstrucción constante de información que posteriormente a partir de la vinculación con la realidad y en la interacción con otros sujetos se transformará en conocimiento que impactará positivamente en el saber hacer.

Se sostiene en los principios de apertura, flexibilidad, autonomía, uso de innovaciones, eficacia e interactividad, su mayor aporte es el de facilitar la comunicación interactiva, la colaboración, y la construcción de significados, reflejados en herramientas como los foros, conversaciones o “chats”, correos, portafolios de los estudiantes, que sirven para apoyar el diálogo o mediación y para darle soporte a todas las actividades de ayuda que amerita el estudiante para aprender como, por ejemplo, la retroalimentación y la metacognición.

Por otra parte, estrategias como los trabajos en equipo, la exposición de casos, diagnósticos, problemas e historias, entre otras, contribuirán a que ocurra la comunicación y el diálogo, construyendo ambientes de aprendizaje significativos dentro de un contexto social específico.

Uno de los conceptos que es importante subrayar en esta instancia del proyecto es la importancia, en este marco conceptual, del aprendizaje colaborativo porque “la forma más natural de aprendizaje no tiene lugar de forma aislada, sino mediante equipos de personas que trabajan juntas para resolver un problema. Los entornos de aprendizaje colaborativo deberían permitir el acceso a la información compartida y compartir, a su vez, las herramientas de elaboración del conocimiento para ayudar a los alumnos a elaborar de forma conjunta un conocimiento socialmente compartido. Los problemas se resuelven cuando un grupo de personas trabaja para desarrollar una concepción común del problema, de manera que sus energías puedan centrarse en su resolución. Los debates pueden estar respaldados por grupos de discusión, grupos de creadores de conocimiento y comunidades de alumnos”ⁱⁱⁱ.

En la interacción virtual son varias las herramientas tecnológicas privilegiadas, tanto aquellas que favorecen la comunicación sincrónica como asincrónica: como por ejemplo el correo electrónico, los foros, el chat, el blog, la wiki, entre otros. Todas las mencionadas presentan una serie de ventajas para la interacción y la comunicación, y por tanto para la formación y el aprendizaje^{iv}:

- favorecer el aprendizaje constructivista, ya que facilita que los alumnos puedan leer y reflexionar con suficiente tranquilidad y sin premura, sobre la información que se presenta, y al revisarla se potencia la oportunidad de desarrollar un aprendizaje reflexivo;
- desarrollar la participación sobre un tema, generar discusiones sobre una temática y potenciar una comunicación multimediática y multidireccional;
- aclarar dudas y resolver problemas; intercambiar bibliografía y objetos de aprendizaje de interés para todos los participantes;
- establecer relaciones afectivas entre las personas al crear un espacio social para el intercambio de información y el desarrollo de relaciones afectivas y propiciar el aprendizaje colaborativo entre los participantes.

Los objetivos del proyecto

- ☞ Indagar sobre las prácticas de aula actuales con el propósito de incorporar innovaciones tendientes a favorecer un aprendizaje significativo desde un entorno colaborativo y optimizar en consecuencia los procesos de comunicación virtual entre docente y alumno.
- ☞ Crear un espacio que complemente el trabajo del aula presencial con el propósito de favorecer el interaprendizaje no sólo en el equipo de docentes sino entre los alumnos.
- ☞ Incentivar propuestas de trabajo colaborativo a partir de los diferentes recursos que ofrece el aula en un entorno virtual para generar gradualmente, y de acuerdo a las edades de los alumnos, una mayor autonomía en el aprendizaje.
- ☞ Incorporar a las propuestas de enseñanza aprendizaje presenciales actividades en el aula virtual que desarrollo los conocimientos y

capacidades que demandan las NTIC desde cada uno de las disciplinas o áreas de aprendizaje.

ⁱ Cristobal Cobo Romaní sf. “*Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos*” en:

http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/Planeta_Web_2.pdf

ⁱⁱ Piscitelli Alejandro sf “*Inmigrantes digitales vs. nativos digitales*” en:

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/inmigrantes-digitales-vs-nativos-digitales.php>

ⁱⁱⁱ Manuel Esteban sf “*El diseño de entornos de aprendizaje constructivista*” en:

<http://www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf>

^{iv} Julio Almenara y Ma del Carmen Llorente Cejudo sf “*La interacción en el aprendizaje en red en*”: <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/volumendiez/la-interaccion.pdf>