XLIII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES UNIVERSITARIOS DE COSTOS

EL ROL DOCENTE INTERPELADO EN LA POSTPANDEMIA

Categoría propuesta: Comunicaciones vinculadas a la actividad docente

Autor:

Marcelo Gustavo Podmoguilnye (Socio Activo)

Sandra del Carmen Canale (Socia Activa)

Córdoba, Octubre de 2023

Índice **Página**

Índice 1

Resumen 2

Introducción y formulación del objetivo del trabajo 3

El nuevo abanico cognitivo 4

El oficio docente interpelado por los rasgos culturales contemporáneos 6

La inclusión genuina y el experimentar originalidad pedagógica 8

Los espacios educativos activos 10

La educación experiencial como espacio educativo activo 13

El desafío de la innovación 15

Conclusiones 16

Bibliografía 17

EL ROL DOCENTE INTERPELADO EN LA POSTPANDEMIA

Categoría propuesta: Comunicaciones vinculadas a la actividad docente (a)

Resumen

En esta época marcada por el ocaso de la pandemia COVID19, y la disrupción de herramientas digitales en nuestro quehacer diario, se instala el debate en la educación superior, sobre el impacto de los aprendizajes emergentes en el rol docente. La dominancia de lo digital hará necesario focalizarnos en la comprensión de estos aprendizajes emergentes.

Hoy, es posible afirmar, que los mismos provocan una disrupción sobre el modelo tradicional de enseñanza explicativo-aplicativo-verificativo al menos en las dimensiones de espacio en el aula y en tiempo pedagógico.

El abanico cognitivo que proponen estos aprendizajes emergentes tienen que ver con: usuarios prosumidores de contenidos, el aprendizaje invisible, la experiencia colectiva, el entorno icónico, la inteligencia como construcción colectiva y la expansión de capacidades mentales, en todo lugar y en todo momento.

El presente trabajo tiene como objetivo plantear los siguientes interrogantes: ¿Es posible transformar el aula en una experiencia intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante en este escenario disruptivo provocado por estos aprendizajes emergentes y que al mismo tiempo garantice el proceso de aprendizaje? ¿Estamos ante una interpelación del rol docente provocado por los cuestionamientos al modelo tradicional de enseñanza?

EL ROL DOCENTE INTERPELADO EN LA POSTPANDEMIA.

Categoría propuesta: Comunicaciones vinculadas a la actividad docente (a)

1.-Introducción y formulación del objetivo del trabajo

"Hay usos educativos de las TIC que me parecen muy inconvenientes y que giran alrededor de uno de los peores neologismos de todos los tiempos, educación como entretenimiento, Las implicaciones de esta frase son que la educación es en sí misma tan aburrida que la única forma de comprometer a los estudiantes con ella es disfrazándolo todo en forma de juego"

(David Thornburg, 2021).

El cambio es "hoy". Ya no hablamos de la revolución de las TIC como "lo que se viene". El cambio está entre nosotros en tiempo y espacio. La pandemia COVID19, provocó la inmediata incorporación a los procesos de enseñanza del nivel superior, de herramientas tales como zoom, meat, teams, entre muchas otras. Nos convirtió en hacedores de videos, utilizadores de aplicaciones educativas, constructores de presentaciones multimediales y en usuarios de las redes sociales como canales de comunicación con nuestros estudiantes. "La pandemia puso en evidencia la dimensión creadora de nuestro oficio. Todos los docentes nos hemos sentido más artesanos e inventores que nunca. De repente tuvimos que enseñar en condiciones absolutamente inéditas" (Alliud, 2022)

Podría decirse, que este aluvión herramental, se constituyó en un medio para sacudir nuestras metodologías y estrategias de clase. Nuestro rol docente mutó, y es posible afirmar, que estas conversiones provocaron una disrupción sobre el modelo tradicional de enseñanza explicativo-aplicativo-verificativo, al menos en las dimensiones de espacio en el aula y en tiempo pedagógico.

La dominancia de lo digital hará necesario focalizarnos en la comprensión de estos aprendizajes emergentes. El aprendizaje o pedagogía emergente es el "conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje." (Castañeda, 2013)

Pareciera desprenderse de esta definición que la intencionalidad de esta disrupción y proceso de cambio nos llevaría a estar en un estado de alerta y preparación, tanto a docentes como a estudiantes, para un nuevo tipo de sociedad, utilizando las herramientas cotidianas que utilizamos en nuestros hogares y lugares de trabajo.

El abanico cognitivo que proponen estos aprendizajes emergentes tienen que ver con: usuarios prosumidores de contenidos, el aprendizaje invisible, la experiencia colectiva, el entorno icónico, la inteligencia como construcción colectiva y la expansión de capacidades mentales, en todo lugar y en todo momento.

El presente trabajo focalizará su desarrollo en procurar explicar cada una de estos nuevos conceptos y tendencias. Y al mismo tiempo intentar dar respuestas a algunas preguntas que se nos plantean como interrogantes en este sentido:

¿Estamos ante una interpelación del rol docente provocado por los cuestionamientos al modelo tradicional de enseñanza?

