

20
20

APRENDIZAJES Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LAS ACTUALES CONDICIONES DE ÉPOCA: COVID-19

Equipo de investigación Sentidos y significados acerca de aprender en las actuales condiciones de época: un estudio con docentes y estudiantes de educación secundaria en la ciudad de Córdoba

Lucia Beltramino (compiladora)

Secretaría de
**Investigación,
Ciencia y Técnica**

ciffyh
Centro de Investigaciones
María Saleme de Burnichon
Facultad de Filosofía y Humanidades/UNC

Escuela de
**Ciencias de la
Educación**

Área de
Publicaciones

ffyh
Facultad de Filosofía
y Humanidades/UNC

 **UNC** Universidad
Nacional
de Córdoba

**APRENDIZAJES Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LAS
ACTUALES CONDICIONES DE ÉPOCA:
COVID - 19**

Aprendizajes y prácticas educativas en las actuales condiciones de época : COVID-19 / Liliana Abrate ... [et al.]; compilado por Lucía Beltramino. - 1a ed. - Córdoba : Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Filosofía y Humanidades, 2020.
Libro digital, PDF.

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-33-1594-1

1. Medios de Enseñanza. 2. Pandemias. 3. Estrategias de Aprendizaje. I. Abrate, Liliana. II. Beltramino, Lucía, comp.
CDD 371.009

COMITÉ ACADÉMICO

Lic. Cecilia Ziperovich
Mgter. Martha Ardiles
Mgter. Cristina Sappia
Dra. Beatriz Bixio
Dra. Mirta Antonelli

REVISIÓN DE CONTENIDO

Mgter. Patricia Mercado
Esp. Natalia González
Lic. Lucia Beltramino
Prof. Juan Pablo Balmaceda
Lic. Beatriz Madrid
Prof. Micaela Pérez Rojas
Lic. Flavia Piccolo
Lic. María Dolores Urizar

CORRECCIÓN Y REVISIÓN DE TEXTOS

Denise Ailén Aravena

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE EBOOK

José Francisco Oyola

ILUSTRACIÓN DE TAPA

Manuel Coll - Área de Comunicación Institucional - FFyH - UNC



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Las opiniones que se expresan en los artículos firmados son responsabilidad de los autores.

Formación docente desde otras presencialidades: Breakout edu en Facebook

Claudia Scarpinello

ISFD Ntra.Sra.y Sta. Inés
clauscarpinello@gmail.com

Sergio Salguero

ISFD Ntra.Sra.y Sta. Inés
filosergiosofia@gmail.com

Resumen

Para transitar el camino de la continuidad pedagógica en el marco de la pandemia vigente, el espacio curricular de Práctica Docente I de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria de un instituto de formación superior de la ciudad de Córdoba, propuso explorar y diseñar una experiencia de *breakout edu* como práctica de *microgamificación*, mirando la virtualidad como espacio para tejer redes en otras presencialidades, fortalecer procesos de lectura comprensiva de textos, y afianzar el trabajo colaborativo. La experiencia realizada permite pensarla y analizarla desde la búsqueda por romper ciertas prácticas tradicionales que suelen trasladarse a escenarios virtuales, comprenderla desde los cambios necesarios en épocas de pandemia y como exploración didáctica en los terrenos de la innovación educativa contextualizada.

Palabras clave: Breackout edu - Microgamificación - Innovación - Didáctica - Facebook

Introducción

A partir de los efectos de la pandemia vigente en los procesos de enseñanza y aprendizaje los docentes se enfrentaron a los desafíos de construir nuevas estrategias y garantizar el derecho a la educación. Para transitar el camino de la continuidad pedagógica, el espacio curricular de Práctica Docente I de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria de una institución de formación superior¹, realizó ajustes a un proyecto de cátedra compartida vigente desde el año 2019 que ya no contaba con la presencialidad física para la cursada de sus estudiantes de primer año y adecuarse así, al contexto de la virtualidad. Cabe señalar que hay diferencias entre planificar propuestas de enseñanzas para el modelo presencial tradicional y elaborar un ambiente educativo virtual. El docente, además de continuar generando canales de comunicación, en este entorno de la virtualidad, su creatividad, didáctica y pedagogía resultan imperativas. Son necesarios flexibilidad y apertura a los desafíos, que recuerden que la enseñanza produce cambios que afectan la vida de muchos estudiantes (Jackson, 1999). De esta manera, un docente se constituye como un diseñador de ambientes de aprendizajes en tiempo real, y no únicamente como aquel

