

ALGO MÁS QUE VIDEOCONFERENCIAS. EN BUSCA DE NUEVOS ESPACIOS PARA LA EDUCACIÓN MEDIADA

Fernando Raúl Alfredo Bordignon¹
Silvia Irene Martinelli Scorzato²

Resumen

Compartiremos una experiencia desarrollada en el marco de la Especialización en Educación Mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (EMTIC) de la Universidad Pedagógica Nacional (UNPE), cohorte 2020-2021 de la República Argentina. En el Taller del Proyecto Integrador, unidad curricular perteneciente al eje de la Formación Práctica de dicha Especialización incluimos la plataforma Discord como un espacio educativo complementario al aula digital que amplió el vínculo con los estudiantes entre sí y con sus docentes y a su vez, favoreció los intercambios académicos, la socialización de los avances de producciones solicitadas y la circulación de información apropiada.

Palabras Clave: Posgrado. Plataforma. Diálogo. Intercambios. Docencia.

INTRODUCCIÓN

En marzo del año 2020 la pandemia y el aislamiento llevaron a una nueva forma de escolaridad, distribuida en los hogares de docentes, estudiantes y autoridades educativas. Esta situación hizo que el acto educativo, en todos sus niveles, se desarrollará casi con exclusividad mediado por tecnologías digitales (Martinelli, S. 2020). Los y las docentes en una gran mayoría, experimentaron -sin posibilidad de capacitación previa-, una forma de enseñanza y de aprendizaje totalmente lejana a ellos y sus estudiantes. Asimismo, se observó un fenómeno de informacionalización de la educación forzado, amplificado y desarrollado con intensidad y visibilidad por los diferentes miembros de la comunidad educativa. Es decir, los y las docentes se vieron en la situación de tener que producir algún tipo de información digital (cambio de soporte de los textos de estudio, recursos interactivos, vídeos, presentaciones, etc.) y establecer mediaciones en sus

¹ Departamento de Ciencias y Tecnología. Universidad Pedagógica Nacional. República Argentina fernando.bordignon@unipe.edu.ar

² Departamento de Ciencias y Tecnología. Universidad Pedagógica Nacional. República Argentina. silvia.martinelli@unipe.edu.ar

prácticas de enseñanza y de aprendizaje con una tecnología de este tiempo. Esto supuso tener como principal medio de producción a una o varias tecnologías y, al mismo tiempo, detentar un conjunto de saberes digitales (Bordignon, 2019).

Por lo antedicho, el objetivo de esta comunicación es compartir una experiencia centrada en la educación mediada, en relación con la construcción de un espacio educativo, complementario al aula digital, que amplió el vínculo con los estudiantes entre sí y con sus docentes. Relataremos cómo adaptamos e introdujimos la plataforma Discord en un espacio curricular de la Especialización en Educación Mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (EMTIC) de la UNIPE.

CONTEXTO INSTITUCIONAL

Dentro de su oferta académica de posgrados gratuitos la UNIPE ofrece, en modalidad semipresencial, el posgrado denominado “*Especialización en Educación Mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación* (EMTIC). Está dirigido a egresados de Institutos de Formación Docente y profesionales universitarios que se desempeñan en docencia, interesados en la innovación y la mejora de sus prácticas de enseñanza y de aprendizaje a través de la inclusión apropiada de tecnologías digitales.

Esta carrera surge en un escenario de grandes transformaciones socioculturales vinculadas con la difusión y el uso –en muchos casos ya naturalizado- de tecnologías que forman parte de la vida social y cotidiana y que permean las instituciones educativas y la acción docente interpeándolas acerca de su rol, sentidos y alcances. La propuesta de la Especialización se sustenta en perspectivas teóricas que remiten a la construcción de las subjetividades, identidades y formas de sociabilidad contemporáneas y al estudio de los rasgos peculiares de los aprendizajes, la comunicación y los conocimientos que se generan a través del uso de tecnologías, planteando interrogantes acerca del sentido y modos de organización de los dispositivos de enseñanza.

La carga horaria de la EMTIC (384 horas reloj) es un 75% de modalidad virtual y el restante 25% se materializa en tres encuentros presenciales. Ante la continuidad del Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio (DiSPO), fue necesario con las cohortes 2020 y 2021, adecuar el desarrollo de esas reuniones presenciales.

EL TALLER PROYECTO INTEGRADOR

El espacio curricular Proyecto Integrador dijimos que pertenece al eje de la Formación Práctica y constituye un lugar estratégico para la convergencia y confluencia de saberes y experiencias que cada uno de los participantes fue construyendo y resignificando a lo largo de la EMTIC. Implica la recuperación y reflexión de saberes, habilidades y prácticas que han desarrollado en los seminarios de la carrera y la elaboración de una propuesta educativa en la que debe demostrar su capacidad para transferir de modo creativo y crítico los conocimientos a la solución o tratamiento de problemas específicos vinculados con la enseñanza mediada por tecnologías.

Para sostener encuentros sincrónicos teníamos las salas de videoconferencia en Zoom institucional, que, en general, se caracterizaban por un diálogo entre docentes y estudiantes asimétrico y además, el aula digital que no ofrecía herramientas que nos permitiera ajustarnos a la propuesta de taller.

Frente a esta situación buscamos construir un espacio que los contuviera y se convirtiera en un lugar en el cual los actores educativos pudieran estar, expresarse, dialogar en todo momento, es decir, habitarlo todos los días que durara el curso. En la búsqueda de encontrar estrategias didácticas que fortalecieran el intercambio, la discusión y el trabajo colaborativo, entendido como un proceso donde dos o más estudiantes trabajan juntos para encontrar una solución a una tarea o problema, (Barron, 2000, 2003), decidimos buscar una aplicación que permitiera implementar un espacio de trabajo que vaya más allá de los eventos. Encontramos que una opción posible era el software Discord.

