

XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2008.

El tren de la web 2. Una experiencia didáctica donde lo lúdico y el aprendizaje conviven.

Neri, Carlos y Fernández Zalazar, Diana Concepción.

Cita:

Neri, Carlos y Fernández Zalazar, Diana Concepción (2008). *El tren de la web 2. Una experiencia didáctica donde lo lúdico y el aprendizaje conviven. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-032/46>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/efue/Fy8>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EL TREN DE LA WEB 2. UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA DONDE LO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE CONVIVEN

Neri, Carlos; Fernández Zalazar, Diana Concepción
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.
PROINPSI

RESUMEN

El presente trabajo narra una experiencia educativa a distancia (e-learning) donde la estrategia que se desplegó fue la construcción de una metáfora de viaje en tren que permitió transitar por diversos conceptos y sitios de la denominada Web 2. En dicho viaje no existieron los roles tradicionales de docentes y alumnos, sosteniendo la decisión de no ocupar un centro y el de apostar en generar una grupalidad en un entorno lúdico. La metodología se desarrolló a través de itinerarios sin un programa rígido a seguir, lo que implicó agregados e improvisación acorde a las necesidades del grupo. Confirmando la necesidad de trabajar con los nuevos discursos que articulen lo textual con lo gráfico y que apuesten a las interacciones por sobre los itinerarios prefijados. En este diseño de curso no puede dejar de señalarse las influencias del denominado "constructivismo social" al tomar en cuenta el contexto (la cognición situada), las mediaciones y los tipos de interacciones que fueron generándose como zonas de aprendizajes. Del mismo modo que las didácticas que articulan el aprendizaje con lo lúdico, este trabajo forma parte de la investigación Videojuegos, psicología y educación. Proyecto del Programa PROINPSI de la Facultad de Psicología, UBA.

Palabras clave

Educación Tecnología Web2 Constructivismo

ABSTRACT

A DIDACTICAL EXPERIENCE WHERE LEARNING AND GAMES LIVE TOGETHER

The present work tells about an experience in remote teaching (e-learning) in which the main strategy implemented was a metaphor: a trip by train which made it possible to go through several concepts and sites of the so-called "Web 2". During this trip there were no traditional roles (teacher and pupil) as part of a decision not to maintain a central place, and of a commitment to generate a recreational group context. This methodology was developed by means of several itineraries, without a fixed program to follow, which implied adding and devising elements according to the group's needs, thus confirming the need to work with new discourses which integrate textual and graphic components, with a firm commitment to favour interactions more than itineraries. We have to underline the influence of the so-called "social constructivism" in the design of this course, especially when considering the context (situated cognition), the mediation and types of interactions which have arisen as learning zones, as well as didactic methods which integrate learning with games. This work is part of the investigation: Videogames, Psychology and Education. Project from the PROINPSI program from Psychology College, UBA.

Key words

Education Technology Web2 Constructivism

Suele decirse que el efecto de las tecnologías de la información y la comunicación han producido un quiebre sobre la relación entre enseñanza y aprendizaje, afectando profundamente la primera y diversificando la segunda al quitarle el centro histórico de desarrollarse en una institución educativa. Sin embargo, la denominada educación a distancia y su versión de e-learning hereda en sus concepciones las ideas tradicionales de aula y mantiene aún con sus diferenciaciones de roles de tutor y creador de cursos, un rol docente.

Basados en los desarrollos del proyecto de investigación sobre video-juegos y de experiencias anteriores realizadas, se organizó un curso a distancia basado en el edutainment y con inspiración en las nociones de constructivismo social.

La estrategia que se desplegó fue la construcción de una metáfora de viaje en tren por diversos conceptos y sitios de la denominada Web 2. Un viaje en tren con diversas paradas, no existiendo roles docentes ni alumnos convencionales y afirmando esta decisión en no ocupar un centro, apostando a generar una grupalidad en un entorno lúdico. El tradicional concepto de un foro llamado café en las plataformas a distancia, como lugar de encuentro libre con el otro se invirtió y todo fue "café". Los materiales que se utilizaron combinaron producciones existentes en la red con materiales propios.

Todo esto ofertado con la idea de una serie de ítems a recorrer pero no con la de un programa rígido a seguir, lo que implicó agregados e improvisación acorde a las necesidades del grupo, reafirmando la necesidad de trabajar con nuevos discursos que articulen lo textual con lo gráfico y que apuesten a las interacciones por sobre los itinerarios rígidos.

