

EXPERIENCIAS

Proyecto Digital Skills Academy Desafío Innovación: “Experiencia activa de aprendizaje con énfasis en la aplicación del conocimiento”

POR ESP. SILVINA GREZZI

Viernes, 5 de abril de 2024



Silvana Grezzi



“El proyecto se propuso hacer foco en las prácticas de enseñanza para entender el uso de las herramientas tecnológicas de modo que favorezcan el aprendizaje significativo en entornos de e-learning, desde la ideación de nuevos modelos pedagógicos-comunicativos y renovadas estrategias de aprendizaje.”

Introducción

El presente trabajo se enmarca en la creación de la *Digital Skills Academy*^[1] (DSA) de la Universidad Blas Pascal institución que, fiel a su impronta innovadora en la conformación de su oferta académica, desarrolló esta propuesta formativa de gran diferencial y que contó con la colaboración de profesionales de diferentes campos del saber tales como expertos en contenidos, comunicadores, pedagogos y diseñadores gráficos. De esa iniciativa surgió la oportunidad de acercar mejoras en la virtualización de la oferta académica, tanto desde lo didáctico/metodológico, como desde lo referido a las instancias de producción.

Es así como al surgir la *Digital Skills Academy* se encomendó a la Coordinación de Innovación Educativa realizar un diagnóstico sobre la forma en que se producen materiales virtuales para Educación Continua, a los fines de proponer oportunidades de mejora. Luego de ese análisis inicial, se idearon cambios en los procesos de gestión y diseño tecno pedagógicos y comunicativos sugeridos para los cursos de la DSA, surgiendo la propuesta “*Experiencia activa de aprendizaje con énfasis en la aplicación del conocimiento*” que se materializó a partir de una prueba piloto que arroje resultados desde los cuales decidir si los cambios pueden ser aplicados a otras ofertas académicas.

Antecedentes

Para el *Proyecto DSA Desafío Innovación* se consideraron diversos antecedentes, entre los que estuvo el proyecto: *Materiales Interactivos para Contenidos de Enseñanza (MICE)*^[2] llevado adelante para la creación de la *Soft Skills Academy (SSA)*.

Este antecedente permitió, a partir de un trabajo conjunto de la Coordinación de Innovación, de la Dirección de Pedagogía, y de la Secretaría de Tecnología y Diseño Digital, dar respuesta a las demandas de calidad educativa, con relación a los materiales de estudio que se producen para las propuestas de Educación Continua *modalidad on-line* de la UBP.

A partir del mencionado proyecto se introdujeron mejoras en la creación de materiales educativos “interactivos” mediante la incorporación del software Articulate 360, como insumo fundamental para innovar tanto en la visualización, como en la interacción que el estudiante tiene con los contenidos y actividades de estudio disponibles en la plataforma MiUBP.

El foco estuvo puesto en encontrar una aplicación con una sencilla interfaz que permitiera actualizar rápidamente textos, imágenes, material audiovisual, ejercicios y videos interactivos, organizados en una plantilla que contuviera toda la información de la estructura del diseño didáctico y comunicacional de los materiales creados.

Diagnóstico

Tomando el antecedente de la innovación implementada para *Soft Skills Academy* anteriormente descrito, se realizó para la nueva unidad académica denominada *Digital Skills Academy (DSA)*, un diagnóstico orientado a la revisión de los procesos de producción y propuestas de diseño instruccional de materiales virtuales, con los que ya se venía trabajando en la virtualización de contenidos para Educación Continua.

A partir del diagnóstico inicial y de las mejoras planteadas desde la Coordinación de Innovación Educativa, se decidió trabajar en una *prueba piloto* que introdujera cambios para incorporar actualizaciones en procesos de gestión de equipos y diseños tecno pedagógicos y comunicativos apoyados en las tecnologías digitales, considerando los componentes del material académico, actividades de aprendizaje, tecnología educativa y el entorno virtual de aprendizaje propuesto para los cursos de la *Digital Skills Academy*.

