

Edmodo para el desarrollo de una comunidad de aprendizaje interactiva en el ámbito universitario

MARTINA RICO

RESUMEN: Las tecnologías han modificado la manera en la que circulan los contenidos. Se han incorporado a la cotidianidad en todas sus dimensiones. A partir de su instalación se ha producido a lo largo de los años una mutación en las formas de generación, comunicación y consumo. En este contexto surge la necesidad de analizar qué sucede en el ámbito educativo, donde los contenidos curriculares circulan dentro de un caudal de información amplificado y potenciado por las tecnologías. El presente trabajo analiza la implementación de Edmodo como plataforma de desarrollo de comunidades educativas en el ámbito universitario.

PALABRAS CLAVE: Pedagogía; Aula virtual; Transmedia; Narrativas.

HISTORIA DEL ARTÍCULO: Recibido: 16–diciembre–2018 | Aceptado: 14–enero–2019.

INTRODUCCIÓN

Al igual que con otros tipos de contenido, en materia educativa también puede hablarse de audiencias y hábitos de consumo. Los estudiantes hoy se encuentran frente a una multiplicidad de fuentes de información a la que pueden acceder por cuenta propia. La autonomía, la disponibilidad de recursos y de herramientas no sólo para consumir contenidos sino para producirlos son variables que se trasladan hacia el aula e implican nuevos desafíos para los docentes.

Los estudiantes acuden a clase con un bagaje de experiencias, conocimientos y modalidades de acceso a la información. Metodologías de enseñanza uniformes, unidireccionales y estáticas han dejado de ser eficientes a la hora de construir espacios de aprendizaje. Hoy las formas híbridas de enseñar combinan lo individual con lo colectivo, lo impartido con lo co-creado y lo presencial con lo virtual. Siguiendo a García Redín, «hasta hace poco tiempo, los entornos de aprendizaje se asociaban con espacios físicos. Hoy, sin embargo, los “espacios” donde aprenden los estudiantes son cada vez más comunitarios e interdisciplinarios y están apoyados por tecnologías asociadas a la comunicación y a la colaboración virtual» (García, Güell, 2015, p. 5).

En este contexto hablamos de nuevas narrativas educativas. La búsqueda de estrategias innovadoras nos lleva a tomar conceptos provenientes de la gestión de contenidos correspondientes a otras ramas narrativas e industrias: entretenimiento, cultura, videojuegos, etc. Asimismo, plataformas, sitios especializados, aplicaciones y un sinfín de programas abren la puerta hacia nuevas formas de acceder al conocimiento y disolver las fronteras del aula.

Martina Rico (✉)
Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Argentina
rico.martina@gmail.com



CASO DE ESTUDIO

El ámbito universitario no se encuentra exento del alcance de estos cambios. Desde la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, puntualmente en la cátedra de Comunicación II, se ha trabajado para lograr que las metodologías de enseñanza se encuentren a la altura de los desafíos existentes.

Comunicación II aborda contenidos sobre comunicación, cultura y territorialidad, y se dicta para las carreras de Comunicación Social, Publicidad, Periodismo y Relaciones Públicas. Al tratarse de una asignatura destinada a dichas carreras el reto es doble: no se trata solamente de una necesidad de adaptación pedagógica a los tiempos actuales sino también una articulación ineludible a las disciplinas en las que se están formando los estudiantes. La materia se dirige hacia una audiencia que conoce previamente las nuevas narrativas, formas de consumo y cambios en las condiciones de emisión y recepción no sólo por vivenciarlas sino por estudiarlas y trabajar con ellas.

Con estas premisas se han modificado y elaborado los contenidos y estrategias pedagógicas hasta convertir al programa de la materia de lineal y tradicional a interactivo, personalizable y participativo. Si bien la cátedra siempre se ha apuntado a lograr un vínculo fluido con los alumnos que permitiera una participación continua, se trabajó en un proyecto que fuera un paso más lejos para combinar las potencialidades de las nuevas herramientas y técnicas educativas innovadoras. Partiendo del rol central y activo de los estudiantes como los verdaderos protagonistas del recorrido curricular, se buscó crear el espacio educativo para fomentar dicha participación y creación.

En relación con los contenidos y formas de consumo, se planificó el programa de la materia como una historia de base que los alumnos deben seguir, pero al mismo tiempo una puerta abierta para que cada uno pueda realizar su propio itinerario, fomentando la libre elección. El programa curricular como narrativa plantea temáticas obligatorias a las que se ha añadido el diseño de un capítulo que es personalizable. Los estudiantes pueden elegir entre diversos autores de cada temática propuesta en base a sus gustos, intereses y habilidades. Es a partir de dichos autores elegidos que realizan las actividades que también son personalizables y que forman parte de una caja de herramientas.