Varias experiencias y escrituras fueron madurando la idea de un curso de educación a distancia diferente. Desde las propuestas didácticas denominadas centro de recursos organizados que con la Lic. Fernández Zalazar desarrollamos utilizando recursos de la Web para interacciones y apoyaturas a cursos presenciales, hasta el uso de plataformas de modo tradicional, pasando por las prácticas de horizontalización de la Web 2 y fundamentalmente las conversaciones con otros blog y los comentarios de los lectores en www.moebius.lodigital.com.ar1. Además la creación de un grupo denominado "Proyectos al sur"2 que conjuga autores de blogs de diferentes países y gente dispuesta a pensar horizontalmente.

LOS PASAJEROS DE ESTE SINGULAR VIAJE

La diversidad de los participantes fue un elemento notorio en esta experiencia piloto que se organizó en base a 50 personas con las siguientes características:

- 1) Con experiencia con el docente en el cara a cara.
- 2) Sin conocimiento en el cara a cara pero con conocimiento mediados por tecnología.
- 3) Sin conocimiento alguno entre ellos.
- 4) Diversidad de edades e intereses que se distribuyeron entre 11 y 60 años (un participante pidió incluir a su hijo de 11 años). Además se incorporaron muchos docentes que se enteraron por nuestra invitación en los blogs de los organizadores.
- 5) Diversidad de conocimientos tecnológicos

Desde gente con amplios conocimientos tecnológicos hasta gente que tenía los conocimientos mínimos necesarios para navegar y escribir. Aquí se encontraron los denominados nativos de la tecnología con los inmigrantes.

NAVEGAR LA WEB 2.0 EN UN VIAJE EN TREN VIRTUAL

Desde el comienzo pensamos una perspectiva del afecto puesto en juego en un entorno lúdico. Esto se planteó desde la propuesta al señalar:

"Este no es un curso convencional. Es una **práctica de inmersión** en una serie de recursos de la denominada Web 2. Esta pensado como un viaje a durante cuatro semanas donde lo importante es realizar las "tareas" en cada estación, mientras se aprende y se reflexiona sobre los recursos. Cada participante va dejando testimonio de estos pasos y al final del "viaje" la propia lectura de los testimonios y la vista atrás del viaje será la mejor brújula para nuevos viajes y proyectos con recursos de la Web 2.

Los enlaces que encontraran en cada estación son ayudas para comprender los recursos. Como en todo viaje queda en el participante la opción de visitarlos o no. O de visitar los lugares que cada uno considere de interés. Las tareas y las interacciones hacen a la riqueza del viaje y deben ser completadas en los tiempos sugeridos, porque el viaje continua, flexible pero hacia adelante...”

Pensamos en una inversión del concepto tradicional de café de las plataformas para que todo sea un café en el sentido de las interacciones. El tren era una buena metáfora para desarrollar porque todos tenemos cierto espíritu viajero y de aventura y eso jugó fuertemente en el tren. Un dato sorprendente fue que para los participantes argentinos se sumaba el deterioro y la pérdida del tren como referente de unidad de país, sobre todo por los procesos de los años 90 de privatización de los ramales. Todos tenían alguna historia vinculada al tren. Este elemento no había sido pensado previamente pero funcionó como un aglutinador y reforzó la metáfora. Sí había sido pensado el desplazamiento manifiesto del lugar de docente y alumno tradicional, donde los organizadores, pasaban a ser ferroviarios y los alumnos pasajeros. Para lograr el desplazamiento se hizo necesario que la metáfora fuese potente con elementos que aludían a la aventura y al descubrimiento. Este cometido se logró en base a cuatro ejes:

1) **Un eje discursivo:** al proponer denominaciones como pasajeros, ferroviarios, pasajes, boletos, camarotes, vagones, estaciones, como parte del lenguaje del curso expresado en los mails, en las etiquetas, en las referencias como: “Llegamos a ciudad Blogger”, “referencias turísticas de la ciudad orkut”. Ofertas de desayunos y cenas de trenes famosos, tomadas de la web de los trenes reales. La primera semana destinada a reunir en la estación a los viajeros. Cuando alguien nos denomina “El profesor”, en especial con aquellos que provenían de los cursos presenciales, se lo corregía reafirmando que aquí éramos ferroviarios y por ejemplo nuestras tareas tenían que ver con “palear carbón”. El humor jugó un papel fundamental para “convencer” de que esto era un viaje.

Sólo en algún momento antes de comenzar el viaje se corregía esto con un mail dejado en el foro:

“Como decíamos en la presentación este no un curso tradicional. Los “alumnos” aquí son participantes de una experiencia y los docentes somos los guías que intentan llevar la locomotora a buen puerto. No vamos a enseñar en el modelo tradicional, vamos a acompañar esta experiencia, apelando a la capacidad de descubrir y compartir experiencias. Tendrán nuestra ayuda cuando se pierdan y nuestra compañía a lo largo del viaje, pero primero antes de recurrir a nosotros, usen los foros y pregunten a sus compañeros. Les deseamos un viaje placentero, suban al tren que la maquina está en marcha.”