Experiencia Piloto “Proyecto Digital Skills Academy desafío innovación”

Dentro de la Digital Skills Academy se tomaron para la prueba piloto las siguientes propuestas formativas:

- › Diplomatura online en Desarrollo Web Full Stack:
<https://www.ubp.edu.ar/carreras/diplomatura-en-desarrollo-web-full-stack/>
- › Diplomatura en Tecnologías Digitales 4.0:
<https://www.ubp.edu.ar/carreras/diplomatura-en-tecnologias-digitales/>

Para llevar a cabo las mejoras se conformó un equipo interdisciplinario, de dedicación exclusiva a este proyecto, integrado por:

- › Pedagoga/diseñadora instruccional
- › Comunicadora
- › Diseñador gráfico
- › Diseñador multimedia
- › Coordinación de Virtualización

Desde la propuesta de innovación, los profesionales trabajaron sobre la planificación y gestión de la virtualización, asesoría pedagógica a los expertos en contenido, diseño de la comunicación, del recorrido visual, de la interacción, diversificación de recursos multimedia teniendo en cuenta aspectos de accesibilidad, atractivo, interfaz, key visual, y combinación de lenguajes para lograr que el recorrido del material sea funcional, atractivo y motivador.

Desde la perspectiva de tecnología educativa se propuso como eje del cambio el modelo que titulamos: “*Experiencia activa de aprendizaje con énfasis en la aplicación del conocimiento*”, con un abordaje que sostiene, como expresa Mariana Maggio (2021)^[2], “la necesidad de reinventar las prácticas de la enseñanza” para entender cómo se pueden utilizar las herramientas para fomentar el aprendizaje significativo en entornos de e-learning.

Experiencia activa de aprendizaje

Componentes visuales en la interacción

En un trabajo conjunto e interdisciplinario entre pedagoga, comunicadora y diseñador gráfico, se revisaron los componentes del diseño didáctico-comunicacional de la plataforma MiUBP EC y las posibilidades de innovar en el mismo mediante la incorporación de formatos interactivos, tanto para la parte general como para las unidades de estudio.

El equipo trabajó evaluando la utilidad y funcionalidad de cada componente y se ideó un nuevo recorrido visual que orientara la lectura y agilizara la interacción para el estudiante.

La tarea consistió en apoyar la labor docente y la posibilidad de promover ciertos aprendizajes en los estudiantes a partir de la elección, uso y conjunción de colores, tipografía, imágenes y elementos gráficos.

Para ello, a partir de la propuesta de plantillas que brinda el software Rise de Articulate 360, se definió un estilo de interfaz acorde a la propuesta educativa con características de entorno virtual, orientado hacia la innovación de contenidos.

En este marco, fue fundamental realizar el trabajo interdisciplinario de manera colaborativa entre comunicadora, pedagoga y diseñador para establecer puntos clave para un abordaje desde la experiencia de usuario, mejorando la relación e interacción entre el alumno y el contenido y facilitando el uso y accesibilidad.

Finalmente, y en línea con lo planteado, se consideró el requerimiento de este proyecto de manera que fuera escalable a las demás propuestas educativas.

Estrategias Educativas y videos interactivos

Desde esta prueba piloto se trabajó en la integración de las estrategias educativas y las tecnologías para promover, como expresa Vargas Murillo (2020)^[3] “el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos académicos, desde escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje”.

Los contenidos interactivos son una experiencia audiovisual que permite al usuario hacer clic en algún punto de la imagen para desencadenar una acción. Como el 75% de lo que procesa nuestro cerebro es información visual, al utilizar material audiovisual, dinámico, interactivo, las ideas y propuestas son recordadas con mayor facilidad ya que se generan relaciones más significativas entre los conceptos.

Por ello este proyecto incluyó la producción de videos interactivos, para generar instancias de interacción dinámicas donde el alumno pudiera profundizar en el conocimiento, con ejercicios en los que tomara decisiones en base a los conocimientos aprendidos en situaciones dialogadas de su futura práctica profesional.

En cuanto a la producción de videos interactivos, fue necesario seguir algunos pasos:

- › Planificación detallada: Para conocer los objetivos de aprendizaje, el contenido a cubrir y el diseño de la interactividad.
- › Colaboración multidisciplinaria: Se trabajó en forma conjunta con las áreas de pedagogía, comunicación, diseño gráfico, desarrollo web y producción de videos para lograr que todos los aspectos, desde el contenido hasta la interactividad, estén bien integrados.

