



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Laboratorio Digital, un experimento educativo

Andrea del Pilar Mendoza Durán

Candidata a magíster en Gerencia Estratégica de Mercadeo del Politécnico Gran Colombiano. Diseñadora gráfica. Publicista de la Universidad Central. Docente de la Fundación Universitaria San Alfonso.
apmdppublicidad@gmail.com

Eder Hernán Ortiz Castillo

Candidato a magíster en Educación de la Universidad de la Sábana. Especialista en Gerencia Social de la Universidad Minuto de Dios. Trabajador social. Docente-investigador de la Fundación Universitaria San Alfonso.
eder.ortiz@gmail.com

Resumen

Esta comunicación da cuenta de la experiencia docente en la Fundación Universitaria San Alfonso (Bogotá-Colombia), acerca de la articulación pedagógica de asignaturas como Comunicación Gráfica, Electiva Profesional Web 2.0, que corresponden al programa de Comunicación Social, y los seminarios de Investigación Social, correspondientes al programa de Trabajo Social de la Universidad. La investigación formativa, la experiencia laboral, los caminos transitados por los docentes y el ejercicio de docentes noveles, apoyados en el uso, apropiación y aplicación de la tecnología, han motivado en el aula el aprendizaje autónomo y la utilización de las diferentes plataformas digitales. Lo anterior ha suscitado la creación de

un experimento educativo nombrado Laboratorio Digital, el cual, por medio de sus cuatro componentes (Semillero de Investigación, Magazine Digital, Educación 2.0 y Emprendimiento Digital), promueve que tanto estudiantes como docentes de los diferentes programas generen contenido de valor, información científica, reflexiones en torno a lo digital y su impacto en diversos ámbitos (educativo, social, vida cotidiana).

Palabras clave: *TIC, docente novel, plataforma digital, educación.*

A manera de preámbulo

El trabajo expuesto es el resultado interdisciplinario de docentes de la Fundación Universitaria San Alfonso—Programas de Comunicación Social y Trabajo Social periodo de tiempo (2016-I y lo que va del segundo semestre). Se presenta como desde acciones concretas en aula se motivaron reflexiones que dan lugar a considerar el Laboratorio Digital como producto de la acción, la reflexión, la sistematización de la experiencia y proyección de una iniciativa pedagógica que transita por las funciones sustantivas de la vida universitaria: docencia, investigación y proyección social.

Contexto Punto de Partida

Las acciones pedagógicas que realizamos en aula “la clase”, para muchos de nosotros se nos convierte en un continuum de reflexiones, de adaptaciones, de búsqueda constante porque la experiencia de enseñar cada vez sea de mayor interés, despierte pasión, genere expectativas por el conocimiento, la utilidad del mismo y las implicaciones éticas de él.

Las reflexiones sobre como actuamos pedagógicamente con relación a lo qué enseñamos y cómo lo enseñamos, nos pone en una situación: identificar cómo aprenden nuestros estudiantes.

Las reflexiones en torno a las acciones pedagógicas tienen un mayor valor cuando estas se comparten entre los responsables de ellas (docentes), para el caso que nos ocupa es preciso apuntar que, estas reflexiones acerca de la acción pedagógica de despertar motivaciones para que los estudiantes desarrollen aprendizaje autónomo, colaborativo y en especial que sus aprendizajes y conocimientos tenga propósitos sociales, nos condujo a presentarnos como un ejercicio de reflexión, experiencia y proposición interdisciplinaria entre la Investigación Social y materias como Comunicación Gráfica, Electiva Profesional WEB 2.0.

Reflexiones sobre cómo utilizar las herramientas tecnológicas para el bien común, establecer propósitos sociales, implicaciones éticas sobre el uso y aplicación de las TICs, motivo a la docente Andrea Mendoza, a compartir sus propias reflexiones con docentes de Investigación en la Universidad.

De lo Análogo a lo Digital

¡Investigación Social y lo digital!, frase con la que la docente Andrea Mendoza genero eco en los docentes de investigación del Programa de Trabajo Social. Dicho eco, responde al interés de ampliar, complementar la investigación formativa al interior del programa y de la Universidad. En este primer momento lo digital fue visto más como una estrategia, que en los alcances que tendría la frase que a manera mantra, se ha convertido en una consigna de trabajo interdisciplinario.