Y si así fuera, ¿Es posible transformar el aula en una experiencia intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante en este escenario disruptivo provocado por estos aprendizajes emergentes y que al mismo tiempo garantice el proceso de aprendizaje?

2.- El nuevo abanico cognitivo

"Es un milagro que la curiosidad sobreviva a la educación formal"

(Albert Einstein, 1950).

¿Por dónde empezar?. El primer paso sería el poder reconocer a nuestros estudiantes como otro cultural diferente. Existe un distanciamiento, una brecha digital, provocada por la simple razón que nuestros estudiantes son personas que han crecido y se han desarrollado en una relación estrecha con internet y las tecnologías en general. Los video juegos, los celulares, los televisores del tipo Smart, computadoras, entre otros.

Nuestros estudiantes están inmersos en el entorno de las denominadas "pedagogías invisibles" (Cobo, 2011). Según el autor son invisibles porque gran parte de lo que aprenden ellos hoy en día es invisible al sistema educativo formal. Los estudiantes discuten y comparten información mientras juegan. Por tanto la interpelación comienza desde los comportamientos y los entornos en los cuales se dan estos aprendizajes invisibles, por parte de los estudiantes, incluso en una temporalidad anterior al recibir clases sobre determinado tema. Nuestro sistema educativo necesita imperiosamente entender esta realidad, prestar atención a las tecnologías, y por sobre todo, intentar indagar en cómo y qué aprenden nuestros estudiantes con estas tecnologías.

Probablemente debamos pensar en rediseñar la educación comenzando por hacer una autoevaluación introspectiva sobre lo que hacemos, lo que funciona y tratar de descartar aquello que no da resultados pedagógicos.

En este nuevo entorno, nuestros estudiantes:

- Localizan atemporalmente información: en la era digital, nuestros estudiantes tienen acceso a un vasto océano de información en línea que pueden buscar y encontrar en cualquier momento y lugar. Gracias a motores de búsqueda, bibliotecas digitales, enciclopedias en línea y otras fuentes de información, pueden localizar datos, hechos y conocimientos sin limitaciones de tiempo o espacio. Esta facilidad para acceder a información en cualquier momento les permite aprender de manera más flexible y autodirigida.

- Comparten información: la conectividad proporcionada por internet y las redes sociales ha convertido a nuestros estudiantes en ávidos compartidores de

información. Pueden difundir ideas, noticias, opiniones y descubrimientos con un público global. A través de plataformas de redes sociales, blogs y otras herramientas de comunicación en línea, nuestros estudiantes pueden ser tanto emisores como receptores de contenido, lo que les permite contribuir activamente al conocimiento colectivo.

- No filtran ni evalúan: aunque el acceso a información es más accesible que nunca, la falta de filtros y la sobreabundancia de datos también pueden presentar un desafío para nuestros estudiantes. La facilidad con la que pueden obtener información puede llevarlos a no evaluar adecuadamente la calidad, la fiabilidad y la veracidad de las fuentes. Es fundamental que los educadores promuevan el pensamiento crítico y las habilidades de evaluación de la información para que los estudiantes puedan distinguir entre contenido confiable y contenido dudoso.

- Prefieren la sincronicidad: en este entorno digital, la comunicación en tiempo real se ha convertido en una preferencia para nuestros estudiantes. Plataformas de mensajería instantánea, chats grupales y videoconferencias son herramientas populares para interactuar con sus compañeros y maestros al instante. Esta sincronicidad les permite resolver dudas, colaborar en proyectos y mantenerse conectados de manera más dinámica y fluida.

- Son productores y “recomendadores”: los estudiantes de hoy en día no solo consumen información, sino que también se han convertido en productores de contenido. Con la facilidad para crear videos, blogs, presentaciones y otros medios digitales, nuestros estudiantes pueden expresar sus ideas, perspectivas y habilidades creativas. Además, a través de funciones de "recomendar" o "compartir" en plataformas sociales, pueden dar a conocer contenido relevante y significativo para ellos, contribuyendo así a la difusión de información valiosa.

- Provocan en redes sociales diálogos simultáneos: la naturaleza instantánea y global de las redes sociales permite a nuestros estudiantes iniciar y participar en diálogos simultáneos sobre diversos temas. Pueden debatir, discutir, compartir opiniones y aprender de otras personas con intereses similares o puntos de vista diferentes. Estos diálogos en línea pueden fomentar el pensamiento crítico y la apreciación de la diversidad de perspectivas.

- Expresan identidad y conectan emocionalmente: en este entorno digital, nuestros estudiantes pueden utilizar las redes sociales y otras plataformas para expresar su identidad personal y conectarse emocionalmente con otros. Pueden compartir sus intereses, logros, inquietudes y aspiraciones, lo que les permite establecer conexiones significativas con compañeros, amigos y comunidades en línea. La expresión de la identidad y las conexiones emocionales en línea pueden tener un impacto significativo en su bienestar y desarrollo personal.

