

## E-LEARNING Y ALFABETIZACIONES MÚLTIPLES.

Adaptación para “Villa Educación”

Departamento de Investigación Docente

Sistema Educativo Valladolid.

Dos aspectos verdaderamente interesantes e importantes para los docentes, las alfabetizaciones múltiples que comprenden no solo lo tradicionalmente hecho en los centros formales de educación, sino todo aquello que a través de la tecnología tenemos a nuestra disposición y que afectan de manera importante el trabajo de docentes en los diferentes niveles de la educación.

El e-learning considerado como uno de los aspectos más creativos y formativos que podemos tener en las escuelas y que sin embargo muchos aún no podemos diferenciarlo del e-reading

### Alfabetizaciones múltiples

La lectura, la escritura y la aritmética son los fundamentos de la alfabetización tradicional. Su vigencia es incuestionable, pero hoy resultan insuficientes para interpretar y descifrar el mundo que nos rodea, para comunicarnos y expresarnos, para participar con legitimidad y competencia en las discusiones que nos competen. Hoy resulta necesario, como parte de esa nueva alfabetización, usar adecuadamente las tecnologías mediáticas para acceder, conservar, recuperar y compartir contenidos que satisfagan las necesidades e intereses individuales y colectivos; resulta necesario poseer competencias de acceso e información a la gran diversidad de alternativas respecto a los tipos de medios que existen, así como a los contenidos provenientes de distintas fuentes culturales e institucionales; debemos también comprender cómo y por qué se producen los contenidos mediáticos; debemos saber analizar de forma crítica las técnicas, lenguajes y códigos empleados por los medios y los mensajes que transmiten; hoy resulta imprescindible usar los medios creativamente para expresar y comunicar ideas, información y opiniones; debemos identificar y evitar o intercambiar, contenidos mediáticos y servicios que puedan ser ofensivos, nocivos o no solicitados; y debemos, en fin, hacer un uso efectivo de los medios en el ejercicio de sus derechos democráticos y sus responsabilidades civiles.

Por todo lo cual, la Unión Europea define la alfabetización múltiple como un “concepto que engloba las competencias de lectura y de escritura para la comprensión, utilización y evaluación crítica de diferentes formas de información, incluidos los textos e imágenes, escritos, impresos o en versión electrónica”, así es necesario explorar las zonas de intersección entre las competencias digital, mediática y lingüística, así como planificar cómo puede ser un currículo básico en alfabetizaciones múltiples para profesores de todas las áreas, etapas y materias.

Por lo que es necesario promover el diseño de proyectos de formación en alfabetizaciones múltiples, siguiendo el modelo de Design thinking for educators. (El “design thinking” es una metodología de gran utilidad y que, cada vez más, es usada por las organizaciones más innovadoras para desarrollar productos y soluciones exitosas gracias al conocimiento sobre los usuarios y a la formación de equipos multidisciplinares que ofrecen diversos puntos de vista

durante el diseño de los mismos. Y es que, por definición, esta metodología lleva implícita la necesidad de observar a los usuarios con el objetivo de buscar soluciones que se centren en ellos).

### ¿ESTAMOS HACIENDO ELEARNING EN SERIO?

Considerando que aún tenemos mucho por avanzar en esta metodología de aprendizaje y que contamos cada día con mayores y mejores recursos, todavía no son suficientes para garantizar un buen aprendizaje que se ajuste a las expectativas de los aprendices y se pueda alcanzar un 100% de satisfacción y resultado.

### ¿Estamos haciendo e-learning en serio?

Si bien es innegable que la tecnología ha permitido solucionar algunas de las barreras de la educación en términos de cobertura, costos y alcance, también es cierto que la mera incursión de ésta, no ha garantizado resolver otras como la motivación, la interacción y la co-creación que vistos en crudo, refieren a asuntos propiamente de la acción social de las personas que intervienen en el proceso. Es decir, que, dejando de lado la tecnología, el gran problema y reto recae en el rol activo, responsable y consciente de aprendices y docentes por un lado, y por el otro, de los modelos y metodologías (pedagogía) que se diseñan donde los contenidos también cobran un papel relevante. Ello contribuye a identificar y dejar de pensar que la tecnología es la única salvación o que al contrario tiene gran responsabilidad en el éxito o fracaso de la educación actual.

