

El aula virtual como espacio de integración de recursos abiertos de la web El caso de la TGU-UNC

María Soledad Roqué Ferrero

Facultad de Ciencias Económicas - Facultad de Ciencias de la Comunicación
Salto 170. B.Juniors. CP:5004. Córdoba Capital
351 153477814

soledadroque@gmail.com

María Eugenia Danieli

Facultad de Ciencias Económicas - Facultad de Filosofía y Humanidades (Esc. Cs de la Educación)

Luis Soler 5251. B. Villa Claret. CP: 5009. Córdoba Capital
03543-426332

meugeniadanieli@gmail.com

Eje en el que se inscribe: Enseñanza, educación y conocimiento

Tipo de comunicación: Experiencia fundamentada

Resumen: El objetivo de esta comunicación es generar un espacio para la reflexión y discusión acerca de la experiencia de integración de recursos educativos abiertos en el diseño de propuestas de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, haciendo eje en los desafíos de la educación superior universitaria y en el particular contexto de una carrera de tecnicatura a distancia para la formación de Técnicos en Gestión Universitaria de la Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de Córdoba (TGU-UNC). En particular, sobre esta experiencia nos interesa reflexionar acerca de la construcción del diseño tecnopedagógico de la misma, mirando las estrategias teórico-metodológicas propuestas para pensar el diseño de las propuestas de enseñanza de las asignaturas en diálogo con el aula virtual como espacio de integración de recursos, materiales y entornos de internet con sentido educativo.

Palabras Clave: Diseño tecnopedagógico – aula virtual – diseño de actividades – dimensión multimedial – experiencia tutorial- ayudas

Presentación

El objetivo de esta comunicación es generar un espacio para la reflexión y discusión acerca de la experiencia de integración de recursos educativos abiertos en el diseño de propuestas de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, haciendo eje en los desafíos de la educación superior universitaria y en el particular contexto de una carrera de tecnicatura a distancia para la formación de Técnicos en Gestión Universitaria de la Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de Córdoba (TGU-UNC). En particular, sobre esta experiencia nos interesa reflexionar acerca de la construcción del diseño tecnopedagógico de la misma, mirando las estrategias teórico-metodológicas propuestas para pensar el diseño de las propuestas de enseñanza de las asignaturas en diálogo con el aula virtual como espacio de integración de recursos, materiales y entornos de internet con sentido educativo.

Tanto en relación con el diseño tecnopedagógico como respecto del trabajo con los profesores, el *diseño de actividades*, la *dimensión multimedial* y la *experiencia tutorial* fueron los puntos-eje alrededor de los cuales se centró el asesoramiento pedagógico-comunicacional; dando especificidad a un modelo de trabajo con el conocimiento en entornos virtuales. A partir de la descripción de dicho diseño y de sus principales componentes, entre ellos los espacios denominados "Altos en el Camino", intentaremos abrir algunas reflexiones acerca de las decisiones implicadas en la construcción de aulas virtuales como espacios didácticos y comunicacionales que integran recursos abiertos de la web.

Desde la perspectiva asumida, la preocupación es dimensionar las potencialidades y limitaciones del aula virtual como un contexto ampliado para la enseñanza y la comunicación educativa, problematizando ¿Cómo se integran a las prácticas de enseñanza en las diferentes propuestas educativas? ¿Cómo pensar espacios creativos y generadores de

oportunidades de aprendizaje y participación en una sociedad atravesada por las tecnologías digitales?

Fundamentación

Desde un abordaje sociocultural y crítico la inclusión de tecnologías en la educación requiere hoy la atención de los docentes en el marco de las profundas transformaciones socioculturales dadas en el contexto de la sociedad contemporánea. Las posibilidades que brindan hoy las tecnologías digitales y su incorporación y atravesamiento en actividades sociales y culturales cotidianas (de comunicación, información, producción, acceso y difusión cultural, entre otras) habilitan nuevos escenarios para la educación, y múltiples oportunidades se abren para las propuestas educativas, ampliando y enriqueciendo los espacios y las modalidades de aprender (Roqué Ferrero, M. S. Danieli, M. E, Arias Toledo, E; 2015: 1). Emerge Internet como plataforma de aprendizaje en red, y con ella, una diversidad de formas de comunicación y soportes tecnológicos habilitan alternativas para la interacción y el diálogo entre pares, la generación de procesos colaborativos y la conformación de verdaderos entornos ampliados de aprendizaje y comunicación (Roqué Ferrero, M. S., 2014).