¹ Institución de formación docente, ubicada en la ciudad de Córdoba (barrio La France), dependiente de la Dirección General de Institutos Privados de Enseñanza.

que asume el rol de planificador de clases. Es decir, buscando, elaborando y proponiendo una amplia gama de recursos y actividades para los estudiantes, sumado a la preparación de consignas que apuntan al autoaprendizaje, lo cual exige un acompañamiento, por ejemplo, de capacidades básicas como la lectura y la redacción (Henaó, 2002).

En tal sentido los docentes responsables de este espacio curricular se propusieron explorar y diseñar una experiencia de *microgamificación*, definida como un nivel de gamificación² superficial o de contenido:

(...) de corta duración, que abarcaría desde una simple actividad a una sesión completa. Contiene, o debería contener, todos los elementos descritos (...) para toda Gamificación, pero se distingue de ella, básicamente, por su duración (mucho más limitada). Por eso, este planteamiento a corto plazo no podría ser considerado un Modelo Pedagógico. Estamos refiriéndonos a actividades como los Escape-Rooms o Breakouts, en los que se plantean una serie de retos al grupo y este debe resolverlos para llegar al final de la aventura y lograr «escapar», y a los tradicionales «juegos de mesa», pero modificados para su uso educativo en el aula (...) (Fernández-Río, J. y Flores, G., 2019, p. 16).

El diseño de esta experiencia, en este contexto, enfrentó «el problema de la presencia» (Parselis, 2020) buscando interpelar prácticas de enseñanza tradicionales, mirando la virtualidad como espacio para tejer redes y pensar la enseñanza y el aprendizaje más allá del «espacio físico presencial, y reconstruir vínculos y relaciones sociales en otras formas de presencia. Por tal motivo los propósitos establecidos buscaron generar una experiencia lúdica de aprendizaje generando un escenario virtual dentro de Facebook para fortalecer procesos de lectura comprensiva de textos, y afianzamiento del trabajo colaborativo.

Situación inicial

La institución formadora que aloja esta experiencia pedagógica se enfrentó a una situación sanitaria de emergencia provocando una rápida respuesta para ajustarse a lo acontecido y sostener el derecho a la educación de sus estudiantes. Sin embargo, esta respuesta en la dinámica institucional (Bleger, 1966) fue dispar y con algunas dificultades entre sus actores, en relación a sus propias experiencias formativas, en el acceso, uso o apropiación de herramientas y dispositivos tecnológicos con sentido pedagógico para desempeñar la tarea de enseñar³.

Las dificultades manifestadas en el ejercicio del oficio de enseñar se transformaron en desafíos para abandonar la queja, fortalecer el trabajo docente en equipos, afrontar nuevos escenarios de aprendizaje con la inclusión genuina de TIC (Maggio, 2012)⁴, problematizar su diseño e incursionar en modos diferentes de organizar la enseñanza en la virtualidad. Esto implicó repensar prácticas asociadas a la traducción de hábitos y estructuras de la clase presencial tradicional al entorno virtual, el uso permanente de PDFs o el uso de los cuestionarios dirigidos. Desde este contexto institucional, la experiencia que aquí se sistematiza tuvo como marco de trabajo el espacio curricular de Práctica Docente I (Profesorado de Nivel Inicial y Profesorado de Nivel Primario), dentro de un proyecto institucional de cátedra compartida iniciado en el año 2019, continuado en este 2020 ajustando la propuesta a las condiciones de la pandemia vigente.

² Del inglés *gamification* (game: juego). En español de manera análoga se habla de *ludificación* (del latín *ludus*, *ludere*: juego, jugar). El DRAE no incluye todavía ninguno de los dos términos. En este texto se optó por el término *gamificación* como el más difundido dentro de la web. Además se aclara que por la extensión del presente trabajo, no se desarrollarán las diferencias con los conceptos de «juego serio», y «aprendizaje basado en juego» muchas veces asociados al de gamificación.