Esto nos hace pensar y reflexionar en el título propuesto para este apartado; en la necesidad de entender desde el sistema educativo y desde sus actores, el nuevo

abanico cognitivo que nos permitirá reconocer a nuestros estudiantes como otro cultural diferente.

Este nuevo abanico cognitivo tiene como características centrales a las siguientes:

- Inteligencia como construcción colectiva: es una inteligencia que surge de la colaboración de muchos individuos. Las nuevas tecnologías han ocasionado una gran revolución a este concepto. Es improbable que todos estemos dotados de sabiduría absoluta, pero si podemos ser expertos en un pequeño sector del conocimiento. Es por este motivo que las nuevas tecnologías e internet han potenciado la posibilidad de compartir estos pequeños saberes y transformarlos en una gran inteligencia colectiva. Esto genera importantes ventajas al permitir a las personas superar sus sesgos cognitivos individuales, ya que por medio de la colaboración con otras personas permite abrir su mente y ampliar sus visiones mejorando así su pensamiento crítico.

- Expansión de capacidades mentales: los efectos del arraigo cultural de los "nativos digitales" tienen que ver con una mayor capacidad de percepción, velocidad de procesamiento, orientación y focalización del conocimiento y mejorar el control ejecutivo de sus actividades mentales.

- Usuarios prosumidores de contenidos: los nativos digitales, en su mayoría, no son consumidores pasivos de contenidos. Ejercen el rol de canales de comunicación humanos, es decir, son consumidores y al mismo tiempo productores de contenidos. Sin fines lucrativos. Sólo participan en un mundo digital de intercambio de información. "El prosumidor abandona la faceta pasiva para convertirse en generador de contenidos y creador de ideas y opiniones que ejercen influencia a la comunidad de consumidores." (Mendoza, 2018). En el entorno de la educación superior estamos asistiendo a un cambio de conducta en los estudiantes, denominado por algunos autores como el de "googlearización de la docencia" el cual refleja un cambio en la adquisición de conocimiento (Martin-Pascual, 2008). En las aulas cualquier contenido o información que brinda el docente, o que se debate en clase es contrastada inmediatamente por el estudiantado informatizado generalmente con el conocido buscador. (Mendoza, 2018).

- El aprendizaje invisible: "Es una llamada a construir de manera conjunta un paradigma de educación que resulte inclusivo, que no se anteponga a ningún planeamiento teórico en particular para que ilumine áreas del conocimiento hasta ahora desatendidas" (Cobo, 2011). Se plantea como un diálogo abierto y provocativo que sin duda nos desafía a repensar los límites temporales y espaciales que se han adoptado hasta ahora para entender la educación. Los autores que han estudiado el aprendizaje invisible en el marco de las tecnologías digitales concluyen en seis ideas centrales sobre el tema:

    - El valor del aprendizaje basado en problemas.
    - El aprender más allá de los programas de estudio, los libros y la cátedra impartida por el docente.
    - La ampliación de los patrones de uso de las tecnologías digitales.
    - Estar convencidos que las tecnologías adquieren su valor cuando son analizadas desde el marco de su generación y aplicación del conocimiento.

- Entender el proceso de aprendizaje como un proceso que se sustenta en la capitalización de las experiencias, aprendizajes junto a pares, a través de la resolución de problemas. El ensayo-error de manifiesto.
- La dicotomía entre escuela/universidad/empresas es o debería ser inválida.

- El entorno icónico: relacionado íntimamente con el lenguaje icónico, el cual se define como una representación visual y discursiva que busca transmitir algún mensaje a través de la imagen. Se podría considerar como una expresión limitada, ya que normalmente un símbolo tiene un significado único. Sin embargo, en nuestros días, se ha convertido a través de las redes sociales en un lenguaje usual y habitual en nuestros estudiantes. Son ejemplos de aplicación de este lenguaje icónico, los "stickers de whasapp" y los "memes" que se desarrollan ante determinados acontecimientos. Obtiene la designación de lenguaje ya que su uso es tan amplio como el de la expresión escrita. Es más, en el ámbito de las redes sociales, se pueden observar íconos que han llegado a sustituir palabras, ya sea para abreviar o para aprovechar las bondades de la comunicación visual.

- Aprendizaje en abanico: en el cual juegan un rol fundamental:

  - Las innovaciones prácticas
  - Las redes de aprendizajes
  - La calidad educativa
  - La generación de un espacio abierto a discusiones y debates
  - La generación de nuevos conocimientos
  - El fortalecimiento del procesos enseñanza-aprendizaje

En el nuevo abanico cognitivo debemos comprender a la inteligencia como construcción colectiva, entender a los estudiantes como prosumidores de contenidos, en una experiencia colectiva, bajo un entorno icónico que se da en todo lugar y en todo momento. Un entorno en el cual las redes sociales y las TIC son un medio y no un fin que asiste y favorece a la expansión de las capacidades mentales y las competencias de nuestros estudiantes.