DISCORD, UN ESPACIO COLABORATIVO VIRTUAL

Discord³ es una plataforma de comunicación freeware⁴ pensada, en sus orígenes, como espacio colaborativo virtual (ECV) para que los jugadores de videojuegos puedan resolver dos problemas que a menudo encuentran: cómo conversar en tiempo real para compartir experiencias y cómo organizarse ante las demandas concretas de un juego.

Una de las características de Discord es que ayuda a los usuarios a ser parte de un colectivo, ya que les permite “residir” de forma permanente en una comunidad con posibilidades de interacción: si se desea charlar, enseñar algo a alguien o jugar en equipo coordinando acciones por medio de la plataforma se puede hacer. Esto se logra a partir de que el diseño de la plataforma permite una personalización, participación y moderación sencilla. En sus aspectos técnicos es una plataforma de Internet en el cual el administrador puede configurar canales de voz donde todos puedan interactuar y moverse libremente entre esos canales o canales de texto que aportan flexibilidad a las tareas grupales (cargar archivos, publicar actualizaciones, compartir pantalla e imágenes, revisar mensajes, etc.). La aplicación está disponible para celulares, computadoras y como aplicación Web. Asimismo, el administrador de un espacio Discord puede asignar roles en función de lograr una mejor experiencia de interacción. Para acceder a un espacio solo hace falta una invitación.

La plataforma posee una política de economía de recursos para funcionar, es decir que optimiza el uso de pantallas y la conexión a Internet. No se requiere una alta velocidad de conexión para lograr un rendimiento óptimo por lo que, en general, se prioriza el uso de canales de voz sobre el video.

Dadas las características anteriores, el uso de esta plataforma hoy está excediendo el mundo de los videojuegos. Comunidades de distintas procedencia y temáticas están adoptando Discord como espacio de trabajo y hay evidencias

³ Sitio oficial Discord <https://discord.com/>

⁴ Freeware (software gratis) es un tipo de software que se distribuye sin costo, pero con restricciones de copyright.

de que está siendo utilizada con fines educativos en el ámbito de la educación formal.

DISCORD Y EL TALLER INTEGRADOR FINAL

Dadas las potencialidades que empezamos a observar en experiencias de otros colegas con Discord decidimos en el marco del Taller 2021 incorporar esta herramienta de comunicación con la finalidad de extender el vínculo docente y el espacio de prácticas. Discord nos brindó una forma de estar presente casi en todo momento, porque disponíamos de canales de voz y de texto, para acompañar, aconsejar, escuchar, hacer devoluciones (con una mayor dinámica) a las actividades solicitadas. En definitiva, recrear de alguna manera, la posibilidad de consulta que los y las estudiantes tienen en las aulas, pasillos y lugares habituales por donde se transita en la presencialidad.

Por ello, seguimos usando el aula virtual como el espacio institucional en el que los y las estudiantes podían encontrar toda la información sobre la asignatura, los documentos de estudio, las actividades esperadas, los foros para discusión asincrónica, así como las tareas y sus buzones para entrega y, a la vez, presentamos el espacio Discord, explicando las razones de su inclusión y los usos que le daríamos.

De la experiencia realizada en el primer cuatrimestre 2021 destacamos, como aspectos fecundos de la incorporación de Discord en situaciones educativas planificadas, las siguientes situaciones:

- 1. Formación de grupos de trabajo** que cambiaban según las actividades propuestas, interactuaban en espacios generales o se retiraban a salas individuales para la discusión en pequeños grupos.
- 2. Momentos para la exposición y crítica de proyectos** individuales o realizados en grupos.
- 3. Reuniones sincrónicas generales:** para realizar diferentes actividades.

4. **Conferencistas o docentes invitados:** no era preciso matricularles en el aula, bastaba con la invitación a la plataforma.
5. **Reuniones sincrónicas en el marco de las tutorías grupales:** reuniones en simultáneo con grupos de estudiantes.
6. **Comunicación permanente durante la semana,** en todo momento podían dejar mensajes, hacer preguntas, indagar sobre conferencia anunciadas, o más personales como saludos de cumpleaños o acerca de vacunación por CoVID-19.

REFLEXIONES FINALES

Como reflexión derivada de la experiencia de expansión de los espacios del aula digital, entendemos que la propuesta de usar Discord en el taller para la producción del diseño del trabajo final de la EMTIC, implicó una decisión pedagógica, orientada a ayudar a construir el espacio de lo común, es decir, en el cual el aprendizaje social ocurre y trabajar de manera colaborativa como en un salón de clases. Si bien no lo reemplaza es una alternativa válida en pos de construir el aula híbrida. Es reconocer un dispositivo en uso, accesible, gratuito y flexible y potenciar sus características con el objetivo de compartir, construir, colaborar en un espacio de discusión educativo.

REFERENCIAS

Barron, B. (2003). When smart groups fail. *The Journal of the Learning Sciences*, 12, 307–359

Bordignon, F. (2019) Saberes digitales en la educación primaria y secundaria de la República Argentina. En *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 8(2), 79-90

Garbarini L., Martinelli, S. y Weber, V. (2020) Las universidades y el compromiso de seguir enseñando. *Revista Consejo Interuniversitario Nacional (CIN – RUEDA)* <https://www.cin.edu.ar/2020/04/20/>