Debido a estas características es que se puede considerar al proyecto como un proceso de transmediatización de los contenidos educativos. Siguiendo a los teóricos que abordan la temática como Scolari (2013) o Jenkins (2003), un proyecto transmedia es aquel que tiene una línea argumental principal a partir de la cual se busca generar interés para que la audiencia participe, comparta su perspectiva y produzca sus propios aportes para hacer crecer el relato (Scolari, 2013). Aplicado a la educación, el objetivo final es crear una experiencia de conocimiento unificada y coordinada a partir de itinerarios personalizados.

Lo que marca la diferencia en un proyecto transmedia es la participación y la creación de comunidades y la multiplicación de la narrativa de base a través de múltiples canales y plataformas. Es así como se arriba al segundo eje del proyecto que está vinculado a las herramientas de comunicación. Aquí, Edmodo es la plataforma que se convirtió en el espacio digital facilitador para lograr la concreción de este proyecto transmedia.

Al comenzar el ciclo lectivo se introduce a los alumnos a la utilización de Edmodo facilitándoles instructivos para sus primeros pasos. Las funcionalidades de la plataforma se han adaptado a los objetivos propios de la cátedra: interacción entre los estudiantes, generación de una comunidad, co-creación de contenidos y participación continua.

Los materiales académicos que son electivos pueden ser descargados por los alumnos en su totalidad o sólo aquellos con los que han optado trabajar. También se generan materiales adicionales que complementan la bibliografía oficial y que contribuyen al relato de la narración de base que propone el programa. Al ser una

plataforma interactiva permite también a los alumnos compartir aquello que les llama la atención, así como también material creado por ellos mismos.

La plataforma ha sido un gran posibilitador para crear comunidades. La audiencia con la que se trabaja se encuentra entre el segundo y tercer año de sus carreras, con edades que van desde los 20 a 25 años en promedio. Desde su implementación en el año 2016 por parte de la cátedra, 453 alumnos han utilizado la plataforma distribuidos a lo largo de seis cuatrimestres consecutivos. Los alumnos han producido sus propios materiales gracias a disparadores y también por motivación propia. Ficciones a partir de temas y autores del programa, videos y campañas de comunicación sobre las problemáticas abordadas, diferentes estrategias de estudio como resúmenes visuales, infografías e incluso memes que relacionan lo cotidiano con lo académico desde una perspectiva creativa. Todo el material es compartido en la plataforma y comentado por el resto de la comunidad. Esta posibilidad fomenta la participación de otros estudiantes al mismo tiempo que motiva a seguir creando a quienes ya lo hicieron.

CONCLUSIONES

Trabajar bajo esta modalidad ha permitido transformar la experiencia pedagógica en una estrategia educativa integral que toma como punto de partida los conocimientos previos e intereses de los estudiantes para desarrollar sus habilidades y competencias que muchas veces no se ven satisfechas por la enseñanza tradicional. Al mismo tiempo, posibilita la participación e interacción de los estudiantes estimulando la generación de contenidos y fomentando la toma de un rol activo en la distribución de saber (Ferrarelli, 2015).

La implementación de Edmodo y la construcción de una estrategia transmedia en el ámbito universitario no sólo ha introducido elementos de innovación, sino que ha aportado beneficios como un mayor interés y motivación. La participación y e interacción entre alumnos y a la vez con los docentes favorece la creatividad y la visibilización de cada estudiante, sus gustos y habilidades.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de Lomas de Zamora y a la cátedra Comunicación II por ser los espacios donde hemos podido crear, desarrollar e implementar nuevas modalidades de enseñanza.

REFERENCIAS

- Ferrarelli, Mariana (2015). *La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital*. Buenos Aires: Instituto Superior en Lenguas Vivas Juan Ramón Fernández.
- García Redín, Alejandra y Güell Amalia M. (2015). *Prácticas pedagógicas y nuevas alfabetizaciones*. https://www.researchgate.net/publication/283321519_Practicas_pedagogicas_y_nuevas_alfabetizaciones
- Jenkins, Henry (2003). *Transmedia storytelling: Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling*. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>
- Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, Carlos (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf



MARTINA RICO
Universidad Nacional de Lomas de Zamora,
Argentina
(✉) rico.martina@gmail.com