¿Cómo enseñar y aprender en estos contextos? Con respecto a este desafío Coll y Monereo (2008) advierten acerca de la conveniencia de adoptar una mirada crítica sobre la naturaleza de los cambios que pueden producirse; 1) en primera medida en los actores docentes y estudiantes y en sus formatos de interacción, 2) y en segundo lugar, alrededor de las características y cualidades de los distintos contextos y entornos en los que se plantean actividades y prácticas educativas basadas total o parcialmente en Internet, sus modalidades de organización espacio-temporales, los modos construcción y representación de los contenidos disciplinares, entre otros (Roqué Ferrero, M. S., 2014). Por tanto, desde el enfoque que asumimos concebimos el diseño de entornos virtuales en el cruce entre ambas dimensiones focalizando en lo que: *“desde la didáctica denominamos lo metodológico (Edelstein, 2011; Litwin; 2008; Furlán, 1989); es decir, el conjunto de decisiones y acciones docentes para facilitar y orientar la apropiación y reconstrucción de ciertos conocimientos por parte de los alumnos”* (Danieli, M. E, y Roqué Ferrero, M. S. 2014). Con esta mirada sostenemos que las ventajas y desventajas de la incorporación de entornos virtuales, entendidos como el aula virtual (Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, EVEA) y/o otros recursos y entornos abiertos de la web (Entornos Personales de Aprendizaje, PLE, Aprendizaje en redes y entornos colaborativos, Educación móvil, Big data y analíticas de aprendizaje, cursos masivos o MOOC, etc.) dependerían más de los modelos pedagógicos, y estrategias didácticas y comunicacionales puestas en juego desde el diseño o en el uso, que de los mismos entornos tecnológicos.

En primera instancia, entendemos que la creación de aulas virtuales en articulación con una variedad de recursos disponibles en la web que permiten a los estudiantes realizar un proceso de construcción de conocimientos, implica siempre elaborar una propuesta de enseñanza. La misma, en tanto incluya herramientas tecnológicas seleccionadas y/o producidas para el abordaje de un conjunto de contenidos y objetivos a partir de ciertas actividades expresa un modo de imaginar los procesos de enseñar y de aprender, lo que Coll (2008) denomina diseño tecnopedagógico. Construcción que se realiza en función de una intencionalidad didáctica específica y en estrecha relación con el contenido disciplinar que se enseña. El aula virtual se concibe así como un espacio didáctico: *“es decir un espacio creado con intenciones de promover aprendizajes, un espacio que vehiculiza acciones y recursos por los cuales se intenta enseñar”* (Danieli, M.E. y Roqué Ferrero, M. S., 2014, pág. 7). Con esta mirada, se concibe al diseño tecnopedagógico como una práctica situada, y se invita a pensar la integración de herramientas tecnológicas en el marco de las propuestas de enseñanza conforme los contenidos disciplinares y sus formas de expresión, en relaciones comunicativas que realicen una selección y combinación de los medios y formatos que realcen las potencialidades de la interactividad didáctica.

Lo que nos invita, en segunda instancia, a pensar y a posicionarnos desde múltiples mediaciones comprendiendo a éstas desde la perspectiva de la “acción mediada” (Wertsch, 1985) como las redes de sentido en *“donde se instala el proceso de interacción comunicativa, que debe retomarse luego para comprender el proceso de la interactividad*

