En busca del mundo perdido: De las plataformas educativas a los entornos personales de aprendizaje[1]

Sebastián Thüer - Carmiña Verde

sthuer@rec.unrc.edu.ar - Universidad Nacional de Río Cuarto

Eje 4: Experiencias y proyecciones en el uso de tecnologías para la enseñanza.

1. Introducción

Los cambios tecnológicos siempre han influido -de una u otra forma- en nuestra percepción de la realidad, nuestra representación del mundo y en la forma que vamos construyendo nuestros conocimientos. La llegada de las tecnologías a diversos ámbitos de la vida cotidiana supone no solo la incorporación de nuevas herramientas sino la conformación de nuevas redes, procesos y posibilidades de desarrollo, creación y aprendizaje. No se trata de una historia lineal y acumulativa sino de un proceso dialógico donde -como señalaba hace tiempo Castells (2001)- es imposible pensar nuestro mundo sin la tecnología pero también es imposible pensar esta tecnología que tenemos sin el contexto que la rodea.

En el ámbito educativo, el surgimiento de Internet encontró rápidamente entusiastas que veían a la red como un elemento facilitador del acceso y la circulación de la información, tal como señala Piscitelli en *Internet, la imprenta del siglo XXI* (Pisclitelli, 2005). Del saber acumulado en átomos al saber acumulado en bits (Negroponte, 1995).

Pero el avance tecnológico pronto transformó Internet en algo más que en un canal para la circulación de la información: hacia finales de los '90 los foros, el chat y hasta las simples listas de correo pronto convirtieron a la red en un espacio para la interacción, el intercambio y el debate donde proliferaron

1 Citar como: Thüer S. y Carmiña Verde (2014) *En busca del mundo perdido: De las plataformas educativas a los entornos personales de aprendizaje*. Ponencia en el las II Jornadas Nacional de Educación a Distancia y Tecnologías Educativas. 14 y 15 de Agosto, 2104. Catamarcar (Argentina). Disponible en: http://www.thuer.com.ar/wp-content/uploads/2014/08/thuer-verde-de-los-campus-virtuales-a-los-ple.pdf

discusiones y diálogos de todo tipo. Las instituciones educativas comenzaron a notar que su estructura tradicional no permitía contener esta riqueza en gran medida por su carácter disperso, fragmentado y fuera de los circuitos académicos tradicionales.

A principios del 2000 comienzan a tomar relevancia los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) como un conjunto de aplicaciones informáticas que buscan reunir este conjunto de información. Las plataformas educativos, tal es el nombre que adoptaron, estaban diseñadas para emplear Internet con fines educativos que esencialmente facilitaran la gestión de usuarios y cursos, los procesos de comunicación, evaluación y distribución de contenidos. Cada EVEA tenía su propio foro, chat y sistema de mensajes. Además, permitía al profesor monitorear y realizar un seguimiento de las acciones del alumno: cuándo ingresó en la plataforma, qué servicios utilizó, cuánto tiempo estuvo, por ejemplo.

Adell (2004) señala que en su camino evolutivo los EVEA centraron su atención en algunos aspectos tales como:

1. Integración con los sistemas de gestión de alumnos y docentes;
2. Modularización de los sistemas monolíticos en arquitecturas de niveles y en componentes interoperables y estandarizados;
3. Gestión separada de los contenidos y su creación, distribución e integración en unidades didácticas (objetos de aprendizaje);
4. Mayor preocupación por los aspectos pedagógicos del aprendizaje y la enseñanza online;
5. Mayor flexibilidad y posibilidades de integración.

En la actualidad los EVEA o plataformas educativas se encuentran extendidas entre las universidades tanto sea para realizar procesos educativos a distancia, de tipo semipresencial o -cada vez más frecuentemente- como un espacio complementario a la enseñanza presencial. Sin embargo, estos espacios ya no están conteniendo todas las discusiones y debates que se suscitan entre los estudiantes. La actividad en las redes sociales, los mensajes por WhatsApp, el email personal o la participación en otros foros y

comunidades contienen interacciones significativas y valiosas para el estudiante en sus aprendizajes pero se encuentran por fuera del espacio institucional de los EVEA.