- › Selección de herramientas adecuadas: Se utilizaron las herramientas del paquete de Adobe Creative Suite para la edición de videos junto a la herramienta Storyline de Articulate para la creación del contenido interactivo.
- › Pruebas y ajustes: Antes de publicar los recursos interactivos, se realizaron diversas pruebas para asegurarnos que funcionen correctamente en diferentes dispositivos y navegadores.

Énfasis en la aplicación del conocimiento

El proyecto se propuso hacer foco en las prácticas de enseñanza para entender el uso de las herramientas tecnológicas de modo que favorezcan el aprendizaje significativo en entornos de e-learning, desde la ideación de nuevos modelos pedagógicos-comunicativos y renovadas estrategias de aprendizaje.

A partir de esta concepción se trabajó en la generación de una nueva propuesta denominada: Experiencia activa de aprendizaje con énfasis en la aplicación del conocimiento.

La innovación que plantea esta prueba piloto se orienta a la generación de contenidos desde un modelo de enseñanza y aprendizaje centrado en las actividades. Desde este eje transversalizador, se inicia la producción de materiales virtuales en secuencialidad, teniendo en cuenta una gradualidad en el nivel de complejidad y proponiendo el diseño de 3 tipos de actividades:

- › *De registro de los aprendizajes* (control, entendimiento, recuperar información)
- › *Reto*: aplicación desde una situación de diálogo entre personajes, el alumno pone en práctica lo estudiado desde la comparación, el análisis y la clasificación.
- › *Desafío*: Situación dialogada que propone la aplicación del conocimiento con mayor nivel de complejidad en un entorno de su futuro profesional, donde el alumno debe reconocer, evaluar y aplicar.

Desde un enfoque coherente con el *saber* y el *saber hacer*, la instancia de aplicación y revisión de lo aprendido se pone en el eje principal de la propuesta. La confluencia entre todos los componentes que la constituyen, da como resultado contenidos en donde el docente, desde un lugar activo, afronta desafíos en el diseño de consignas que acompañen y pongan en situación “real” al estudiante. El tipo de actividades mencionadas anteriormente (de registro de aprendizaje, reto y desafío) apuntan a trabajar con diferentes niveles de complejidad cognitiva. La ubicación de éstas depende del recorrido pensado por el docente. La recurrencia y uso guarda estrecha relación con la necesidad de volver sobre lo desarrollado para afianzarlo, ponerlo en práctica y llevar a cabo un proceso con pasos cuidadosamente pensados, que posibilitan poner al estudiante en lo más cercano a una posible tarea profesional a resolver.

Equipo y Gestión de virtualización

Como se ha expresado con anterioridad esta prueba piloto fue llevada adelante gracias al trabajo coordinado de un equipo interdisciplinario, de dedicación exclusiva a dicho proyecto, integrado por pedagoga/diseñadora instruccional, comunicadora, diseñador gráfico, diseñador multimedia, y coordinadora de virtualización.

Esta acción deliberada surgió desde la investigación sobre virtualización de materiales educativos y las demandas actuales del diseño instruccional y comunicativo para e-learning, a partir de la cual se enfatizó la necesidad de un enfoque de equipo que trabaje de manera simultánea y ágil, la gestión de la virtualización, para crear cursos y programas de alta calidad, pedagógica y comunicativamente sólidos con alto nivel de motivación e involucramiento del alumno y desde la perspectiva de curación de contenidos y diseño de experiencias de aprendizaje.

Agile squads

Se utilizaron metodologías de trabajo de tipo agile squads, con la implementación de acuerdos que permitieron al equipo organizar las tareas con perspectiva de prioridades, teniendo en cuenta a todos los implicados en cada proyecto, y enfocarse en la toma de decisiones y adaptarse al cambio rápidamente.

Mediante tableros dinámicos y diversas herramientas de comunicación se pudieron visibilizar tareas, gestionar con eficacia los recursos y plazos en pos de cumplir con los objetivos propuestos en cada etapa del proceso de virtualización.