pedagógica de los materiales educativos o de las acciones tutoriales” (Min de Educación de la Nación: 2004). Desde esta perspectiva, es válido considerar que como herramientas culturales (Wertsch, J.:1985, Eisner: 1994) las tecnologías no refieren directamente a instrumentos sino a mediaciones (Orozco Gómez:1996, Martín-Barbero: 2003) tales como los procesos de escritura, lectura o bien la misma actividad didáctica como vehículo del pensamiento y la acción apoyados en diferentes modalidades simbólicas y formas de representación del conocimiento. Así, el aula virtual o el aula "virtualizada" (Barberá y Badía, 2004) en relación con los escenarios antes planteados por Coll y Monereo (2008: 43) abarcaría la problemática de la virtualización y las múltiples mediaciones que visualizan las interrelaciones dinámicas entre los contenidos, los roles de los estudiantes y docentes y sus formas de interacción, con las perspectivas pedagógicas de enfocar la enseñanza y el aprendizaje y las características tecnológicas intrínsecas a los distintos entornos en los que se plantean actividades y prácticas educativas basadas total o parcialmente en Internet (Roqué Ferrero, M. S., 2014).

Entre la importancia que en este proceso pueden tener diferentes mediaciones (institucionales, sociales, culturales, situacionales, generacionales, etc.) destacamos como relevante la que asumen las mediaciones didácticas y tecnológicas, diseñadas y operadas interaccionalmente en un proceso dinámico cuya intencionalidad es orientar el aprendizaje de determinados contenidos. Desde una concepción de la enseñanza como ayuda ajustada (Onrubia, 1999 y 2005; Badía, 2006) nos cuestionamos entonces ¿Cómo contribuir en este proceso de construcción del conocimiento en entornos virtuales abiertos con orientaciones sobre los cursos de acción elegidos y diseñados por docentes para promover el aprendizaje por parte de los alumnos? ¿Cómo diseñar estrategias didáctico-comunicacionales potentes para enseñar y aprender con tecnologías en estos nuevos escenarios? ¿En qué medida el diseño tecnopedagógico materializado en el aula virtual, sus itinerarios, cursos de acción y propuestas de interacción media los procesos de aprender y de enseñar habilitando ayudas ajustadas?

A los fines de compartir algunas reflexiones acerca del diseño tecnopedagógico de la Carrera a distancia virtual de Técnico en Gestión Universitaria (TGU-UNC), focalizamos en la presentación de los componentes del entorno virtual y los materiales que incluye, así como de las intencionalidades didácticas y comunicacionales que lo orientan. Como ya anticipamos, el *diseño de actividades*, la *dimensión multimedial* y la *experiencia tutorial* fueron los puntos-eje alrededor de los cuales se centró el asesoramiento pedagógico-comunicacional, asumiendo un posicionamiento específico respecto de estos aspectos en la elaboración de las propuestas de las asignaturas desde el diseño tecnopedagógico.

Respecto de la dimensión multimedial, partimos de considerar que las formas multimediales e hipertextuales de presentación del conocimiento en los espacios virtuales, habilitadas por los desarrollos tecnológicos y por las transformaciones culturales, permiten el pasaje de la escritura al “diseño”, del texto monomodal al texto multimodal (Kress y Bezemer, 2009). Y con ello, no solo se trata de incluir nuevos formatos de producción y comunicación de materiales educativos incorporando otros soportes y lenguajes, sino de reconocer que opera toda una transformación en los modos de acceder al conocimiento, procesarlo, reelaborarlo y, en definitiva, aprenderlo. Por otra parte, las tareas docentes de selección, organización o jerarquización de los contenidos a enseñar (tradicionalmente basadas en la palabra y el libro) demandan y requieren de nuevas habilidades y nociones, de nuevas competencias y criterios de análisis y valoración. Asumir estos cambios en relación con el trabajo con el conocimiento como aspecto central del diseño tecnopedagógico, supone considerar e implementar acciones específicas en el proceso de producción y asesoramiento a los docentes, con la intención de orientar la reconceptualización de los habituales modos de mediar la relación alumno-conocimiento desde la propuesta de enseñanza.