³ Reconocemos la necesidad de realizar oportunamente un proceso de autoevaluación institucional analizando que «(...) el mejor grado de dinámica de una institución no está dado por la ausencia de conflictos, sino por la posibilidad de explicitarlos, manejarlos y resolverlos dentro del marco institucional, es decir, por el grado en que son realmente asumidos por sus actores» (Bleger, 1966, p.74). Asimismo, la discusión sobre nuevos roles docentes como los referentes TIC, administradores de campus virtuales, asesoramiento o acompañamiento en la inclusión genuina de TIC.

⁴ Concepto estrechamente vinculado al de «enseñanza poderosa».

Asimismo, contó con la participación de 27 estudiantes y utilizó como entorno virtual de trabajo un espacio compuesto por un aula virtual del Campus de la institución⁵, y un grupo privado de la Red Social Facebook como espacio complementario de comunicación, intercambios y trabajo colaborativo. En línea con el planteo inicial del Proyecto Facebook (Piscitelli, 2011), se buscó ir más allá de la incorporación de determinadas tecnologías o recursos digitales y poner en el centro la discusión sobre la revisión de las prácticas pedagógicas, desplazando el eje que se ubica en las preocupaciones instrumentales. Esta decisión reconoció los diferentes modos que los docentes responsables de la propuesta abordaban sus disciplinas, sus posiciones epistemológicas frente al aprendizaje, sus construcciones y negociaciones de significados, sus intencionalidades frente al oficio. Estas son las configuraciones didácticas definidas como «la manera particular que despliega el docente para favorecer los procesos de construcción del conocimiento» (Litwin, 1997, p.97), y la que luego se resignificó como una variación desprendida del concepto original para identificar en la virtualidad los estilos de enseñanza con sus estrategias didácticas y comunicacionales y los materiales didácticos diseñados para un entorno virtual: la configuración didáctico-comunicacional integrada, en las aulas «donde hay un alto grado de equilibrio e interacción entre ambos tipos de estrategias y, por ende, se logra una participación más comprometida por parte de los estudiantes». (Imperatore, 2017, p. 40).

Plan de acción y desarrollo

El desarrollo de esta experiencia forma parte de un proceso de gamificación del espacio curricular con otras actividades asincrónicas que se venían realizando en el aula virtual. Se organizó un encuentro virtual dentro del grupo privado de Facebook, generando un encuentro sincrónico pautado para un día específico respetando el horario que sostenía la presencialidad del espacio curricular, pero acotada la actividad a 60 minutos.

La propuesta abordó contenidos que se consideran centrales para quienes inician la formación docente, vinculados a las propias biografías escolares. Se buscó que las y los estudiantes reconocieran las tradiciones o posiciones teórico-políticas que caracterizaron el trabajo docente y los problemas de la transmisión cultural.

La secuencia de actividades abordó los contenidos y objetivos de aprendizaje a partir de la dinámica de un *breakout edu* en tanto su uso permite adaptarse a cualquier contenido curricular, promueve la colaboración y el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas. Esta dinámica se define como:

(...) un juego inmersivo derivado de los populares *Escape Rooms* que están reproduciéndose como espacios de ocio en ciudades de todo el mundo. En un *breakout* no hay que salir de una habitación en la que un grupo está encerrado; aquí el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que los abren es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas. Una breve narrativa transforma a los participantes en agentes secretos, científicos, aventureros o cualquier personaje que imaginemos (Negre, 2017).

Esta dinámica se realizó «en tiempo real», a partir de la guía de diferentes posteos que permitieran la resolución de 4 (cuatro) retos o desafíos (juegos lógico-matemáticos o conceptuales que otorgaban un dígito del código) para finalmente descubrir un código que habilitaba abrir un candado digital de un cofre con un último gran desafío y sumar puntos al juego mayor.

⁵ Resulta oportuno mencionar que desde hace unos años la institución viene incursionando en la adopción intermitente de diferentes plataformas virtuales (libres y privativas) como Dokeos y Chamilo. Hoy está vigente el uso de NEO LMS, y las intenciones futuras de adoptar definitivamente el paquete de Google Suite.

