

La Nueva Educación a Distancia: Explotando los recursos provistos por Internet en el diseño de actividades de educación de adultos a distancia

Por [Fabiana Orellano de Peralta](#)

Indice

- Introducción
 - Las actividades y su relación con los espacios y momentos de encuentro
 - Las tecnologías que soportan cada uno de los tipos de actividades
 - Un ejemplo de diseño de actividad de educación de adultos a distancia
 - Los errores mas frecuentemente cometidos
 - Conclusiones
 - Bibliografía consultada
-

Introducción

Entendemos que el aprendizaje de las personas surge esencialmente de la interacción de la persona con el entorno. Un adulto por ejemplo que desee aprender a manejar un fax, necesita interactuar con contenidos (leer un manual), con objetos (el fax), con otras personas (alguien que explica o que recibe el fax), etc.

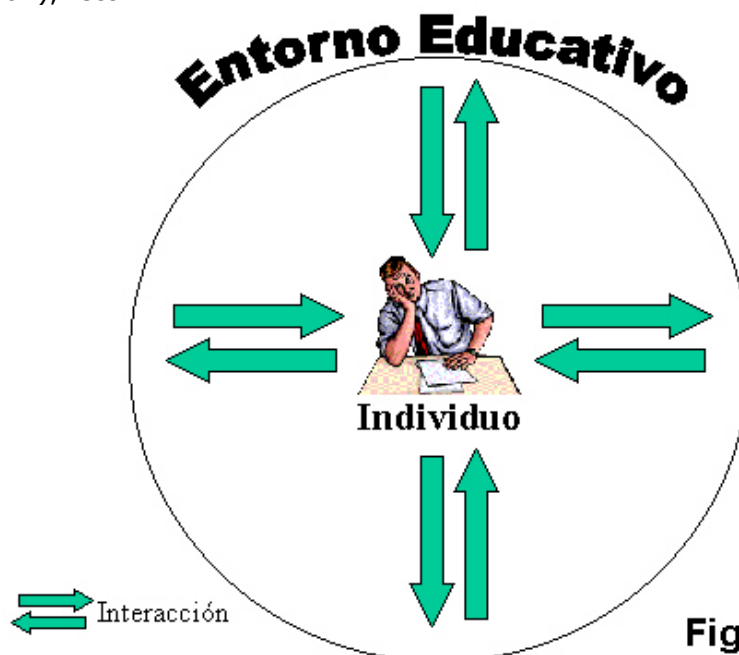


Figura 1

En actividades educativas, la primer misión o rol del docente es diseñar dicho entorno para que sea funcional al objetivo educativo. Dado que el individuo aprende a través de interactuar con el entorno educativo, el segundo rol o misión del docente es (o debería ser) facilitar la interacción del individuo con ese entorno diseñado.

Entonces ahora nos preguntamos, ¿qué es el entorno educativo?. Los entornos están compuestos de combinaciones de saberes, acciones, espacios y tiempos. Podríamos decir entonces que el entorno educativo estaría compuesto por: contenidos (saberes), actividades (acciones regladas), lugares de encuentro (espacios) y momentos de encuentro (tiempos).

En el fondo, lo que estamos diciendo es que para diseñar entornos educativos, los docentes tienen que responder a las archiconocidas preguntas: Qué, Cómo, Donde y Cuando.

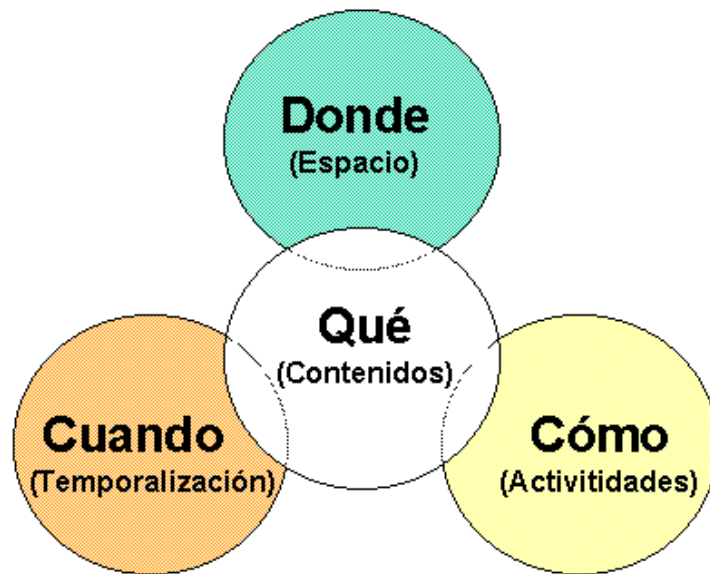


Figura 2

En la educación de adultos presencial, los docentes cuentan con la capacidad de poder integrar los cuatro elementos (qué, cómo, donde y cuándo) en el diseño de sus entornos educativos.