Desde esta concepción, el diseño de actividades y la experiencia tutorial se presentan como dos dimensiones imbricadas, fuertemente articuladas entre sí. Las actividades, en tanto tareas que se proponen a los estudiantes para interactuar con el contenido y aprenderlo, son pensadas como espacios de reflexión, producción, búsqueda e intercambio; de modo tal que la intervención tutorial del docente sea necesaria para promover la participación y orientar el intercambio. Se busca con ello superar la clásica visión de la actividad como aplicación de contenidos, de manera individual y aislada, en la cual el tutor solo controla y evalúa

resultados; y por el contrario, se promueve el aprender con otros, desde el intercambio y la colaboración, con la guía y ayuda ajustada del tutor, teniendo como preocupación: *“la creación de contextos que faciliten y promuevan condiciones para que el profesor pueda ofrecer una ayuda ajustada a los aprendices, y pueda desarrollar con éxito los ajustes interaccionales (...) que concretan esa ayuda ajustada”* (Onrubia, 2005: 9).

En el marco de estas definiciones y concepciones nos interesa detenernos en la propuesta de actividades que caracteriza al diseño, y que se resignifica en diálogo con los contenidos objeto de enseñanza de cada asignatura; pero que en todos los casos busca promover la participación activa de los estudiantes y la intervención de los docentes en relación con esos procesos de aprendizaje. De este modo, se intenta propiciar un modelo de enseñanza y aprendizaje virtual donde lo valioso no es sólo lo que se ofrece desde el lugar de la enseñanza (el aula virtual, los recursos, los materiales educativos) ni sólo desde las tareas de aprendizaje o actividades de los estudiantes; sino que lo valioso está en la relación profesor-alumno-conocimiento, la interacción didáctica entre ellos para facilitar la construcción de conocimientos (Coll, 2005; Barberà y Badía, 2004). Relación distribuida, mediatizada y mediada en los materiales y entornos virtuales a través de ayudas ajustadas a los procesos de construcción de conocimiento en juego.

El diseño tecnopedagógico de entornos y materiales didácticos

El cursado de la Tecnicatura en Gestión Universitaria (TGU-UNC) se realiza en la modalidad a distancia con uso de materiales digitales multimedia y el aula virtual, instancias que se articulan en la interacción a través de la mediación docente en el marco de tutorías virtuales y presenciales no obligatorias. Es importante considerar que la propuesta supone la complementariedad entre espacios y recursos con un fuerte énfasis en la importancia del intercambio y el trabajo colaborativo.

Estas nociones conforman características centrales del modelo de educación y del diseño tecnopedagógico de los materiales y entornos de la carrera pensados para guiar el estudio, y se ponen de manifiesto, con matices, en las diferentes espacios curriculares, conforme a las concepciones, prácticas y estrategias de enseñanza pensadas y producidas conjuntamente con los profesores durante el proceso de asesoramiento, producción y capacitación docente, que se lleva a cabo entre éstos y el equipo de profesionales de la TGU. Dicho proceso involucra el acompañamiento del equipo en las etapas de **diseño, producción e implementación** de la propuesta de enseñanza con tecnologías en modalidad virtual, y aborda los aspectos didácticos (asesoramiento pedagógico), comunicacionales (asesoramiento en comunicación y corrección de estilo), de diseño (gráfico y multimedial) y producción (de entornos virtuales tales como aula virtual y material multimedial interactivo en soporte web), así como el acompañamiento de la función tutorial en la etapa de implementación de la propuesta (modalidad de facilitación).