2) **Un eje gráfico:** donde se diseñaron los temas y las imágenes acordes a las metáforas ferroviarias, dándole al tren una identidad. Al inicio del viaje se envió un boleto de tren réplica de los usados en los años ochenta, agregándole las estaciones del curso. También hubo gráficas particulares para cada estación:

3) **Un eje multimedial:** Usamos videos de youtube o video google donde las referencias eran a trenes, viajes en tren, estaciones o temas que hablasen sobre el tren. Hay que destacar que en el inicio contábamos con una serie de videos base y que en la dinámica del viaje se fueron organizando otras series de videos, creando un microcine del tren donde se “proyectaban” largos metrajes. Otro ejemplo del uso de los videos fue organizar recitales armando listas de videos en youtube, juntando estilos y músicos. Un ejemplo de las películas puestas a disposición cada jueves, donde cambiábamos la cartelera del cine. Un ejemplo de parte de la “cartelera”:

El hombre invisible (Documental) “El hombre invisible” es un documental dedicado a los compaginadores de cine. **El fantasma de la opera (1925)**

Diaris de Motocicleta Versión completa 1 h 55 min.

Los Piratas de Silicon Valley Versión completa doblada al español 1 hora 29 minutos.

Bowling for Columbine (Versión completa doblada al español)

El columpio corto español independiente

Promediando el viaje eran los pasajeros quienes proponían la cartelera en base a lo que encontraban en youtube o video-google

4) **Un eje de sorpresas:** para reforzar la metáfora y cuando los temas lo permitían se creaban itinerarios con temas no previstos, para lo cual se hablaba de combis que los llevarían a destinos optativos. Por ejemplo cuando se estaba en flickr, se abrían abanicos de recursos en la web para remix de imágenes y videos.

Todos estos efectos buscaban consolidar la metáfora para convertirlos en pasajeros que recorrían “ciudades” conceptos y aplicaciones.

EL TIEMPO Y LAS ESTACIONES

El recorrido debía tener estaciones organizadas alrededor de un recurso y a su vez servir de aprendizaje para las siguientes. El orden puede ser pensado desde lo más simple a lo más complejo o desde la textualidad, a la imagen, al video, al encuentro con los otros y a los niveles más formales como son los agregadores de contenidos y los favoritos sociales. De todos modos, coherentes con la propuesta había elementos definidos y una improvisación en tiempo real acorde a las demandas de los pasajeros que eran incluidas en el día a día, a veces consultadas entre nosotros, a veces como apuesta a ver que podía ocurrir. Reivindicamos esta libertad como camino hacia un diseño singular que responda a las inquietudes de los cursantes. Un ejemplo de lo no planificado fue la utilización de un recurso denominado “feevy” que nos permitió poner en la plataforma visible y con actualización automática todos los blogs de los participantes, dándole una visibilidad y permitiendo que todos vean lo que ocurría en cada blog (camarotes).

Los materiales a utilizar debían provenir de la Web. Por ejemplos tutoriales. En cada una de las estaciones habría tres tipos de recursos. El folleto turístico que escondía la consigna a realizar bajo la forma de qué hacer por ej. En Estación Blogger, que se ofertaban en formato pdf o en la plataforma

LOS MOMENTOS DE MAYOR APRENDIZAJE

Parafraseando a Freud en un caso, el decía que si se abría la caja de Pandora había que hacerse cargo de los fantasmas que salieran de allí. Yo diría que si bien a priori la apuesta estuvo en trabajar con el afecto una vez en marcha esto implicó tener 50 cursantes o pasajeros interactuando, dejando salir su sed de conocimientos y sus necesidades de compartir con el otro. Nuestra caja de Pandora fue romper con los elementos organizacionales tradicionales, prescindir incluso de la idea de tutor y apostar a lo que se genera en ese microclima. Los participantes alcanzaron sus picos máximos al articular flickr y las fotos y armar exposiciones en sus blog, en un momento donde todo les resultaba sencillo y se ayudaban mutuamente. Este empuje y pico del curso, forzó desde los pasajeros a que se incorporen nuevos temas, como fue el uso del feevy que lo habíamos utilizado como herramienta y no como parte del curso. Una nueva estación se agregó al final del curso, donde los pasajeros se negaban a terminar el curso y nos desafiaban en que se quedaban en sus camarotes y que los echáramos. Un punto de aprendizaje fuerte para los conductores fueron los cierres que en los blogs fueron realizando los pasajeros y que nos devolvían en espejo la apuesta que habíamos hecho. Como datos del curso el 75% de los alumnos concluyeron el recorrido. La participación en los foros fue muy alta, muy lejos de las cifras tradicionales. Más de 27000 registros en la plataforma moodle correspondientes a acciones de pasajeros y ferroviarios.