Trabajo que implicó escuchar las reflexiones profesionales en el ejercicio de enseñar, el valor por lo que se realiza en clase y lo que se busca como objetivo de aprendizajes y conocimientos de los estudiantes.

Al decir que todo fue digital con la llegada de *Ella*, es porque, la docente Andrea, preguntó por sí conocemos de alguna forma en la que se pueda establecer el valor del trabajo de ella y de sus estudiantes.

La pregunta de ella, se traduce en una invitación a explorar y apropiarnos de “lo digital” como posibilidad de investigación. Se habla de una pregunta orientadora ¿sí lo digital genera impacto, qué y cuál sentido tiene la acción pedagógica que la docente Andrea desarrolla?

La pregunta es a su vez una invitación y motivación para acompañar desde el área de investigación del programa de Trabajo Social, a la docente Andrea, en sus acciones pedagógicas y en consecuencia sus reflexiones. Para esto, nosotros empezamos a revisar nuestras propias acciones y reflexiones, tanto de clase, proyectos de investigación y en el trabajo interdisciplinario que incipientemente se fue construyendo.

Aceptar la invitación y al sentirnos motivados en dar respuesta a la pregunta, desde la sistematización de experiencias como ejercicio intelectual (Torres, en Paramo, 2013) se empieza a decantar los caminos que nos llevaron a proponer el Laboratorio Digital. Es el valor de sistematizar la experiencia que nos apertura en el campo de las ciencias sociales posibilidades, siguiendo al mismo autor, sobre: “comprender y mejorar las prácticas; permite reconocer (...) apropiarse de metodologías de cambio social” (p. 249).

Por los Lados de la Investigación

Una reflexión en aula acerca de la investigación, es importante si ella busca más allá de lo evidente, de lo dado, de ser más riguroso en los análisis y en sentido estricto desarrollar pensamiento crítico. En la investigación social se debe ser lector de las realidades para la construcción de propuestas que resuelvan diversos intereses, den respuestas a objetos de estudio.

Para nosotros en investigación en ese momento la realidad de “lo digital” no era un referente primario en la lista de prioridades a investigar o desde el cual investigar. Sin embargo, es en el ejercicio de compartir reflexiones interdisciplinarias entre los docentes, sobre cómo lo que enseñan pueden motivar a los estudiantes a trabajar de manera independiente y autónoma.

Producto de estos encuentros, se comprende que “lo digital” es importante y en consecuencia, varias investigaciones se empiezan a trabajar desde esta perspectiva, ello abarca estrategias de investigación para, en y desde “lo digital”. Lo cual para los estudiantes es significativo por descubrir otros escenarios, herramientas para la investigación.

El reto en investigación formativa trasciende de la generación de conocimiento, a promover, pasión, gusto, interés y amor por la investigación, por desarrollar iniciativas pedagógicas que motiven a los estudiantes a generar conocimiento, estimular la creatividad desde investigación, implica que como docentes investigar en “lo digital” sea un recurso pedagógico que indica potencialidades acordes con la investigación formativa.

A propósito de lo expuesto, Restrepo afirma:

esta estrategia promueve la búsqueda, construcción, organización y construcción del conocimiento por parte del estudiante; pero ello implica, a su vez, una actualización permanente del profesor y una reflexión constante sobre su práctica pedagógica, deconstruyéndola, criticándola, ensayando alternativas y validándolas para mejorar esta práctica y propiciar así un mejor aprendizaje en sus alumnos. (2003. P, 7)

Razones suficientes para considerar “lo digital” como estrategia de investigación formativa en la que el estudiante tiene un rol mucho más protagónico en la construcción de sus propios aprendizajes

y ello interesa a la investigación. La reflexión acerca de la práctica pedagógica nos permitió y permite comprender, explicar y actuar desde la investigación social y su articulación con “lo digital” como ese otro lugar susceptible de conocer, estudiar y transformar. Bajo esta premisa es que surge lo que denominamos *Experimento Educativo*.

Y mientras tanto en la docencia...