El diseño de materiales y entornos

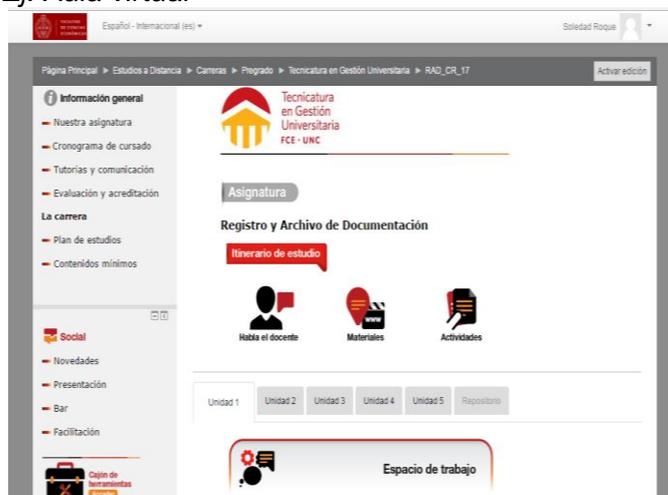
En consonancia con lo expuesto, el modelo didáctico-comunicacional propuesto para la innovación del diseño de los materiales didácticos y entornos virtuales (aula y materiales multimedia) para el dictado en modalidad en línea (a distancia virtual) de la misma supone desde 2014, la centralidad de los entornos virtuales y del aula virtual, en particular, como espacio organizador del recorrido del estudiante. El aula virtual se constituye en el espacio institucional de referencia y comunicación para el alumno, que articula con el material multimedial (que presenta y articula contenidos con recursos) y diferentes espacios en la web a través de los cuales también se propicia la interacción desde la propuesta de actividades. El aula virtual, en su organización y estructuración didáctica y comunicacional, guía la interacción y el ritmo de realización de las múltiples actividades que se llevan a cabo durante el cursado de las asignaturas, en 3 secciones principales: “Habla el docente” (presentación del docente y su propuesta), “Actividades” (acceso a las consignas), “Materiales” (acceso a la guía de estudio y al material multimedia). Finalmente, en el “Espacio de trabajo” se organiza el acceso a los recursos para la interacción, dispuestos en ese contexto o enlazados a aplicaciones de colaboración en la web (Padlets, aplicaciones de Drive de Google, entre las más frecuentes). De esta forma, se espera enfatizar la realización de actividades y la comunicación para propiciar una experiencia de estudio

colaborativo.

En esta concepción, el aula virtual constituye el contexto de comunicación educativa principal y un espacio de referencia institucional que opera como itinerario de los recorridos posibles de los estudiantes, por las actividades de aprendizaje y el material multimedial; no obstante, tanto la mediación tecnológica como la mediación docente, se distribuye en otras herramientas que permiten variar tanto el modo cognitivo de presentación del conocimiento, como las formas de la interacción didáctica.

Conforme la propuesta que cada docente articule con ayuda del equipo asesor y de producción de la TGU, los Materiales didácticos en soporte digital multimedia constituirán un elemento importante para el acceso a los contenidos de la carrera. Éstos están disponibles a través del aula virtual de cada asignatura, aunque constituyen un contexto independiente a la misma, con una estructura y lógica de interacción que remite constantemente a ella en relación con la propuesta de actividades y los diferentes espacios y entornos de la web que operan como recurso de enseñanza a través de Internet. En relación con la estructura y organización de la información, el **diseño del nuevo material multimedia** de la TGU, editado en plataforma web 2.0 Wordpress, integra texto, imagen, vídeo y audio en un mismo espacio. Desde su intencionalidad didáctica, los mismos cobran función de orientación del proceso de estudio a través de la mediación docente articulada en la forma de ayudas que tal como señala Badía (2006) ofrecen diversos tipos de orientaciones al estudiante para que resuelva las tareas y se apropie de los contenidos. Ofrecen espacios para el análisis y la reflexión, la visualización de casos y ejemplos, el acceso a fuentes documentales y otros recursos que promueven la apropiación y transferencia de conocimientos y el desarrollo de habilidades de pensamiento. De este modo, el desarrollo de las temáticas abordadas en cada asignatura se llevará a cabo a través de un trabajo articulado en torno a lecturas, reflexión y actividades de aprendizaje que promoverán el diálogo y la colaboración para la construcción del conocimiento.

Ej. Aula virtual



Ej. Material multimedia



De la provisión de contenidos a la centralidad de la propuesta de actividades

Como señalamos, las tareas de diseño tecnopedagógico involucran instancias de asesoramiento didáctico comunicacional y de diseño multimedial de materiales y entornos en un trabajo conjunto con los profesores. Desde el punto de vista del **asesoramiento didáctico-comunicacional**, se trabaja con la propuesta educativa y metodológica de cada asignatura, de modo que cada docente pueda resignificar y especificar el diseño tecnopedagógico de la carrera desde una mirada integral con respecto al diseño de actividades y al trabajo con los contenidos de enseñanza en el material didáctico y el entorno virtual.