Diferente es el caso de la educación a distancia tradicional, la cual se realizaba a través de medios como envío de materiales por correo postal, clases por radio o TV, etc; en la cual el docente perdía la posibilidad de diseñar y moderar elementos del entorno educativo como los espacios y los tiempos. Los adultos que estudiaban a distancia controlaban por sí mismos en donde y cuándo querían estudiar.

	Qué (Contenidos)	Cómo (Actividades)	Donde (Espacio)	Cuando (Temporalización)
Educación de Adultos Presencial	✓	✓	✓	✓
Educación de Adultos a Distancia Tradicional	✓	Parcialmente ✓	No manejable por el docente	No manejable por el docente
Educación de Adultos a Distancia con Nuevas Tecnologías	✓	Se recupera ✓	Se recupera ✓	Se recupera ✓

Figura 3

Lo interesante de la enseñanza a distancia con nuevas tecnologías (de las que la enseñanza por Internet es una de sus manifestaciones) es que (a) permiten al docente a distancia recuperar parte de ese poder de diseño de los entornos

educativos y (b) ese poder de diseño no llega a los niveles de la educación de adultos presencial. La Internet abre nuevos lugares y momentos de encuentro. Abre nuevas oportunidades para un mejor "donde" y "cuando" en experiencias de educación a distancia. La diferencia con la educación presencial es que existe una negociación de espacios y tiempos (donde nos encontramos virtualmente? Cuándo lo hacemos?) que no se da muchas veces en las sesiones de aula. O sea que los instructores que diseñen actividades de educación a distancia usando nuevas tecnologías necesitan adquirir nuevas habilidades para diseñar espacios y momentos de interacción que son totalmente distintas a las utilizadas en la educación presencial y en la educación a distancia tradicional. En el resto de este documento vamos a:

- Presentar primero una propuesta de clasificación de actividades educativas a distancia para adultos, según su relación con los espacios y momentos de encuentro.
- Analizar (desde un punto de vista de usuario como docente) las tecnologías actualmente disponibles en Internet que mejor soportan cada uno de esos tipos de actividades.
- Presentar un ejemplo de curso de educación a distancia en donde discutiremos los tipos de actividades a realizar y las tecnologías más adecuadas para cada caso.
- Finalmente, hacer un resumen de los (a nuestro criterio) errores más frecuentemente cometidos hoy en día en el diseño de actividades educativas a distancia usando tecnologías de Internet.

Las actividades y su relación con los espacios y momentos de encuentro

En las actividades de educación a distancia utilizando tecnologías de Internet, podemos distinguir esencialmente tres tipos de espacios:

- espacios de trabajo individual, en que el estudiante realiza tareas sin un contacto directo con el docente u otros compañeros de estudio.
- Espacios de trabajo grupal, en los que pequeños grupos de estudiantes se "encuentran" en forma directa o indirecta para intercambiar opiniones y elaborar nuevo conocimiento.
- Espacios de trabajo comunitario, en los que todos los participantes de la experiencia de educación a distancia se "encuentran" para intercambios con el docente y entre ellos mismos.

Por otro lado, en las actividades de educación a distancia utilizando tecnologías de Internet, podemos distinguir dos tipos de momentos de encuentro:

- Encuentros simultáneos, también llamados momentos de conexión sincrónica, se caracterizan en que todos los participantes de la actividad se dan cita al mismo tiempo en un determinado lugar. Los encuentros simultáneos requieren el acuerdo previo de al menos haya dos personas para que la comunicación se produzca. Ejemplos de encuentros simultáneos son llamadas por teléfono, reuniones en lugares de chat, etc.
- Encuentros diferidos, también llamados momentos de comunicación asincrónica, se caracterizan porque los participantes pueden intervenir en la actividad en distintos momentos y en forma no concurrente. Ejemplos de encuentros diferidos son mensajes en un contestador automático de teléfono o mensajes de correo electrónico.

De la combinación de las distintas formas de espacios y tiempos de encuentro,

surge una matriz presentada en la figura 4, que permite clasificar las distintas actividades de educación a distancia.