En este punto quisiéramos hablar de una categoría emergente propia de reflexión personal y profesional en torno de la experiencia de enseñar en educación superior (pregrado), la categoría a la que hacemos referencia: profesor novel. Antes de continuar, es indispensable volver a elementos de contexto. Para la docente Andrea, es su segundo año de estar en la docencia universitaria, por su parte el docente Eder Hernán Ortiz Castillo lleva ocho años continuos de estar en ella.

Conforme a la literatura se sugiere que ser docente novel tiene algunas características como lo indica (Feixas, 2002) “(...) el profesor novel es un profesor joven, con alguna experiencia profesional y con menos de 3 ó 5 años de experiencia docente en una institución universitaria” citado por Bozu (2009. P. 320). En nuestro caso, la docente novel cumple con estas características, mientras que el otro docente es un acompañante con el que se comparte las reflexiones, intenciones que la docente expresa a sus colegas. Pero, ser novel significa, empezar en la educación a través de la enseñanza y se suma, querer hacerlo bien, responder a los retos del aula, de sus compañeros antiguos, trabajar en claves institucionales que en ocasiones se olvida potenciar al docente novel, dejando de lado su vitalismo y su afán por la creatividad y las implicaciones que tiene el aprendizaje y el conocimiento.

Acompañar a la docente novel desde la investigación social y la experiencia docente, ha sido una aventura académica en la que los tránsitos disciplinares, pedagógicos van fortaleciendo el trabajo autónomo e independiente que se exige al estudiante, pero que con la apuesta de ir más allá de lo dado en clase y buscar como docentes una reflexión constante sobre nuestras acciones pedagógicas pudo dejar encontrarnos como docentes con intereses comunes, voluntad de trabajo en equipo y afianzar las relaciones entre docentes, estudiantes.

Claro que los pasos dados necesariamente tienen que ver con analizar las apuestas curriculares, tipos y características de evaluación. Aquí, lo importante fue que como docentes lo social, la transformación de la realidad, la búsqueda de acciones que generen impacto fueron los horizontes epistémicos sobre los que se llega a considerar la importancia del laboratorio digital.

De docentes noveles a la importancia del saber digital

La tecnología siempre marca las transformaciones, el impacto del Internet ha trastocado diferentes ámbitos desde los viajes, el comercio, la música, los medios de comunicación así como la educación, enfrentándonos a una serie de desafíos provocados por el impacto directo en el aprendizaje en el aula y fuera de ella.

En el 2015 el periódico del País publicó un artículo llamado “Siete razones por las que se debe encender el móvil en clase” aún hoy esto puede sonar impensable para algunos docentes quienes le temen al uso de la tecnología dentro de su proceso de enseñanza análogo donde el “aprender” se limita a la forma tradicional (docente, aula, asignatura, créditos, etc).

El uso de las TICs en la pedagogía plantea nuevos retos, vivir en un mundo “globalizado” requiere el desarrollo de destrezas y competencias tecnológicas en los profesionales (Morell, 2010), es importante comprender que el aprendizaje en la actualidad no se trata de acumular información sino de experiencias (Martínez, 2015), en sentido más amplio la tecnología y los contenidos digitales permite enseñar y aprender de una manera eficiente respondiendo a las expectativas y demandas de la sociedad y la economía del conocimiento; al respecto Bricall (2000) señala que la utilización de las TICs desde el punto de vista de los estudiantes tiene grandes ventajas como maximizar el interés, la motivación, la interacción y la discusión apoyadas en las plataformas digitales, además el autor reconoce que con el manejo de dichas plataformas hay un mayor grado de interdisciplinariedad, aprendizaje cooperativo, alfabetización digital y audiovisual, selección de la información, mejora las competencias de expresión y la capacidad investigativa entre otros.

Plataformas digitales

Tim O’Reilly (2005) considerado uno de los gurúes en temas tecnológicos y visionarios de las tendencias en la web, definió el concepto “WEB 2.0” como una plataforma de colaboración entre usuarios.

Así mismo De la Torre (2006) define a la Web 2.0 como una forma de entender la Internet como el empleo de nuevas herramientas y tecnologías informáticas que permiten que el flujo de información sea establecido por las personas, promoviendo la participación en la construcción, la clasificación y la distribución de los contenidos, mediante herramientas cada vez más sencillas e intuitivas de usar.