La selección, organización y secuenciación de los contenidos ocupa un lugar importante en diseño tecnopedagógico, resignificando su presentación en un formato multimodal. Sin embargo, el valor del diseño no radica tanto en la presentación formal del conocimiento y su adecuación a las formas de representación que se incluyen, sino más bien en la construcción metodológica que el docente despliega al pensar la enseñanza de esos

contenidos con la mediación tecnológica en un cursado a distancia. En la situación de pensar la enseñanza de un campo en dicho escenario aparece la necesidad de imaginar y ofrecer a los estudiantes una variedad de ayudas que orienten los diversos procesos de aprendizaje.

Para ordenar esas ayudas, y así valorar la potencialidad didáctico-comunicacional de los diferentes componentes del diseño tecnopedagógico, rescatamos la tipificación que ofrece Badía (2006) acerca de los diversos tipos de ayuda al aprendizaje en entornos virtuales, entendiendo a éstas como herramientas clave de la mediación pedagógica y tecnológica. Las acciones que se refieren a la presentación del conocimiento a través de los diversos materiales y recursos mencionados remiten a un tipo de ayuda mencionada por este autor: las ayudas desde la **provisión de contenidos**; es decir aquellos recursos que guían el acceso a los contenidos objeto de aprendizaje a través de variadas fuentes (documentos, sitios webs, audiovisuales, podcast, entre otras) y desde diferentes formas de representación (textual, gráfica, audiovisual, sonora). A ellas se suman los recursos que apoyan la **construcción de conocimiento**, herramientas tecnológicas que permiten buscar, seleccionar y manipular información, representarla y organizarla gráficamente, intercambiar interpretaciones y conclusiones con otros, informar, ensayar y argumentar ideas. Estas ayudas ligadas al acceso y trabajo con el conocimiento se complementan y enriquecen con otro grupo de apoyos para la comprensión, orientaciones que más fuertemente operan como ayudas didácticas y potencian la comunicación y la colaboración. Siguiendo a Badía (2006) las ayudas de este tipo son las que canalizan las interacciones entre estudiantes y con el profesor, redundando ellas en beneficios para la construcción de conocimientos y la elaboración de producciones. En este sentido, la mismas apuntalan con dos tipos de ayuda, también importantes para la mediación didáctica; el **apoyo a la planificación del aprendizaje** (tanto desde los cronogramas como marcado en la interactividad en el entorno virtual), **a la comprensión de la actividades y a la evaluación del progreso de los aprendizajes**, lo que involucra la presentación clara de la tarea, a través de la explicitación y de los recursos que orienten la comprensión del sentido de la actividad, la producción esperada, la modalidad de organización y el lugar del contenido en la resolución de la actividad. Más allá de que muchas de estas ayudas ya aparecen contenidas en el diseño del entorno virtual, en el mismo proceso interactivo que se da entre el tutor y los estudiantes se agregan intervenciones que guían y reorientan el recorrido, a la vez que informan a los cursantes de los procesos en marcha, particularmente a través de los foros y de la devolución de actividades (que se envían como documentos o se resuelven en espacios colaborativos).

Desde esta perspectiva, como hemos advertido, se destaca el **diseño de la propuesta de actividades**. Con respecto a las cuales las ayudas extendidas desde el modelo didáctico comunicacional se materializan en orientaciones que apuntan a la construcción conjunta del conocimiento, desde estrategias didácticas centradas en la interacción y que priorizan el trabajo sobre el perfil del egresado y su acercamiento a la realidad universitaria. Estas preocupaciones nos llevaron a construir un diseño donde las actividades son pensadas como tareas para aprender con otros y en situación; y que a la vez que requieran del trabajo con los contenidos presentados habilite a reelaborarlos, y más aún, a acercarse a ellos desde preocupaciones e interpretaciones que se disparan a partir de las mismas actividades y se intercambian con compañeros. Ello supone acompañar a los docentes-contenidistas en la elaboración de propuestas y en la redacción de consignas contextualizadas y ubicadas en un proceso, intentando a su vez que las tareas requeridas sean significativas para el estudiante, en detrimento de una gran cantidad de actividades atomizadas que suelen remitir solamente a la lectura y reproducción textual. En la misma dirección se trabaja sobre el diseño de estrategias metodológicas y la selección de herramientas tecnológicas adecuadas para la interacción docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes en entornos virtuales.