Bajo este entorno, se puede entender el comienzo de la interpelación a nuestro rol docente en el ámbito de la educación superior. Nuestras clases actuales, más discursivas que planeadas estratégicamente, son demasiado vulnerables al nuevo abanico cognitivo. Creemos que por el sólo hecho de incorporar elementos multimediales digitales estamos mejorando o reformulando nuestro aporte a los procesos enseñanza-aprendizaje, cuando deberíamos comprender que el proceso que intentamos instalara es un "continuum", de aprendizaje-enseñanza-aprendizaje.

3.- El oficio docente interpelado por los rasgos culturales contemporáneos

"Los docentes ya no somos meros aplicadores o reproductores de conocimientos, de técnicas o de aquello que pudimos haber planificado, sino que vamos construyendo artesanalmente nuestras propuestas de enseñanza"

(Andrea Alliaud, 2020)

Solemos derivar las causales de la interpelación del oficio docente a las TIC. Sería una visión o versión facilista y poco profunda de la explicación del problema. El abanico cognitivo desarrollado anteriormente nos explica el diferente cultural que son nuestros estudiantes, y es allí donde podemos fundamentar la interpelación de nuestro rol docente. Mucho se habla de lograr motivación en nuestros estudiantes, y en algunas capacitaciones docentes se habla del objetivo de provocar clases que muevan las emociones y sensaciones de nuestros educandos.

Sin embargo no todo es tan fácil como una simple arenga previa en el inicio nuestros cuatrimestres. La pregunta debería ser: ¿Cómo podremos transformar el aula en una experiencia intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante? ¿Cómo incluir y utilizar las TIC para favorecer esta transformación?

¿Por dónde seguimos? Se hará importante reconocer los rasgos de la cultura contemporánea que pueden resultar interesantes e inspiradores en el desarrollo de propuestas y dinámicas pedagógicas en referencia a las formas de presentación de los contenidos que son "proconsumidos" por nuestros estudiantes.

- Multi, hiper y transmedial: se presenta en diversos formatos y a través de entornos diferentes que permiten múltiples formas de interactuar.
- Alterado: no sigue secuencias lineales. Se salta de pestaña en pestaña y de publicación en publicación.
- Snack: formatos breves, tweets, stories, memes.
- Remixado: contenidos creados en base a otros miles de contenidos. Memes, edits de partidas de juegos, posteos en cascada de tiktok, remixes de reel en Instagram, informes televisivos y sampleos musicales.
- Procesado: el contenido se consume a través de otra persona que lo analiza y comenta: análisis de trailers y películas, videos reacción, streams de twich mirando una jugada o un contenido audiovisual, hilos explicativos en twiter.
- Seriado: entregas parciales y periódicas que conforman una serie. Muchas veces pueden verse como capítulos autoconclusivos.
- Interactivo: la persona que lo mira puede interactuar e intervenir en el contenido, eligiendo recorridos o modificando secciones.
- Inmersivo: la entrada a ese universo es total. Tanto porque todo el entorno está diseñado en función del contenido, como porque el usuario se "mete" de lleno en él (binge watching: mira muchos capítulos seguidos de algo, participa en foros y "sale" a las redes a comentar al respecto)
- IRL: "in real life". Documentan procesos y tiempos de la vida real. Muchas veces con streams en vivo.
- Gamificado: desafíos, recompensas, narrativas, easter eggs, avatars e identidad alternativa, en escenarios de multijugadores.
- "De nicho": producciones de podcasts y newsletters que apuntan a públicos específicos.

A partir de esta comprensión se hace necesario pensar en dos aspectos de la inclusión de las TIC en nuestras estrategias pedagógicas. Sería un error tanto el usar por usar, cómo el ignorarlas. Debemos reflexionar sobre:

- La inclusión efectiva: esta hace alusión a que se pueda garantizar el libre acceso, desarrollo y oportunidades a todas las personas involucradas en los procesos de

enseñanza-aprendizaje. Que todos reciban los mismos derechos y obligaciones al respecto. En la universidad pública este es un tema central. No todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades, tanto desde el punto de vista social como económico. En su esencia la universidad pública favorece la inclusión efectiva, dada la gratuidad de este servicio para el usuario, pero no puede resolver todos los problemas, los cuales existen y se visualizan claramente en las comunidades académicas de cada una de estas instituciones.

- La inclusión genuina: ubica a las TIC en la trama de la construcción del conocimiento. No solucionan, pero resultan propias en el sentido de lo que no es ajeno, no es distante ni extraño. Los genuinamente incluídos en el mundo digital son aquellos que pueden adoptar una postura crítica respecto de las TIC y dominar las herramientas esenciales para desenvolverse en el mundo digital, es decir, saber qué hacer con estas tecnologías y no simplemente acceder a ellas. Que un estudiante, o un docente, accedan y operen un dispositivo y algunas aplicaciones no significa tener alcance a las TIC. Se necesita una capacitación dirigida además de contar con los recursos materiales para poder incorporarlas.