Según señala Salinas (2009a) en “las instituciones de educación superior se ha experimentado una progresiva generalización de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Así, en este contexto de educación formal, estos entornos –generados mediante plataformas o LMS- han promovido gran diversidad de experiencias de elearning. Dejando de lado el abanico de posibilidades que incorporan a los procesos formativos formales, hay que señalar que las aplicaciones para la gestión de los entornos virtuales de aprendizaje, sean comerciales o de software libre, se centran primeramente en la administración del curso antes que en la interacción profesor- alumno / alumno-alumno” (Salinas, 2009a: 4).

El problema no tiene que ver solo con el énfasis en la administración del curso en detrimento de la comunicación entre profesores y estudiantes, sino en que pocos entornos responden a una concepción teórica sobre el aprendizaje sino que más bien lo definen en términos de transmisión del conocimiento. Como agrega el autor, “esto se corresponde muy bien con la práctica habitual en los EVEA de poner contenido en web y que permite utilizar estrategias didácticas muy planificadas y predefinidas. Pero si se define el aprendizaje como construcción de conocimiento en lugar de transmisión, entonces el aprendizaje se convierte en una actividad que principalmente proporciona significados y en la que el estudiante busca construir una representación mental coherente a partir del material presentado. En estos casos, se observan limitaciones por parte de las distintas plataformas, sean de software propietario o sean de software libre” (Salinas, 2009a: 5; Salinas, 2009b).

2. La evolución de la web y los Entornos Personales de Aprendizaje

La crisis de las empresas puntocom a principios del 2000 no significó solo la quiebra de miles compañías y el cierre de muchos sitios web: también implicó un cambio de paradigma en el modo de pensar la web. En *Design*

Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, O'Reilly y Doughtery (2005) observaron los cambios que estaban ocurriendo, analizaron los datos y le pusieron nombre a esta nueva tendencia: web 2.0 (O'Reilly, 2005). Los principales cambios que notaron pueden resumirse en estos puntos:

a. La web ha dejado de ser un canal direccional para constituirse en una red de lectura-escritura, es decir, se lee pero también se participa en la construcción del contenido.
b. Se favorece la comunicación abierta, la participación, la transparencia y la libre expresión con los blogs como principales exponentes de un nuevo formato de comunicación que se torna popular. En sus inicios, los blog se concibieron como espacios donde el autor y sus lectores dialogan e intercambian puntos de vista mediante el sistema de comentarios de los cual surgen nuevos textos a ser leídos.
c. Se valora el trabajo colaborativo en red al aprovechar el poder de las comunidades online que con su trabajo alimentan y dan vida a un sitio. El caso más notorio es el de Wikipedia, la enciclopedia que basa su desarrollo en el aporte de millones de usuarios que escriben los artículos.

Este nuevo modo de pensar la web también implica transformaciones en el uso educativo que se realiza de la red. Cabero (2009) señala 3 dimensiones para pensar el cambio:

a. Tecnológica-instrumental, tiene que ver con la llegada de una red de lectura y escritura más dinámica, con más contenido audiovisual y nuevas herramientas de comunicación que favorecen la participación y la comunicación;
b. Filosófica, donde la digitalización no es una mera herramienta para tecnificar la escuela sino que se le devuelve el protagonismo al internauta y hay una primacía del contenido sobre el diseño, lo importante son las personas y no las herramientas con las cuales se trabaja;

c. Social, es la transformación más importante porque el usuario pasa de ser un receptor de información a generador y se asume la necesidad de la creación de contenidos de forma colectiva.