Un componente central en la propuesta de actividades presentada lo constituye la sección **“Un alto en el camino”**, ubicada en el material multimedia y que indica un momento de trabajo e intercambio sobre contenidos centrales, que remite a preocupaciones del campo y/o habilita diferentes miradas, sin ser una actividad a entregar ni calificar.

Un alto en el camino

Segunda parada: para ver y reflexionar

"Análisis de la hegemonía en acción"

En el siguiente fragmento de la película Río Amba, dirigida por Ulises de la Orden, podemos identificar parte de la construcción del consenso hegemónico en torno a los pueblos originarios en Argentina, específicamente el pueblo lolla. El director y protagonista de la película realiza un viaje en su historia, así como en la historia de su familia y del país, para descubrir cómo se invisibilizó a los habitantes milenarios del norte argentino a través de una construcción cultural puesta de manifiesto en libros de texto y planificaciones escolares que, sin duda, han formado parte de nuestro sentido común durante mucho tiempo.

Luego de ver el fragmento, lo invitamos a reflexionar: ¿nos es ajena la visión del mundo que se cuestiona en la película? ¿Seguimos pensando que los aborígenes existieron hasta la llegada de los españoles? ¿Se cambió ese pensamiento? Justifique sus respuestas y, si lo desea, comparta sus reflexiones en el foro de discusión del aula virtual.



En ellos se le ofrece la posibilidad de reflexionar e intercambiar con los compañeros y el tutor, en momentos pensados como detenciones necesarias de la lectura para poder revisar y repensar lo ya trabajado, así como, sobre todo, vincular lo visto con experiencias y saberes propios. Además, la participación en los Altos en el camino permite compartir los conocimientos en construcción y ponerlos en diálogo con los aportes de otros. A través del trabajo con los contenidos desde diferentes procesos cognitivos – tales como leer, analizar un ejemplo, visualizar un video y debatirlo, intercambiar búsquedas realizadas en internet, colaborar con compañeros, debatir ideas, hacer inferencias, establecer relaciones entre conceptos y situaciones prácticas – se intenta promover un aprendizaje activo y reflexivo; operando justamente como ayudas a la construcción de conocimiento.

La participación de los tutores guiando, dinamizando y reorientando las intervenciones adquiere un valor central en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la dirección imaginada desde el diseño tecnopedagógico y la producción de los materiales de la asignatura. La actividad del tutor en relación con diferentes funciones (socializadora, dinamizadora, cognitiva) vehiculiza y concreta diversos apoyos a la comprensión de la actividad y a la construcción colectiva del conocimiento; exigiendo la familiarización y el dominio de las herramientas tecnológicas incluidas en los espacios virtuales (propias del aula virtual o como recursos externos) para el buen desarrollo de los Altos en el camino y de las actividades en general. En ese sentido, el trabajo con el docente contenidista y coordinador de los tutores, se presenta como una estrategia de asesoramiento pedagógico y comunicacional significativa desde el inicio de la producción.

A modo de cierre provisorio

A través de este resumen hemos presentado de manera sintética, las principales preocupaciones y los aspectos centrales de un diseño tecnopedagógico de aulas virtuales que integran recursos de la web, con la intención de configurar un entrono rico en posibilidades de enseñanza y aprendizaje para la educación a distancia. Como se desprende lo presentado, entendemos que el aula virtual y los recursos tecnológicos vinculados son instrumentos psicológicos mediadores que potencialmente transforman las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje; estando esta potencialidad condicionada por los usos efectivos que de ellas se realicen (Coll, 2005; Bustos Sánchez y Coll, 2010). Usos que se anticipan y, de algún modo moldean, pero que no son determinados desde el diseño.