Ambas inclusiones son importantes, y podríamos afirmar que sin la inclusión efectiva es casi improbable la inclusión genuina. Pero como docentes es necesario focalizarnos en la inclusión genuina, ya que esta conlleva al involucramiento de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en “continuum”

4.- La inclusión genuina y el experimentar originalidad pedagógica

La uniformidad es la muerte; la diversidad es la vida

(Mijail Bakunin, 1870)

En el apartado anterior, se plantea la necesidad de focalizarnos en la inclusión genuina de las TIC por las razones que se esgrimen y que surgen del presente trabajo. La inclusión genuina debe darse al menos en tres sentidos vinculados con nuestra estrategia pedagógica:

- Sentido epistemológico: es decir desde la óptica de la adquisión del conocimiento, investigar desde las nuevas formas de acceder a los contenidos los fundamentos, límites y validez de los mismos.

- Sentido cultural: reconociendo tendencias culturales en consumo de tecnología y cultura de nuestra comunidad de educandos y docentes. Más en estos tiempos en que la irrupción del coronavirus provocó un empalme entre la revolución digital en curso, que afianzó y aceleró una transformación cultural. La sustentabilidad en el consumo, el metaverso en tecnología y la diversidad como factor diferencial cultural y de negocios, son algunas de las transformaciones que ya estamos vivenciando en estas dimensiones.

- Sentido didáctico: siguiendo el orden de los sentidos propuestos, se plantea desde el sentido didáctico la necesidad de experimentar y crear originalidad pedagógica.

En el siguiente cuadro 1, se plantea el orden de los sentidos propuestos y como desde el sentido epistemológico vamos escalando hasta encontrar propuestas de experiencias creativas y originales a nivel pedagógico.

Cuadro 1 – El orden de los sentidos de la inclusión genuina de las TIC

De algunos encuentros realizados con docentes de educación superior, con los cuales se ha debatido la necesidad de la inclusión genuina de las TIC, y se han expuesto estos temas a través de distintos escenarios de encuentro, se han arribado a algunas conclusiones desde esta experiencia.

- El aula virtual se debe plantear como un espacio “donde ir”. Poder en este espacio integrar recursos estratégicamente construidos.
- Es necesario hacer explícito lo realmente importante. La instrucción explícita pretende proporcionar oportunidades de aprendizaje a los estudiantes usando procedimientos mejor estructurados y organizados.
- La voz del docente importa
- Estar con otros vale la pena
- Generar un “camino de migajas” (llamados de atención) hacia el corazón del contenido

Por otra parte, se plantea la necesidad de generar un espacio adecuado para la generación del proceso enseñanza-aprendizaje en continuum, de manera que se convierta en parte importante del ecosistema de retos y que coadyuve a que el estudiante se comprometa con su aprendizaje, la organización de su tiempo y en general con la autogestión de su formación académica.

Las bases para lograr que nuestra actividad en el aula se convierta en intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante están centradas en la relación del estudiante con su profesor y con el entorno, en el que los estudiantes desarrollen competencias disciplinares y transversales, mediante la resolución de retos vinculados con problemáticas reales y demuestren su dominio a través de diversas evidencias de aprendizaje.

El aprendizaje vivencial denota que los estudiantes aprenden mejor cuando participan en forma activa en experiencias abiertas. La intervención pasiva y en actividades estructuradas, suelen conducir a la desmotivación.

Hablar de aprendizaje activo, implica contar con escenarios activos. Espacios educativos donde puedan integrarse diferentes tipos de vivencias que en su conjunto ofrezcan las condiciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.- Los espacios educativos activos

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo"

(Benjamin Franklin, 1780)

Entendiendo que los espacios son habilitadores de los procesos educativos, surge la necesidad de no considerarlos en forma aislada a dichos procesos, ya que es el entorno en el cual el estudiante vivencia y experimenta. Lo espacios deberían ser:

- Flexibles y polivalentes: los espacios educativos deben ser diseñados para adaptarse a diversas actividades y metodologías pedagógicas. Permitir diferentes configuraciones, desde aulas tradicionales hasta áreas de trabajo colaborativo o rincones de aprendizaje, brinda a los estudiantes la posibilidad de elegir entornos que mejor se ajusten a su estilo de aprendizaje y necesidades específicas. Esta flexibilidad también permite a los educadores adaptar las dinámicas de enseñanza según los objetivos y contenidos de cada sesión.

- Interactivos: la interacción es clave para el aprendizaje significativo. Los espacios educativos deben fomentar una comunicación fluida y constante entre los estudiantes y sus profesores, así como entre los propios estudiantes. Esto puede lograrse mediante la disposición del mobiliario, el uso de tecnologías de colaboración, como pizarras interactivas o herramientas de comunicación en línea, y la creación de espacios abiertos que inviten al diálogo y la participación activa.