Luego de haber realizado en la semana una lectura previa de un texto específico, se generó un video anticipando el encuentro para el día fijado. Estas acciones previas buscaron despertar el interés hacia un tipo de actividad diferente al que estaban acostumbrados en encuentros con videollamadas centradas en la transmisión o en el monólogo docente explicativo (Maggio, 2018) y generar, por lo tanto, otro escenario de transmisión cultural que genere otro nivel de compromiso, participación colectiva y disfrute. Un relato ficcional audiovisual contextualiza la participación en la dinámica, como un capítulo más en la historia narrativa general del proyecto. En este sentido recordamos que un elemento fundamental en este tipo de actividades es la presencia de una narrativa como un proceso fundamental para construir nuestro conocimiento del mundo (Scolari, 2010).

Un primer posteo daba la bienvenida, solicitaba los recursos necesarios, daba tiempo a quienes no habían llegado al horario pautado para sumarse al encuentro y se anunciaba un mensaje recibido que se iba a develar a la brevedad. En la siguiente intervención un video ilustraba y descubría el mensaje narrando la consigna y los objetivos del *breackout edu*, los beneficios que se obtendrían al abrir el candado y las consecuencias de quedar «atrapadas/os» por los personajes que cuidaban del cofre.

El primer reto se anunció con un material didáctico hipermedial (Odetti, 2017) confeccionado con el recurso web *Genially*, se daba inicio a una actividad por equipos, permitiendo trabajar colaborativamente y acompañados por los docentes en los comentarios de cada posteo. Más allá de la competencia del juego, en cada uno de los cuatro retos propuestos, el acompañamiento docente buscaba que todos los estudiantes pudiesen resolverlos antes de pasar al siguiente.

El último posteo permitía encontrar y abrir el candado virtual, ingresando los dígitos obtenidos en cada reto. Al abrirse el candado un link les proponía ingresar a un juego individual interactivo con el recurso web *Quizziz* que les permitía evidenciar la apropiación de conceptos teóricos trabajados en un texto específico (rol y trabajo docente, transmisión cultural, biografía escolar, autoridad, poder). Este recurso digital permitió conocer los aciertos y las puntuaciones por tiempo e intentos de resolución, por lo que algunas/os estudiantes al final de la tabla de resultados fueron «atrapada/os» con una actividad de apoyo extra para la semana siguiente.

El posteo de despedida agradeció la participación e invitaba a realizar comentarios sobre la experiencia vivida. La intencionalidad docente buscaba además indagar en esta propuesta la existencia de algún grado de «novedad educativa» en el uso de un *breackout edu* en Facebook como entorno virtual de aprendizaje⁶. Los análisis sobre lo realizado se encuentran en Libedinsky, una referencia que permite acercarnos a la comprensión de ciertas prácticas pedagógicas en la era digital, y nos alerta frente a las que pueden ser meras apariencias de innovación educativa.

Podemos definir las innovaciones didácticas emergentes como propuestas de enseñanza generadas por docentes de aula, caracterizadas por la ruptura y oposición con prácticas vigentes consolidadas, profundamente ensambladas con el contenido curricular disciplinar, que recuperan tradiciones y antecedentes, que atienden tanto a los intereses culturales de los docentes que las diseñan y lideran, como a los intereses culturales de los estudiantes, y que se implementan en un contexto, en un lugar y en un tiempo determinados. (2016, p. 58).

Nos preguntamos si esta experiencia realizada por docentes en este contexto de emergencia, a partir de cierta experticia en recursos TIC, asumiendo recorridos profesionales diversos, del reconocimiento de saberes propios de las y los estudiantes y del deseo de romper con esas lógicas primarias y equivocadas de intentar «adaptar la presencialidad a la virtualidad», no fue quizás, un intento por transitar procesos emergentes de innovación educativa.

⁶ Se menciona que previamente a la formulación de esta propuesta se indagó en diferentes grupos docentes orientados a la *gamificación* la existencia de experiencias de *breackout edu* que usaran esta red social y a la vez permitiera compartir colectivamente el juego de manera sincrónica, no encontrando información actualizada al respecto.