Día a día se han usado las nuevas tecnologías de trabajo colaborativo entorno a la Internet permitiendo la creación de plataformas digitales que funcionan con diferentes tipos de sistemas operativos y dispositivos electrónicos dando lugar al nacimiento de sitios con diferentes propósitos. Entre algunas plataformas conocidas se encuentran, YouTube, la cual permite almacenar vídeos y compartirlos (Maquera y Bruque, 2012). “YouTube cuenta con más de mil millones de usuarios (casi un tercio de las personas conectadas a Internet) (YouTube, 2016). Wordpress y Blogger son plataformas gratuitas que ofrecen plantillas intuitivamente modificables, los blogs son bitácoras digitales que se deben actualizar periódicamente y permite desarrollar contenidos ya sean de opinión personal, Redes Sociales como Facebook, Twitter, LinkedIn entre otras, donde los usuarios generan y comparten contenido como videos, textos, fotografías y audios por medio de una interfaz atractiva.

Aunado con lo anterior, la educación ha sido uno de los mayores propósitos en la creación de dichas plataformas que permiten crear entornos de aprendizajes más interactivos y dinámicos, logrando que tanto el docente como el estudiante sean actores de la construcción del propio conocimiento (Vence P., 2013) ; entre las plataformas con carácter educativo se encuentran Edmodo (www.edmodo.com) la cual permite crear un espacio virtual de comunicación entre los estudiantes, docentes y padres de familia, se puede compartir archivos, mensajes, actividades, programadores de trabajo, enlaces y tareas que se realizan desde la misma plataforma; Ted.Ed (www.ed.ted.com) es un sitio web que permite co-crear lecciones educativas bajo el método Flip Teaching; Rubrics (<http://rubrics.kon.org>) es un portal que permite crear rúbricas y similares instrumentos de evaluación formativa con el fin de establecer los procesos de aprendizaje del estudiante; Socrative (www.socrative.com) es una herramienta colaborativa que permite interactuar en tiempo real, desde cuestionarios, enunciados verdadero o falso, preguntas de opción múltiple y abiertas, hasta juegos donde el estudiante puede opinar sobre los conocimientos asimilados.

La experimentación como fuente de inspiración

“Manténganse hambrientos. Manténganse descabellados”

Steve Jobs

Esta premisa pertenece al discurso que Steve Jobs en este entonces CEO de Apple Computer y Pixar Animation Studios dictó el 12 de junio del 2005 en la ceremonia de graduación de la Universidad de Stanford y la escuche por primera vez años después cuando estaba realizando un trabajo para la universidad donde estudiaba, el anuncio tenía que tener el propósito de conmover y dejar un mensaje inspirador y como punto de partida encontré en Youtube una excelente herramienta para poder construir ese mensaje, a partir de allí empecé a involucrarme cada vez más en el uso de la Web como herramienta para enriquecer mi proceso educativo y profesional.

Sin embargo no fue sino hasta hace dos años (tiempo que llevo como docente universitaria) en que empecé a preguntarme ¿Cómo integrar las TICs en un proceso de enseñanza que permitiera al estudiante mejorar sus competencias y provocar una constante curiosidad por ir más allá de lo enseñado en el aula?; así mismo, dentro del ejercicio del compartir experiencias con otros docentes de la Universidad y con estudiantes de la misma, se evidencia que encuentran en las plataformas digitales un complemento pedagógico soportado por los esfuerzos de la Fundación Universitaria San Alfonso en elevar los estándares de calidad en la educación de nuestros futuros profesionales.

Lo anterior desencadena por parte de los Docentes de Investigación Social y Comunicación Social la creación del *Laboratorio Digital*, un experimento educativo donde por medio de la apropiación de la tecnología y las diferentes herramientas digitales se permita generar contenido de valor, información científica así como compartir experiencias, ideas y todo lo relacionado al entorno de la WEB 2.0 y el manejo de las TICs, cabe anotar que el Laboratorio Digital está en una etapa temprana en su conformación.