- Innovadores: los espacios educativos innovadores son aquellos que incorporan elementos creativos y estimulantes que inspiran a los estudiantes y a los docentes. Esto puede incluir tecnologías emergentes, áreas de experimentación y prototipado (makerspaces), ambientes con recursos multimedia, entre otros. La innovación en el diseño de los espacios promueve el pensamiento creativo, el descubrimiento y la resolución de problemas de manera original.

- Propician el aprendizaje social: el aprendizaje social es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Los espacios educativos deben propiciar la colaboración entre los estudiantes y fomentar la construcción de conocimiento a través de la interacción con sus pares. Esto puede lograrse mediante la creación de espacios de trabajo en grupo, áreas de discusión y debate, y actividades que promuevan la cooperación y el trabajo en equipo.

- Uso de la tecnología: la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable en la educación contemporánea. Los espacios educativos deben estar equipados con recursos tecnológicos que faciliten el acceso a información relevante, permitan la interacción con el contenido y fomenten el desarrollo de habilidades digitales. La incorporación de dispositivos electrónicos, acceso a internet, software educativo y plataformas de aprendizaje en línea son recursos clave para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

A modo de ejemplo se citan algunas tendencias en estudios sobre espacios educativos y su importancia en el ecosistema de retos. Una investigación realizada por el Instituto Tecnológico de Monterrey en el año 2019 en su Manual de Lineamientos de Espacios Educativos plantea trabajar activamente sobre el clima en los entornos de aprendizaje.

En el cuadro 2 se muestran las propuestas de David Thornburg, un estudioso de las tecnologías emergentes y su impacto en el aprendizaje, ya citado recurrentemente en el presente trabajo; Rosan Bosch una diseñadora holandesa especialista en el desarrollo de espacios innovadores para el aprendizaje y Danis Kurani, arquitecto que es considerado un experto en entornos de aprendizaje, En el cuadro 2 se compatibilizan las tres líneas de trabajo de estos autores. Ellos consideran, utilizando distintas denominaciones y en algunos casos sustantivos o frases metafóricas, la necesidad de generar espacios áulicos multipropósito. Se necesitan espacios para:

- Presentar: llamados “fogata” o “cima” por Thornburg y Bosh respectivamente y que Kurani describe como un espacio para el trabajo individual y en grupos de hasta 30 estudiantes.
- Investigar y desarrollar actividades: los tres autores lo asimilan a una “cueva” o “cava”, para el trabajo individual
- Compartir: asimilable por Thornburg y Bosch como una “aguada” o “abrevadero”, un “oasis” para Kurani, para definir un espacio colaborativo.
- Interactuar: llamado “fogata” por Bosch y que Kurani define como un espacio multimedia para la colaboración interactiva.
- Crear: un espacio para la creación, asociado a la “vida misma” por Thornburg y al “manos a la obra” por Bosh.

Cuadro 2 – Los espacios educativos activos

Fuente: adaptado del Manual de Lineamientos para Espacios Educativo

(Tecnológico de Monterrey, 2019)

6. La educación experiencial como aprendizaje activo

“*La educación es la reconstrucción continua de la experiencia, que tiene por objeto extender y profundizar el contenido social”.*

(John Dewey)

La educación experiencial es una estrategia de enseñanza con enfoque holístico, destinada a relacionar el aprendizaje académico con la vida real. A través del mismo se propone al estudiante llevar a cabo actividades en las que, a partir del vínculo con la práctica, ponga a prueba en una situación real, los conocimientos y habilidades, fije prioridades para la solución de un problema e identifique nuevas situaciones problemáticas (Camillioni, 2013). Resulta indudable que estos espacios académicos requieren una importante interrelación entre las funciones sustantivas de docencia y extensión.

Se sustenta en las ideas de Dewey para quien la construcción de conocimiento a partir de una experiencia concreta se representa como un proceso cíclico de interrelación entre distintas fases que se hallan íntimamente relacionadas: experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación. Repara en el potencial de la experiencia para promover conocimiento, asumiendo que los sujetos aprenden cuando encuentran significado en su interacción con el medio (Romero Ariza, 2010).

La propuesta de aprendizaje experiencial se adapta a las nuevas demandas profesionales vinculadas con la formación y desarrollo de competencias y habilidades. Sin embargo, la experiencia por sí misma no genera aprendizaje si no está enmarcada en un proceso reflexivo mediante el cual se construye conocimiento a partir de la experiencia realizada. David Kolb (1984) supone que el aprendizaje es un proceso que permite deducir conceptos y principios a partir de la experiencia para orientar la conducta a situaciones nuevas. Para este autor el aprendizaje es "el proceso mediante el cual se crea conocimiento a través de la transformación de la experiencia". Propone un modelo formado por cuatro etapas que se relacionan:

- Experiencia concreta
- Observación reflexiva
- Conceptualización abstracta
- Experimentación activa.

En las cuatro fases del aprendizaje la "experiencia" es la base para la "observación y reflexión". Luego las observaciones son asimiladas formando un nuevo grupo de "conceptos abstractos" y "generalizaciones" de la que se deducen nuevas implicaciones para la acción. La prueba de estas ideas crea situaciones nuevas que ofrecen otra experiencia concreta, de esta forma el ciclo se realiza varias veces y no necesariamente conservando el mismo orden.