8161 registros en el foro principal. 5774 registros solo de los pasajeros, en un promedio de 250 participaciones de cada usuario con picos de 500.

Los problemas con los recursos fueron contestados entre los participantes en la mayoría de los casos. Sólo en temas muy puntuales contestaron los organizadores (Zona de desarrollo próximo en acción). Aún en el mensaje final de arribo a la estación no se salió de la metáfora lúdica anunciándoles a los pasa-

jeros la temperatura en cada lugar o sitio de pertenencia y así cerramos en lo formal la experiencia.

CONCLUSIONES

Nos sostuvimos en la idea de una serie de ítems a recorrer pero no de un programa a seguir, lo que implicó agregados y estrategias acordes a las necesidades del grupo. Reafirmando la necesidad de trabajar con nuevos discursos que articulen lo textual con lo gráfico y apostando a las interacciones por sobre los itinerarios rígidos. En este diseño de curso no puede dejar de señalarse las influencias del denominado "constructivismo social" al tomar en cuenta el contexto (la cognición situada), las mediaciones y los tipos de interacciones que fueron generándose como zonas de aprendizajes. También esta experiencia puede emparentarse con el edutainment, aún con los aspectos críticos que hemos señalado en otros trabajos, la mezcla de aspectos educativos y lúdicos en un proceso de enseñanza y aprendizaje. El haber privilegiado el afecto y la modalidad de implementación también nos acerca a dispositivos y teorías grupales como la de Enrique Pichón-Rivière, fundamentalmente alrededor del concepto de tarea

Somos conscientes de que el modelo funcionó por el carácter no formal del curso y que si bien la apuesta fue fuerte, incorporarlo en currículas tradicionales implica un grado de negociación con el tema del afecto, lo lúdico y el desorden, que difícilmente puedan ser integrados al mediar dispositivos disciplinarios. Se pueden describir todos los elementos uno a uno del curso, pero en realidad son un carcasa vacía sin la interacción de los usuarios. Lo importante a destacar es que las textualidades y los elementos visuales que se seleccionan al construir una metáfora influirán en el flujo de participación e interacción de los usuarios.

NOTA

Alejandro Karpicius, participo en el diseño gráfico de la metáfora y en la realización e implementación del curso, todo nuestro agradecimiento por su devolución de lo aprendido como alumno.

BIBLIOGRAFÍA

- BENBENASTE, N.; NERI, C. (2007) Video-juegos: Un análisis psico-epistemológico en Benbenaste, N. Desarrollo del conocimiento, juegos e informática, Buenos Aires: JCE Ediciones.
- DUART, J. y SANGRA, A. (2001) Aprender en la virtualidad. Madrid. Gedisa.
- FERNANDEZ ZALAZAR, D. (2007) La tecnología informática, sus implicancias psicosociales y posibilidades para el sujeto del conocimiento. El caso de los videojuegos. Jornadas de Investigación en Psicología, Tomo III, pp. 442.
- NERI, C. Editando la interacción. Lectoescritura y participación a la luz de la Web 2. Revista Espacios. Buenos Aires. 2007
- NERI, C. y col. (2007) Videojuegos: ¿Tecnologías lúdicas, Tecnologías del aprendizaje? Jornadas de Investigación en Psicología, Tomo III pp. 491
- NERI, C. y FERNANDEZ ZALAZAR, D. (2006) La Lectura en tiempos de Internet. No todo es Click. Ed. Libros y Bytes.
- NERI, C. y FERNANDEZ ZALAZAR, D. (2005) Centro de recursos organizados (CRO). "Didáctica y nuevas tecnologías Publicación Segundo congreso Marplatense de Psicología.
- NERI, C. La conectividad de la gente. Enredando Minorías. (2005) No todo es Click. Ed Papeles y Bytes. Buenos Aires.
- NERI, C. (2000) El museo del Prado una visita virtual. En Bytes y Papel. Buenos Aires.
- PICHÓN-RIVIÈRE, E. (1971). Del psicoanálisis a la psicología social (Tomos I y II). Buenos Aires: Ediciones Galerna S.R.L.
- VIGOTSKY, L.S.; VYGOTSKI, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- WERTSCH, J. (1988). Vigotsky y la formación social de la mente. Buenos Aires: Paidós.