		Donde (Espacio)		
		Espacio Individual	Espacio Grupal	Espacio Comunitario
Cuándo (Temporalización)	Encuentro Simultáneo	X	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión (usualmente no moderadas por el docente) • Puesta en común 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión (usualmente moderadas por el docente) • Puesta en común
	Encuentro Diferido	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de documentos • Elaboración de documentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión (usualmente no moderadas por el docente) • Elaboración de documentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicaciones del docente • Discusión • Puesta en común

Figura 4

Las tecnologías que soportan cada uno de los tipos de actividades

Cada una de estas actividades mencionadas en la figura 4 pueden ser soportadas por distintos tipos de tecnologías disponibles hoy en día en Internet. Por ejemplo, tecnologías como el correo electrónico son ideales para soportar actividades diferidas dirigidas a individuos y grupos mientras que las listas de distribución (una variante del correo electrónico) son mejores para soportar las interacciones diferidas entre los miembros de toda la comunidad (ya que el mensaje llega a todos los participantes).

Tecnologías como foros (por ejemplo: USENet) y aplicaciones de trabajo cooperativo (como por ejemplo BSCW, Lotus Notes/Domino) son ideales para interacciones diferidas para pequeños grupos y comunidades. En estas herramientas el intercambio de mensajes tiene la ventaja de quedar archivado y clasificado por tema, palabra clave, etc, cosa que no suele ocurrir en las listas de distribución o en los mensajes de correo electrónico.

Finalmente, tecnologías como Chat, telefonía sobre Internet y video conferencia brindan la oportunidad de posibilitar encuentros sincronizados entre miembros de grupos y de comunidades. Usualmente los encuentros simultáneos de grupo suelen ser no moderados por el docente, mientras que los encuentros simultáneos de comunidad si lo son.

		Donde (Espacio)		
		Espacio Individual	Espacio Grupal	Espacio Comunitario
Cuándo (Temporalización)	Encuentro Simultáneo	X	<ul style="list-style-type: none"> • Chat no moderado • Video conferencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Chat moderado por docente • Video conferencia
	Encuentro Diferido	<ul style="list-style-type: none"> • Correo Electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> • Correo Electrónico • Aplicaciones de Trabajo Cooperativo (ej: BSCW) 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de distribución • Foros (ej: USENet) • Aplic. De Trabajo Coop.

Figura 5

Si bien vamos a discutir como se pueden utilizar algunas de estas tecnologías en actividades de educación a distancia para adultos, lo interesante del esquema de clasificación propuesto es que puede ser utilizado por los docentes para entender la utilidad de nuevas tecnologías que surjan en el futuro. Lo importante para un docente no es tanto ser un experto en la nueva tecnología o recurso "X" sino entender si le sirve para actividades individuales, grupales, o comunitarias, soportando encuentros simultáneos o diferidos (en otras palabras, que casilleros de actividades soporta la nueva tecnología X).

Un ejemplo de diseño de actividad de educación de adultos a distancia

A continuación presentamos un ejemplo de una posible actividad de educación de adultos a distancia en la que intentamos mostrar las relaciones entre las actividades, el donde y el cuando, y las tecnologías a utilizar.

Destinatarios: docentes del nivel inicial

Objetivos: al final de la experiencia los participantes serán capaces de diseñar y llevar a cabo una actividad en la computadora como complemento de las actividades usuales en la sala. (Comentario: para mayor simplicidad se asume que los participantes saben utilizar un software educativo específico).

Acciones del curso a distancia:

Actividades / Consignas	Donde y cuando	Tecnología a utilizar
1. Distribución del docente de documentos del ministerio de educación (objetivos generales para el nivel	Espacio Individual.	Lista de distribución, Visita de páginas Web

2. Reunión por pequeños grupos para decidir sobre que tema van a trabajar (Ejemplos: área matemática, actividades para manejar relaciones de igualdad y desigualdad)	Espacio Grupal Encuentro Simultáneo	Chat no moderado y solo entre los miembros del grupo (chat room privado)
3. Diseño de la actividad para el jardín por pequeños grupos: definición de objetivos específicos, medios a usar, tiempos, etc.	Espacio Grupal. Encuentro Simultáneo o Diferido	Chat, correo electrónico, foros y aplicaciones cooperativas (BSCW)
4. Puesta en común a nivel comunitario: discusión de las dificultades encontradas hasta el momento para integrar la computadora a la actividad general marco	Espacio comunitario. Encuentro diferido	Foros y aplicaciones cooperativas (BSCW)
5. Ejecución de la actividad en el jardín	.-	.-
6. Evaluación individual de los resultados de la actividad realizada	Espacio individual. Encuentro diferido	Correo electrónico (envío de documentos al coordinador)
7. Intercambio de actividades entre los diferentes grupos	Espacio comunitario. Encuentro diferido	Foros y aplicaciones cooperativas (BSCW)
8. Evaluación final de la experiencia a distancia	Espacio comunitario. Encuentro simultaneo	Chat comunitario, moderado preferiblemente por un segundo docente