En relación específica a las modalidades que pueden adoptarse, siguiendo a Camillioni (ob.cit), se distingue que la educación experiencial puede adoptar distintas formas: el voluntariado, la práctica profesional y el aprendizaje-servicio. Si bien, en las tres alternativas los estudiantes ponen en juego sus conocimientos, principios, valores destrezas y habilidades, tanto el voluntariado como la práctica profesional hacen eje central en alguno de estos aspectos.

Así, en la práctica profesional se visualiza mayor énfasis en el aprendizaje, en tanto el voluntariado focaliza en el servicio. El aprendizaje servicio se diferencia de las dos propuestas anteriores, en tanto apunta a la formación profesional y contribuye también a la educación para la ciudadanía, ya que se trata de un espacio de enseñanza donde los alumnos "…aplican sus habilidades y conocimientos académicos y profesionales específicos para satisfacer necesidades sociales reales en respuesta a requerimientos explícitos de la comunidad" (Camillioni, 2013, p.17).

Con estos espacios curriculares se pretende que el estudiante realice actividades en las que, a partir de la conexión con la práctica, pueda desarrollar experiencias que plantean poner en diálogo las habilidades y los conocimientos teóricos que poseen, evaluar el estado de situación del contexto, realizar aportes a posibles soluciones e identificar nuevos problemas.

Sobre la concepción práctica de aplicación de la educación experiencial se pueden repensar las actividades curriculares con el objetivo de proponer un aprendizaje motivador y significativo. Esta es una perspectiva diferente que requiere de un

posicionamiento no tradicional de la práctica docente, e interpela a las instituciones educativas para motivar y formar a los profesores, incentivar a los alumnos a incorporarse de manera comprometida en estos espacios, vincularse con el medio socioproductivo, indagar e investigar las necesidades latentes del contexto, así como también nuevas formas de hacer en la docencia.

7. El desafío de la innovación

"No hay nada más destructivo que dilapidar energía al avanzar esforzadamente hacia ninguna parte"

(MIiguel Zabalza y Ainoha Zabalza Cerdeiriña)

Habida cuenta que los espacios educativos innovadores pueden actuar motorizando aprendizajes activos, es interesante reflexionar sobre los mismos. Cabe interrogarse si innovación es sinónimo de cambio, en tanto debe considerarse que en oportunidades los cambios se desarrollan impuestos por determinadas políticas gubernamentales o de la entidad educativa; o bien, por seguir determinadas modas, sin convencimiento de parte de los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Si bien en la doctrina no hay un concepto unánime sobre lo que se entiende por educación innovadora, hay un consenso en reconocer que no todo cambio es innovador, en la medida que se entiende que para que lo sea debe generarse una transformación y cambio cualitativo significativo (Blanco y Messina, 2000), en la búsqueda de generar mejores resultados.

Es relevante advertir que, para obtener logros superadores, desde las propias instituciones educativas deben crearse condiciones propicias para estimular y fomentar la innovación, llegando a incorporarla en la cultura organizacional, desarrollando un proceso participativo planificado.

Dado que no todo cambio significa una innovación, siguiendo a Zabalsa y y Zabalsa Cerdeiriña se especifican algunos puntos relevantes a considerar:

- La innovación debe operar como un factor motivador
- Hacer foco en el proceso y no en los resultados. Introducir procesos innovadores que vayan afianzando y consolidando las prácticas generadoras de mayor calidad, en la búsqueda de promover el aprendizaje de los actores y de las instituciones
- Lo sustantivo (docente, práctica, institución) siempre debe estar por delante de lo adjetivo (innovación). Un/una profesor/a o institución innovador/a, no es sinónimo -siempre-de buen/a docente u organización.
- Explicar los propósitos que se persiguen con la propuesta innovadora, las razones subyacentes y en base a que criterios se espera que produzcan mejoras
- Contar con la estructura y recursos suficientes para llevarla a cabo

- Destinar tiempo para comunicar e informar. La retroalimentación con pares y estudiantes, en las primeras etapas es fundamental no sólo para dar a conocer sino también para recolectar sugerencias que pueden mejorar los proyectos
- Promover una evaluación continua para potenciar los logros y tomar medidas para mejorar puntos débiles
- Impulsar la capacitación de los actores participantes. Es preciso que además de tener la voluntad de innovar es preciso saber hacer. Es deseable que toda propuesta de práctica innovadora incluya una iniciativa de formación

8.-Conclusiones

El presente trabajo comenzó con el claro objetivo de responder a dos interrogantes básicos.

¿Estamos ante una interpelación del rol docente provocado por los cuestionamientos al modelo tradicional de enseñanza? Definitivamente sí. Sin embargo, no se trata de modificar los procesos de aprendizaje con simples reemplazos lúdicos o con aplicación de tecnología. La validación de la adquisición del conocimiento, y por lógica implicancia de las competencias disciplinares y transversales, es intrínsecamente necesario y resiste a cualquier interpelación planteada a nuestro oficio docente.