En definitiva, la web 2.0 propone la descentralización de las fuentes de información donde los blogs, wikis, redes sociales y demás espacios de comunicación e intercambio se constituyen en recursos para el trabajo colaborativo y proporcionan a las personas vías de acceso a la información que no son las tradicionales (Castañeda, 2007). A partir de ello, se comienza a hablar de Entornos Personales de Aprendizaje (EPA) no como un recurso tecnológico sino como una aproximación a los espacios disponibles en la red para que el estudiante pueda hacer uso de las diferentes herramientas y datos, procesarlos, obtener información y realizar sus propias conexiones entre ellos. A este tipo de conexiones explicitadas ha dado en llamarse Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) o Personal Learning Environment (PLE) (Castañeda, 2009).

A diferencia de los entornos virtuales administrados por una organización, los EPA no tienen que ver con el software sino que constituyen una nueva aproximación al uso de la tecnología para el aprendizaje. Attwel (2007) señala algunas de sus ventajas: a) favorecen el aprendizaje permanente; c) favorecen el aprendizaje informal; c) respetan los estilos de aprendizaje; y d) permiten nuevos enfoques para el reconocimiento del aprendizaje.

Los EPA proporcionan a los usuarios un ambiente de aprendizaje más holístico donde las fuentes de información y el contexto aparecen reunidas, motivan al alumno a tomar la responsabilidad de su propio aprendizaje y favorecen su autonomía y alfabetización.

3. Revisando las prácticas educativas a partir de los EPA

La evolución de la tecnología y su carácter cada vez más social ha permitido que sus avances sean cada vez más tangibles. En el campo educativo, las nuevas tecnologías están permitiendo flexibilizar los modelos educativos en beneficio de itinerarios formativos personalizados, abrir

materiales y contenidos para que sobrepasen las aulas, y permitir la rápida difusión de la información mediante nuevos servicios y herramientas (Calderero Hernández *et al*, 2014:143). Sin embargo, ocurre que muchas veces la institucionalización de la tecnología educativa acaba encorsentando y limitando el potencial de las nuevas prácticas innovadoras. Como señalan Adell y Castañeda “cuando intentamos 'integrar' las TIC en la educación, remedamos dichas prácticas institucionales y las imponemos sobre los nuevos medios” (Adell y Castañeda, 2010) donde el rol de la tecnología termina siendo el de un elemento auxiliar para apoyar las explicaciones del profesor.

Uno de los ejemplos más palpables es el de las plataformas educativas o campus virtuales que proliferan en instituciones educativas de todos los niveles y grandes empresas ¿Cuál ha sido su impacto real en los procesos de enseñanza y aprendizaje? Si se mira al interior de estos campus, la mayor parte del contenido está estructurado en cursos, con roles bien definidos (alumnos y profesores), sistemas de distribución de materiales de aprendizaje en diferentes formatos y un conjunto de herramientas para enviar tareas a los estudiantes, evaluar sus trabajos y espacios de debate como foros donde nadie extraño al aula puede ingresar ¿Hay alguna diferencia entre los procesos que ocurren en estas aulas digitales y los que tienen lugar en las aulas de ladrillo y cemento? (Adell y Castañeda, 2010).

Como afirma Salinas (2009), las innovaciones producen cambios de representaciones individuales y colectivas; cambios de prácticas que no son espontáneas ni casuales sino el fruto de un proceso intencional, deliberado y voluntario que compromete la acción consciente y razonada de las personas ¿Podemos afirmar que realmente ocurren procesos innovadores dentro de las plataformas y campus virtuales?

Una de las misiones fundamentales de la mediación en estos entornos es disminuir la distancia para hacerlos más humanos y, a la vez, proponer un tratamiento didáctico que permita recuperar los componentes personales del proceso de enseñanza y aprendizaje (López-Fernández *et al*, 2014). Sin embargo, muchas herramientas de los campus virtuales van en la dirección

contraria: automatizar procesos, centralizar la gestión de grandes cantidades de datos y convertir el aula en un “lugar seguro” donde nadie ni nada ajeno al curso pueda filtrarse.