En virtud de lo anterior, uno de los objetivos de este proyecto de innovación fue buscar soluciones que permitieran a diversos miembros del equipo interdisciplinario participar activa y simultáneamente en el proceso de creación del diseño interactivo de las propuestas de enseñanza y aprendizaje, y por ello se utilizaron también recursos colaborativos de la nube, que posibilitaron mejorar tanto la velocidad como la calidad del trabajo del equipo y la visibilidad de los avances y ajustes con docentes y directivos a cargo.

Experiencia activa de aprendizaje

Desde un abordaje comunicativo vinculado a la tecnología educativa, la prueba piloto retomó lo capitalizado en los antecedentes de la experiencia: Materiales Interactivos para Contenidos de Enseñanza (MICE), donde, en el diseño de materiales para la virtualidad, se trabajó en la relación entre dos dimensiones claves de la enseñanza que son la forma y el contenido: “el contenido no es independiente de la forma en la cual es presentado”, para mirar lo tecnológico y metodológico desde esta perspectiva que postula que “la forma tiene significados que se agregan al contenido transmitido produciéndose una síntesis, un nuevo contenido. Por lo tanto, el alumno no sólo aprende el contenido sino la forma en que es transmitido.” (Edwards, 1994)^[4].

Este fenómeno conlleva pasar de entornos formativos basados en la recepción a otros centrados en la participación e interacción.

Potenciar la acción educativa de proyectos de innovación

Potenciar la acción educativa de proyectos de innovación es posible mediante el involucramiento de los diversos actores del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por eso, desde la prueba piloto antes referida, se buscaron formas de enriquecer el quehacer docente y las relativas al equipo involucrado en la gestión de la virtualización para potenciar una acción educativa conjunta, tanto en los aspectos organizativos, técnicos, como en el diseño de interacción didáctica y comunicacional.

De esta manera se avanzó en el uso de alternativas para potenciar, significativa e innovadoramente, las instancias de enseñanza y aprendizaje.

Si bien el concepto innovación en latín (*innovatio*)^[5] hace referencia a dos verbos: innovar y renovar, María Luisa Sein-Echaluce^[6] amplía la definición en el sentido que se ha buscado aplicar al proyecto: “La innovación educativa es la aplicación de una idea que produce cambio *planificado* en procesos, servicios o productos que generan una mejora en los objetivos formativos”.

La experiencia piloto llevada adelante nos permite afianzar la búsqueda de innovación educativa desde el entendimiento de sentido de oportunidad, donde, generar y mejorar los espacios formativos, en lugar de ser considerado un problema a sortear, se presenta como oportunidad de buscar alternativas, como indica Claudia F. Ortega Barba^[7], donde “la innovación educativa sea un cambio, pero deliberado, intencional, voluntario y dirigido a un fin”.

Por último, de destacan los miembros del equipo que trabajó en esta iniciativa innovadora:

Esp. Silvina Grezzi

Maestranda en Tecnología Educativa · UBA

Coordinadora de virtualización durante el desarrollo de la prueba piloto DSA Desafío Innovación UBP.

Marina Cecilia Tulian

Asesora Comunicacional. Dirección de Pedagogía · UBP

Lic. Natalia Mimessi

Coordinadora de Multimedia Educativa · UBP

Prof. Lucía Rodríguez

Asesora Pedagógica. Dirección de Pedagogía · UBP

Lic. Marcos Benavidez

Diseñador Gráfico. Dirección de Pedagogía · UBP

Referencias

[1] <https://lms-dsacademy.ubp.edu.ar/>, 2023© Universidad Blas Pascal. Creada como parte de las ofertas académicas de Educación Continua de la UBP.

[2] Maggio, M. (2021). Educación en pandemia. Paidós. Buenos Aires.

[3] Vargas-Murillo G. Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. 2020.

[4] Edwards, Verónica: "El conocimiento escolar como lógica particular de apropiación y alienación". 1994

[5] Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es/innovaci%C3%B3n>

[6] Sein-Echaluce María Luisa, et al. Comportamientos tecnológicos en la innovación educativa. Las computadoras en el comportamiento humano. Editorial Elsevier Volumen 72, julio de 2017, páginas 596-598.

[7] Ortega Barba. C: Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa. Perfiles Educativos. vol. XXXVI, núm. 144, 2014. IISUE – UNAM.