Resultados y conclusiones

Algunas respuestas de estudiantes frente a la valoración de la experiencia destacaron aspectos de la diversión como efecto emocional «Muy divertida la actividad!! Me encantó!!»; «hermosa actividad profes, muy divertida!». Otros comentarios ponían el foco en la diversión como entretenimiento de competencia: «I ranked 1st out of 24 players on Quizizz today !!! Que divertido!!!!»; o como desafíos a superar no exento de dificultades: «Un desafío la actividad! Yo igual que Azul sale como que la hice dos veces pero era porque volví la página para atrás no sabía dónde ingresar»; o como una actividad entretenida que dejaba ver un proceso para un fin: «Fue muy entretenido todo el proceso!! En el último cuestionario me costó entender cuando era solo 1 la respuesta o cuando podía seleccionar más. Gracias!!!». Otros comentarios expresaban la ansiedad frente a lo desconocido valorando el uso de saberes diferentes puestos en juego: «Al principio no entendía de qué se trataba, después me fui tranquilizando, ya que solo había que esperar la consigna. Me gustó la mezcla entre los contenidos de las materias y los desafíos lógicos y matemáticos. Gracias por el esfuerzo, fue muy divertido!!

Si esta experiencia, de alguna manera, rompió con ciertos modos habituales de propuestas didácticas preexistentes y a la vez, tanto estudiantes como docentes se encontraron construyendo intencionalmente otros escenarios posibles para vivenciar el enseñar y el aprender, entonces, podríamos responder afirmativamente a la pregunta que nos hicimos precedentemente. A la vez se reconoce que, si bien toda configuración didáctica no conforma un modelo para trasladarse como esquema universal de enseñanza, sin embargo, toda innovación relativa, en un contexto particular, con respuestas situadas pueden trascender los recursos digitales utilizados y proyectarlas a futuras situaciones como innovaciones didácticas en contexto (Imperatore, 2017).

Algunas preguntas que se abrieron a futuros análisis consideran evaluar la pertinencia en la elección de esta Red Social, por cuanto el perfil de sus usuarios ha ido modificándose en el tiempo. Algunas decisiones didácticas interpelan otras prácticas que se podrían revisar como el paso de la producción de narrativas audiovisuales a narrativas transmedias, cambiando «el dispositivo comunicativo para pasar a una enunciación colectiva a cargo de todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje» (Scolari, 2010, p. 14). Y una discusión más profunda que el nivel superior debería tensionar frente a una clásica didáctica hegemónica para permitir emerger y abordar la complejidad de una didáctica en vivo (Maggio, 2018) que asuma la transmisión cultural del oficio docente en su contemporaneidad.

Referencias bibliográficas

- Bleger, J. (1966). *Psicohigiene y psicología institucional*. Paidós.
- Fernández-Río, J., Flores, G. (2019). «Capítulo 1. Fundamentación teórica de la Gamificación.» En Fernández-Río, J. (coord.) (2019). *Gamificando la educación física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. Oviedo.
- Henao, O. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Icfes.
- Imperatore, A., Gergich, M. (Comps.). (2017). *Innovaciones didácticas en contexto*. Bernal.
- Jackson, P. (1999). *Enseñanzas implícitas. En palabras de Jackson*. Amorrortu.
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Paidós.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.
- (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Paidós.
- Negre, C. (2017). *BreakoutEdu, microgamificación y aprendizaje significativo*. Educaweb.

Odetti, V. (2017). *El diseño de materiales didácticos hipermediales: el caso del PENT Flacso*. FLACSO. <https://www.teseopress.com/materialesdidacticoshipermediales/>

Scolari, C. (2010). *Convergencia, medios y educación*. RELPE. <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2013/04/05-Convergencia-Medios-y-Educación.pdf>

Claudia Scarpinello

Licenciada en Psicopedagogía (UCC). Licenciada y Profesora en Ciencias de la Educación. (UCC). Profesora en EGB I y II. Profesora de Nivel Inicial (Inst. Sup. Ntra. Sra. y Sta. Inés). Docente del Nivel Primario en el Colegio «Mater Purissima» y docente de diferentes cátedras en el Instituto de Formación Docente «Nuestra Señora y Santa Inés».

Sergio Salguero

Maestrando en Tecnología, Políticas y Culturas (CEA-UNC). Especialista en Educación y TIC (INFOD). Profesor de Filosofía y Ciencias de la Educación (INCASUP). Profesor para la Enseñanza Primaria (Inst. Sup. Ntra. Madre de la Merced). Docente de diferentes cátedras en el Instituto Superior Nuestra Señora y Santa Inés.