A partir de ello se abren algunos interrogantes sobre los cuales creemos que es necesario seguir trabajando *¿qué mediaciones subjetivas – de docentes y estudiantes – pueden operar en los procesos interactivos que se dan en el entorno virtual, más allá de lo previsto? ¿pueden ser contenidas y a la vez capitalizarlos para el aprendizaje? ¿es posible que los usos sociales de los espacios externos al aula tensionen, o dispersen, los usos pedagógicos proyectados? ¿cómo el diseño puede hacer lugar a diferentes expectativas y usos? ¿cómo construir diseños tecnopedagógicos lo suficientemente flexibles para dar lugar a las*

decisiones y ajustes necesarios en los procesos de enseñar y aprender, altamente subjetivos, sociales e interactivos?

Referencias bibliográficas

- Badía, A.** (2006) "Ayudar a aprender con tecnologías de la información". En Badía (coord.) *Enseñanza y aprendizaje con TIC en la educación superior*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, vol. 3, nro 2, UOC.
- Barberá, E y Badía A.** (2004) *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Machado Libros.
- Bustos Sánchez, A., y Coll Salvador, C.** (2010). "Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis". *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184.
- Coll, C.** (2005) "Psicología de la educación y prácticas mediadas por las tecnologías de la comunicación y la información. Una mirada constructivista". *Revista Sinéctica* nº 25. Universidad Jesuita de Guadalajara.
- Coll, C., y Monereo, C.** (2008). "Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades". En Coll (cord) *Psicología de la educación virtual*. España: Morata.
- Eisner, E** (1994) *Cognición y currículum*. E. Amorrortu. Buenos Aires.
- Kress, G., y Bezemer, J.** (2009). "Escribir en un mundo de representación multimodal". En *Kalman y Street (coord.) Lectura, escritura y matemáticas como prácticas sociales*. Diálogos con América Latina, Ciudad de México: Siglo XXI, 64-83.
- Litwin, E.** (2008) *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Bs. As.: Paidós.
- Ministerio de Educación de la Nación Argentina** (2004) "El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica". En *Debates educación y TIC*. Portal Educ.ar. En línea: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/el-concepto-de-mediacion-en-la-tecnologia-educativa-apropiada-y-critica.php>
- Onrubia, J.** (2005). "Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento". *Revista de educación a distancia*, Monográfico II-2005. Universidad de Murcia.
- _____ (1999) "Enseñar: Crear Zonas de Desarrollo Próximo e intervenir en ellas", en Coll, C. (comp) *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Orozco, G.** (1996). *Miradas latinoamericanas a la Televisión*. Universidad Iberoamericana. Mexico.
- Roqué Ferrero, M. S. y Danieli, M. E.** (2011) "Posibilidades de enseñar y aprender con TIC. Aulas virtuales: diseño, interacciones y resignificaciones". Actas II Jornadas sobre Experiencia e Investigación en EaD y Tecnología Educativa en la UNC. Editorial: Programa de Educación a Distancia, Argentina. Disponible en: http://www.produccionbovina.com/libros_on_line/34-actas-ii-jornadas-2011.pdf
- Roqué Ferrero, M. S. y Danieli, M. E.** (2014) Materiales del Curso "El aula virtual como espacio de integración de recursos y materiales educativos abiertos de la web" Escuela Virtual Internacional de CAVILA (Campus Virtual Latinoamericano) Escuela de Ciencias de la Información, ECI. UNC. by Compiladora María Soledad Roqué Ferrero Autoras - Módulo1: María Soledad Roqué Ferrero y María Eugenia Danieli - Módulo 2: María Soledad Roqué Ferrero - Módulo 3: María Eugenia Danieli y María Soledad Roqué Ferrero is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License. Creado a partir de la obra en: <https://docs.google.com/document/d/1yDdFdn9OJVAOITBYbhnVnm7YrrcFxDbk-vbAUG0aao/edit?usp=sharing>.
- Roqué Ferrero, M. S.; Danieli, M. E.; Arias Toledo, M.E.** (2015) Módulo Introductorio a la Carrera y el Aprendizaje Autónomo. Tecnicatura en Gestión Universitaria. Facultad de Ciencias Económicas. Universidad Nacional de Córdoba. Editorial UNC. Unidad 1. Córdoba, Argentina. Disponible en Internet: <http://mitgu.eco.catedras.unc.edu.ar/>
- Wertsch, J.** (1998). *La mente en acción*. Buenos Aires: Aique.
- Martín Barbero, J. (2003). *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.