4. A modo de conclusión

Sin duda la innovación tiene más que ver con nuevas prácticas que con nuevas herramientas. Sin embargo, sucede con frecuencia que las propuestas pedagógicas y didácticas que buscan generar cambios para mejorar la enseñanza y el aprendizaje terminan atrapadas en soluciones tecnológicas compuestas por una maraña de herramientas y servicios enfocados en “seguir”, “monitorear” y cuando no “controlar” al alumno. En consecuencia, el espíritu renovador de la web 2.0, la propuesta de una nueva red de lectura-escritura colaborativa, abierta y participativa se reduce a un par de iconos para compartir el contenido en Facebook o Twitter.

A las tecnologías no hay que “integrarlas” a la educación porque ya de por sí se encuentran integradas a la vida cotidiana de las personas. La integración tiene que ver con nuevas prácticas que reconozcan las multiplicidades de fuentes de información de las que disponemos hoy en día, el carácter abierto y participativo de la comunicación y la presencia de espacios educativos informales que son cada vez más significativos para las personas.

En este sentido, el desafío de las instituciones educativas es poder abrirse a estas nuevas prácticas donde más que incluir nuevas tecnologías hay que integrar nuevas lógicas. Nuevas maneras de configurar los procesos de aprendizaje para que sean abiertos, flexibles e inclusivos; nuevas miradas institucionales que reconozcan y actúen en función del contexto social, histórico y cultural contemporáneo que atraviesan las prácticas de nuestros estudiantes.

5. Referencias bibliográficas:

Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010) *Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje*. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la

Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Stumenti di ricerca per l'innovaziones e la qualità in ámbito educativo. La Tecnologie dell'informazione e della Comunicaziones e l'interculturalità nella scuola.Alcoy: Marfil – Roma TRE Universita degli studi

Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coords.) Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.

Cabero, J. (2009). Educación 2.0 ¿Marca, moda o nueva visión de la educación? Web 2.0. El uso de la Web en la Sociedad del Conocimiento. C. Castaño. Caracas (Venezuela), Universidad Metropolitana**:** 9-30.

Calderero Hernández, J. F., Aguirre Ocaña, A. M., Castellanos Sánchez, A., Peris Sirvent, R. M. y Perochena González, P. (2014). Una nueva aproximación al concepto de educación personalizada y su relación con las TIC. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 15(2), 131-150 [Fecha de consulta: 10/06/2014]. http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/11890

Castañeda Quintero, L. y M. Sánchez (2009). "Entornos e-learning para la enseñanza superior: entre lo institucional y lo personalizado". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación 35 (Julio 2009): 175-191.

Castañeda Quintero, L. (2007). Software social para la escuela 2.0: más allá de los Blogs y las Wikis. X Congreso Internacional EDUTEC. Buenos Aires (Argentina), UTN.

Castells, M. (2001) *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura. La Sociedad Red (Vol. I)*. Siglo XXI, México.

López-Fernández R, Vázquez-Cedeño S, Benet-Rodríguez M, Luna-Álvarez D, Luna-Álvarez E, Luna-Álvarez W (2014). Entornos virtuales de aprendizaje y educación a distancia. Fundamentación psicopedagógica en la educación superior. Medisur , 2014 Ago 1; 12(1):[aprox. 6 p.]. Disponible en: http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/2748

Negroponte, N (1995) *Ser Digital*. Atlántida, Buenos Aires.

O'Reilly, T. (2005). "What's web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/ 2005/09/30/what-is-web-20.html

Piscitelli, A. (2005) *Internet, la imprenta del siglo XXI.* Gedisa, Barcelona.

Salinas, J. (2009b): Hacia nuevas formas metodológicas en e-learning. Formación XXI. Revista de Formación y empleo, n.12 abril 2009. Disponible en http://formacionxxi.com/porqualMagazine/do/get/magazineArticle/2009/03/text/xml/Haci a_nuevas_formas_metodologicas_en_e_learning.xml.html

Salinas,J. (2009a): Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje. II Congreso Internacional de Educación A Distancia y TIC. Lima (Perú)