¿Es posible transformar el aula en una experiencia intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante en este escenario disruptivo provocado por estos aprendizajes emergentes y que al mismo tiempo garantice el proceso de aprendizaje? Este es nuestro desafío primario en el entorno disruptivo y de interpelación a nuestro rol, que estamos viviendo. Nuestro trabajo no puede ser un trabajo discreto.

¿Por dónde comenzar a generar espacios motivadores y desafiantes para nuestros estudiantes?

- En la comprensión y el reconocimiento de nuestros estudiantes como un cultural diferente.

- En el pensar el rediseño de la educación comenzando por hacer una autoevaluación introspectiva sobre lo que hacemos, lo que funciona y tratar de descartar aquello que no da resultados pedagógicos.

- Entender el nuevo abanico cognitivo que tiene como características centrales:

    - La inteligencia como construcción colectiva
    - La expansión de capacidades mentales
    - Estudiantes prosumidores de contenidos
    - La experiencia del aprendizaje invisble
    - El entorno icónico

- Reconocer los rasgos de la cultura contemporánea que puedan resultar inspiradoras en el desarrollo de propuestas y dinámicas pedagógicas en referencia a las formas de presentación de los contenidos que son “proconsumidos” por nuestros estudiantes.

- Partiendo de la posibilidad de conseguir una inclusión efectiva, trabajar en la inclusión genuina de las TIC en la trama de la construcción del conocimiento. Está debería darse en tres sentidos vinculados con nuestra estrategia pedagógica: el epistemológico, el cultural y el didáctico.

- Será necesario plantear un espacio a “donde ir”, adecuado para la generación del proceso de enseñanza-aprendizaje en continuum, de manera que se convierta en parte importante del ecosistema de retos y que coadyuve a que el estudiantes se comprometan con su aprendizaje, la organización de su tiempo y en general con la autogestión de su formación académica. Estos espacios serán entonces:

    - Flexibles y polivalentes
    - Interactivos e innovadores
    - Con uso adecuado y equilibrado de la tecnología.

Pensar estas estrategias, sin duda que debería traer aparejados cambios en las dedicaciones docentes, en los tiempos de planificación, ejecución y control de las mismas. Provoca más que una simple interpelación al rol u oficio docente, un break cultural sobre como repensar la reconfiguración de la carrera docente en el nivel superior universitario.

9.-Bibiografía

- Alliaud, A. (2022). Enseñar hoy es una tarea artisanal. Agenda Educativa. https://agendaeducativa.org/andrea-alliaud-un-docente-profesional-es-un-artesano/

- Blanco Guijarro, R. y Messina Raimondi, G. (2000). Estado del arte sobre las innovaciones educativa en América Latina. Santiago de Chile, convenio Andrés Bello.

- Canale, S.; Azerra, M.R.; Dillón, L. y Bonino,G. (2018). Las Prácticas de Extensión de Educación Experiencial (PEEE):avances sobres ensayosen la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Litoral (2010-2017). Ponencia presentada en las III Jornadas Internacionales de Práctica Profesional en Ciencias Económicas, UNER.

- Camilloni, A. (2013). La inclusión de la educación experiencial en el currículo universitario. En Menéndez, G. y otros, Integración docencia y extensión. Otra forma de aprender y de enseñar. Santa Fe: Ediciones UNL
- Autor (2018)

- Castañeda, L y Adeli, J. (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Ediciones Marle. Pág. 45.

- Cobo, C y Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. UBe. Colección transmedia XXI. Pág. 47

- Jackson, P. (2019). La vida en las aulas. La necesidad de nuevas perspectivas. Ed. Morata. Págs. 189 a 202.

- Kolb, D. (1984). Experimental Learning. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

- Mendoza, E. y Aragón García, M. (2018). El alumno como prosumidor de medios. Congreso Internacional de Educación. México. Pág. 3.

- Martin-Pascual, C. (2014). La educación audiovisual y la creación de prosumidores mediáticos. Congreso Internacional de Educación. México. Pág 5.

- Romero Ariza, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. Revista de Antropología Experimental Nº 10, 2010, especial educación 8: 89-102.Universidad de Jaén (España)

- Thornburg, David (2021). *Learning to code*. Constructing Modern Knowledge Press. Torrance, CA USA. Págs.97 a 114.

- Tecnológico de Monterrey (2019). Manual de lineamientos de espacios educativos. Pág. 7 a 9.

- Urfeig, V. (2019). Rosan Bosch: El diseño como la clave para una educación creativa. The praxis journal. https://thepraxisjournal.com/rosan-bosch-diseno-la-clave-para-una-educacion-creativa

- Zabalza Berasa, M. y Zabalza Cerdeiriña, A. (2012). Innovación y cambio en las instituciones educativas. Homo Sapiens Ediciones.