Bajo la anterior premisa podemos seguir profundizando y dividiendo el asunto en 5 elementos fundamentales:

**MODELO PEDAGÓGICO:** toda acción formativa en línea debe contar con un constructo pedagógico detrás, ver la educación online desde una única arista es un craso error, la educación debe procurar la formación integral; preocuparse por cómo se aprende, cómo se enseña, cómo se evalúa y se retroalimenta, por metodologías que permitan asimilar mejor los conocimientos y las habilidades para que el aprendizaje sea significativo y efectivo. Así las cosas hay que darse a la tarea de pensar pedagogías que procuren un aprendizaje profundo que incluyan estrategias personalizadas promoviendo la autonomía, la creatividad y la metacognición. Así como la creación de comunidades de práctica que fortalezcan la interacción, la colaboración y la co-creación. **¡Un modelo centrado en el aprendiz!**

**PROCESOS:** haciendo referencia concretamente a los dos principales como el de gestión (administrativo); que debe articular y dar soporte efectivo a la acción formativa y el segundo, el académico que debe garantizar la correcta aplicación del modelo pedagógico, el uso de didácticas adecuadas, el cumplimiento de un currículo, etc. Y aunque intervienen otros procesos claves, lo

importante es entender cuáles son de soporte y cuáles los fundamentales para su planeación estratégica, correcta gestión e inversión.

**TECNOLOGÍA:** pensada para facilitar la articulación de todos los elementos. Las TIC por sí solas no garantizan una experiencia de aprendizaje exitosa. No son el único componente de innovación del proceso de aprendizaje, pero usadas apropiadamente ofrecen múltiples formas para aprender, pero nunca podrán remplazar al docente. Las nuevas tecnologías son importantes para la búsqueda, filtro, procesamiento, evaluación, manejo, de la información y hacer éstas funciones más eficientes. Una plataforma o LMS está al servicio del modelo pedagógico, de los actores de formación y del aprendizaje, no al contrario.

**RECURSO HUMANO:** haciendo referencia a dos principalmente, a los docentes y a los aprendices. Frente a los primeros, hay mucho por decir, pero se resume en nuevos roles y funciones más allá de la mera cátedra, a un rol más facilitador, inspirador, innovador y co-creador de actividades y proyectos que desarrollen la metacognición, la creatividad, el pensamiento crítico y complejo, la comunicación efectiva y la solución a problemas del mundo real y global. En lo que respecta al estudiante, hay que ayudarlo a reconocer sus procesos metacognitivos para que sepa autorregularse y pueda diseñar apropiadamente sus propias estrategias de aprendizaje y así se reconozca como un actor activo, responsable y co-creador. Los estudiantes de hoy son actores activos más que meros espectadores.

**CONTENIDO:** es eLearning no eReading y al respecto se ha fallado mucho, los textos planos poco atractivos e interactivos no retienen ni enamoran y por el contrario, llevan al estudiante a lo tradicional en vez de recrear de una manera más dinámica, multidimensional y multimedial el conocimiento. El diseño instruccional, la interface visual, la articulación con otras funcionalidades que estimulen la colaboración y la co-creación (claves para el aprendizaje activo) independiente del momento, del dispositivo, del lugar pero no del aprendiz son fundamentales para mantener la motivación y la interacción. Contenido también es todo aquello que pasa fuera del aula y se convierte en experiencia de aprendizaje; más allá de la plataforma y el aula virtual, está el mundo entero, las bibliotecas, los museos, las granjas, las comunidades locales, empresas, etc. Estos son escenarios donde ocurre el aprendizaje y es contenido puro.

Ahora bien, y cerrando con escenarios reales que recrean experiencias de aprendizaje fuera del aula, es también considerar que cada vez se consolida más la idea de combinar lo mejor de la metodología presencial (no tradicional) y la virtualidad, lo que se conoce como blended learning o aprendizaje semi presencial/virtual que sin duda permitiría resolver algunos inconvenientes de lugar, tiempo y espacio como también tejer esa red social o comunidad de aprendizaje que favorecería la motivación, la interacción y las relaciones promoviendo así la co-creación y la colaboración, instancias donde parece ocurrir el verdadero aprendizaje social y activo.

Barreras hay muchas y todo está por hacer y mejorar en elearning, mientras se base en las personas tendrá que ir evolucionando al ritmo y al comportamiento de los participantes, de sus lenguajes, de sus culturas y necesidades, no al de la tecnología o los caprichos de poder de quienes dirigen la educación que sin duda pueden posibilitar el avance o estancarlo. De igual forma,

comprender que cada disciplina tiene su propia métrica es importante, no podemos empaquetar de una única forma y con un único modelo todas las ciencias del conocimiento.