Un laboratorio es un sitio en este caso digital, dotado de los medios necesarios como la tecnología y las plataformas digitales, para realizar investigaciones y experimentos por parte de científicos expertos o novatos para nuestro caso se refiere a los docentes y estudiantes de la Fundación Universitaria San Alfonso, dicho laboratorio está conformado por cuatro experimentos conformados así:

1. **Semilleros de Investigación:** donde tanto docentes como estudiantes tienen espacios de investigación para generar información científica sobre el impacto que ha tenido La Internet en diferentes ámbitos.
2. **Magazine Digital:** Espacio transmitido por internet dónde inicialmente se enfocaran en Avances Tecnológicos, Invitados Especiales, Emprendimiento digital, la movida en Redes Sociales Digitales.
3. **Educativo:** Desarrollo de diplomados, cursos y talleres en el ámbito digital.
4. **Empresarial:** Se refiere a la creación y desarrollo de propuestas de emprendimiento digital

A Manera de Conclusión

Los tránsitos desarrollados de interdisciplinariedad en la Fundación Universitaria San Alfonso a través de los programas de Trabajo Social y la Comunicación Social, y de sus docentes, se traduce en una iniciativa pedagógica a la que titulan laboratorio digital: un experimento educativo. La iniciativa que parte de la docente novel, se extiende a las funciones sustantivas de la Educación Superior: docencia, investigación

y proyección Social. Todo ello, desde una inquietud que pudo agrupar lo anterior ¿sí lo digital genera impacto, qué y cuál sentido tiene la acción pedagógica que realizan los docentes? Lo digital, en una comprensión más amplia que trasciende la funcionalidad, para que se le comprenda como finalidad y estrategia de transformación e impacto social.

Los docentes que desarrollan esta iniciativa pedagógica, recurren a la sistematización de la experiencia, que va más allá de la narración de hechos. Más bien implica un ejercicio reflexivo, constante y de manera epistemológica abordar intencionalidades sobre la formación de nuevos profesionales, sean ellos de la profesión que fuesen. Importante es el aprendizaje colaborativo y autónomo, en especial desarrollar la capacidad creativa e imaginativa que transforme las realidades, y para ello reflexionar desde lo digital y sus alcances, implica una mayor apropiación de los docentes por las TIC.

Por último y no menos importante se debe mencionar que lo que hace que esta propuesta se consolida los estudiantes, docentes y directivos de la Fundación Universitaria San Alfonso, más interés tiene en los alcances de la propuesta. Nada de esto sería posible, si previo no dejamos que lo humano haga uso del conocimiento y en este caso de las tecnologías, desde cuales hoy podemos incidir en lo digital como realidad social en el orden nacional mundial y global.

Referencias

- Bozu, Z. (2009). El profesorado universitario novel y su proceso de inducción profesional. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2, 317-328.
- Bricall, J. (2000). *Conferencias de rectores de las universidades españolas (CRUE) informe universidad 2000 Organización de Estados Iberoamericanos biblioteca digital*. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/oeivirt/bricall.htm>
- De la Torre, A. (2006). *Definición de Web 2.0. Bitácora de Aníbal de la Torre*. Recuperado de http://www.adelat.org/index.php?title=conceptos_clave_en_la_web_2_0_y_iii&more=1&c=1&tb=1&pb=1
- Maquera, J. M., y Bruque, S. (2012). *Marketing 2.0*. México: Alfaomega.
- Martínez, J. (2015). *Relpe, Red Latinoamericana de Portales Educativos*. Recuperado de <http://www.relpe.org/por-que-la-tecnologia-va-a-transformar-la-educacion/>
- Morell, L. (2010). *Engineering Education in the 21st Century: Roles, Opportunities and Challenges*. Palo Alto: Hewlett Packard Laboratories.
- O'Reilly, T. (2005). *Oreilly*. Recuperado de <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Paramo, P. (comp.). (2013). *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación*. Bogotá D. C.: Universidad Piloto de Colombia.
- Restrepo Gómez, B. Investigación formativa e investigación productiva de conocimiento en la Universidad. *Nómadas (Col)*, (18), 195-202.
- Vence, L. M. (2013). *Uso Pedagógico de las TICS para el Fortalecimiento de Estrategias Didácticas del Programa Todos a Aprender*. Bogotá D. C.: Ministerio de Educación. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.pdf
- YouTube. (2016). *Estadísticas*. Recuperado de <https://www.youtube.com/yt/press/es-419/statistics.html>