Los errores mas frecuentemente cometidos

- Asumir que la gente no cuenta con ciertos tipos de tecnología. De hecho, un buen numero de las experiencias de educación a distancia utilizando Internet se caracterizan por no hacer una encuesta previa relevando las tecnologías accedidas. Usualmente se plantea un listado de requerimientos mínimos (en función de lo que el docente supone que tiene la gente) en lugar de preguntar directamente a los participantes.
- No reconocer la diferencia entre actividades que necesitan ser simultaneas y aquellas que pueden ser diferidas. Definitivamente en cierto tipo de casos (sobre todo para lograr acuerdos rápidos y llegar a conclusiones concretas en corto tiempo), hay pocas cosas mejores que un encuentro en un chat room.
- No distinguir entre las tecnologías que soportan los espacios individuales y de grupo y las tecnologías utilizadas para los espacios comunitarios. Esta falta de distinción genera que los participantes terminen utilizando

- listas de distribución para mensajes individuales como pedidos de consulta específico al coordinador, etc.
- Realizar discusiones de temas específicos mediante listas de distribución cuando aplicaciones de foro son mucho más amigables (almacenan los mensajes en forma ordenada por tema y no se obliga a todos los participantes a recibir mensajes de longitud extraordinaria).

Conclusiones

Las personas aprenden a través de su interacción con el entorno. El rol del docente de adultos es diseñar dicho entorno para que sea funcional al objetivo educativo y facilitar la interacción del individuo con ese entorno diseñado. Esto es válido para todas las modalidades de educación sean presenciales o a distancia.

En la educación de adultos presencial, los docentes cuentan con la capacidad de poder integrar cuatro elementos (qué, cómo, dónde y cuándo) en el diseño de sus entornos educativos. Por el contrario, en la educación a distancia tradicional, el docente perdía la capacidad de utilizar el dónde y el cuándo a su favor. Eran elementos del entorno educativo no influenciados por él. La enseñanza a distancia con nuevas tecnologías (entre ellas Internet) permite al docente a distancia recuperar parte de ese poder de diseño de los entornos educativos, reintegrando el dónde y el cuándo a sus elementos de diseño del entorno educativo.

Desde este punto de vista, las actividades de educación a distancia mediante Internet se pueden clasificar según los espacios utilizados (espacios de trabajo individual, de trabajo grupal, y de trabajo comunitario) y los momentos de encuentro (simultáneos y diferidos). La clave está en entender que tecnologías como correo electrónico, chat, listas de distribución, foros y aplicaciones cooperativas, etc, soportan solo algunas de estas combinaciones de espacios y momentos de encuentro.

Los errores más comunes en educación a distancia por Internet se producen cuando los docentes tratan de utilizar la misma tecnología para todos los tipos de actividades, muchas veces suponiendo que los participantes tienen acceso limitado a las mismas.

Los docentes de actividades educativas a distancia que aspiren a utilizar Internet deben aprender no solo a utilizar (al menos básicamente) las tecnologías disponibles sino que también deben comprender con qué clase de herramientas se pueden desarrollar las actividades.

Finalmente, los docentes de educación a distancia que utilicen Internet y tecnologías similares deben comprender que tienen que recuperar las habilidades de facilitar interacciones entre personas y manejo de tiempos y espacios que habían perdido hace mucho tiempo atrás. La nueva educación a distancia trata de pasar de un viejo modelo de comunicación de "uno (docente) a muchos (participantes)", coherente con las redes de radio y TV, a un modelo de comunicación que explote las capacidades de interacción que brinda las nuevas tecnologías de la información.

Bibliografía consultada

- Asociación de Scouts de Argentina, "*Documento de Síntesis del Proyecto Educativo*" - Bs As, 1990
Aristiguieta Gramcko, A. - "*El Gran Juego, Análisis de un método educativo*" - Edit Scout Interamericana, San José, 1989
Bernard, Charles, Cottreau - "*Baden-Powell, Hoy*", Edición MSC, Barcelona
[BSCW Home Page](#), Basic Support for Cooperative Work enables collaboration over the Web.
Manjarres, Carlos, "[Comunidades Virtuales](#)"
Salzenberg, Spafford y Moraes, "[What is Usenet?](#)"
The Global Institute for Interactive Multimedia, Inc., "[Some Thoughts About](#)

Building Virtual Communities"

Warren, R., "*Needs of Distance Learners*", Lucent Technologies' Center for Excellence in Distance Learning