

"EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN ON-LINE EN BRASIL Y COLOMBIA"

Autor: Luis M^a Alvarez Gerediaga
Director de Ihardun Multimedia, S. Coop. (MCC)
Leintz Gatzaga (Gipuzkoa)
luismari@ihardun.com

INTRODUCCIÓN

Queremos presentar en estos folios las bases de una serie de experiencias en las que hemos tenido la suerte de colaborar y participar con diferentes instituciones de los dos países que aparecen en el título.

Uno de los trabajos de referencia es el desarrollado con el SENA de Colombia en el ámbito de la Autoformación y Teleformación de Instructores en la Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Formación, por un lado, y en la Formación Pedagógica Básica (Desarrollo Curricular basado en la Competencias Laborales), por el otro.

Una de las instituciones con la que hemos trabajado en Brasil es el Núcleo de Educación Abierta y a Distancia (NEAD) de la Universidad Federal de Mato Grosso (UFMT). Hemos trabajado en el desarrollo de los materiales interactivos para la Autoformación en la Licenciatura Plena en Educación Básica, dirigida a maestros y maestras de Enseñanza Primaria.

En estos momentos estamos poniendo en marcha en Sao Paulo, con la Secretaría de Empleo y relaciones con el Trabajo (SERT), el desarrollo de un sistema para la Autoformación y Teleformación en los ámbitos del Cooperativismo, el Autoempleo y las metodologías para la Formación de Personas Adultas.

En todos los casos, se trata de apoyar estrategias de Formación de Formadores y nuestra labor ha sido la colaborar en la concepción, el diseño y el desarrollo de los materiales y, en algunos casos, de las estructuras telemáticas para la tutorización.

ESTRUCTURA DE LA COLABORACIÓN:

Ante una determinada demanda (por ejemplo: formar a 7.000 instructores), en la gran parte de los casos, el trabajo ha respondido a un esquema común. Estos son algunos de los rasgos de dicho esquema:

- * La Formación a “cliente final” ha sido impartida por la institución.
- * Se han co-desarrollado los materiales interactivos para la Autoformación, en base a equipos de trabajo conjuntos.
- * Se ha formado a los agentes del “sistema”: ellos se han encargado después de formar a los 7.000 instructores. Se posibilita así la autonomía de la institución y se eliminan dependencias con entes externos.
- * Se ha buscado conjuntamente la plataforma para la tutorización.
- * Se han co-definido los perfiles (modelos) tutoriales y las características tecnológicas y pedagógicas de los materiales autoformativos.

Con este tipo de estrategias creemos conseguir materiales y procesos de calidad, en los que se da un alto nivel de mutua transferencia tecnológica y pedagógica.

En todo el proceso subyacen determinadas perspectivas que lo definen:

- * El modelo formativo de partida.
- * El papel de las tecnologías.
- * La calidad de la tutorización determinante

A continuación se incluyen una serie de reflexiones que están en la base del trabajo realizado en Colombia y Brasil.

EL MODELO FORMATIVO DE PARTIDA:

Estamos viviendo una verdadera efervescencia en todo lo que supone la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a los diferentes ámbitos de la vida ciudadana. Uno de ellos es el de la Formación.

Las Tecnologías emergentes están posibilitando nuevas formas de hacer Formación y están originando modelos formativos y tecnológicos muy diversos.

También es cierto que se están dando algunas aplicaciones de las Tecnologías que no están suponiendo ningún cambio sustancial ni en los modelos pedagógicos, ni en los roles del profesorado, ni en el papel de los contenidos y su estructura, ni en el protagonismo del alumnado.

Quizás conozcamos algunas aplicaciones con las mejores tecnologías de videoconferencia que no aportan nada al escenario formativo, aparte del transporte de la señal, y en el que el profesorado sigue impartiendo sus clases como antes de la instauración de dicha tecnología.

Pensemos en materiales formativos "alojados" en plataformas tecnológicamente complejas, que no se diferencian en nada de lo que pudieran ser unos meros "apuntes" en la Formación Presencial.

A veces, es posible que en las realizaciones formativas basadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación nos podamos encontrar con mucha tecnología y con muy escasa calidad pedagógica y formativa. Que se haya utilizado la tecnología para que no cambie nada, pasando por encima del modelo formativo, obviándolo, condicionándolo a los parámetros o las posibilidades (también imposibilidades) tecnológicas.

Las personas que desarrollan su trabajo profesional en el mundo de las Ciencias de la Educación han definido hace tiempo las claves científicas que sustentan el hecho de aprender y que se mueven en lo que podemos llamar "entornos psicopedagógicos constructivistas".

El énfasis en estos modelos está centrado en el proceso de aprendizaje y no tanto en los contenidos. Su concepción es transformadora de los contenidos, más que bancaria (que ve los contenidos como algo cerrado y terminado). La motivación para aprender se sitúa en el propio proceso de aprendizaje y no es exógena. El eje del aprendizaje es la persona y el grupo que aprenden, no quien instruye o enseña. El objetivo a evaluar se aleja de la repetición memorística y se centra más el crecimiento intelectual competencial y moral. Las claves formativas tienen más que ver con el ayudar a pensar que con la transmisión de conceptos teóricos. Quien forma es más alguien que dinamiza el proceso y que anima el aprender que un mero instructor. Se considera importante potenciar la participación y la creatividad. El papel del error no es el de un generador de repeticiones, sino la espoleta para encontrar nuevas vías y nuevos caminos para reconstruir el conocimiento. Incluso los recursos de apoyo, tecnológicos o no, tienen sentido como generadores y enriquecedores de la actividad del aula y no de meros refuerzos a lo transmitido.

Es cierto que las Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden aportar a la Formación recursos, herramientas y comunicaciones que pueden enriquecer las situaciones de aprendizaje. Pero la calidad de esa aportación viene determinada no por la calidad de las tecnologías, sino por la del contexto metodológico y pedagógico en el que se van a implementar.

Por ello, **el Modelo Formativo es la clave de la calidad de la presencia de las Tecnologías de la Información y La Comunicación** en la Formación. Y es que con las mejores tecnologías, desde un punto de vista técnico, se puede hacer la pedagogía más retrógrada, poco científica y más bancaria.

Otro de los aspectos a considerar tiene que ver con **la Interactividad entendida como la capacidad de la tecnología informática para responder a los intereses y poner en manos de quien aprende el protagonismo en la toma de decisiones y en la construcción de su propio itinerario formativo y de navegación**. Ello supone haber diseñado situaciones de aprendizaje con un alto

nivel de calidad pedagógica, utilizando para ello los medios más adecuados e integrándolos en contextos multimedia.

Esto es algo que tiene poco que ver con los productos meramente hipertextuales o con aquéllos en los que quien marca el ritmo de aprendizaje es un servidor web concebido como un autómatas que dirige de modo lineal y ciegamente el progreso de quien aprende en base a autoevaluaciones basadas en las pruebas objetivas y que persiguen anular la figura del tutor en aras de la rentabilidad económica.

Apostamos, por lo tanto, por **establecer relaciones claras entre el nivel de Interactividad y la calidad de las situaciones de Aprendizaje.**

Ante todo esto y ante el boom de Internet como -en algunos casos- casi único recurso para el Aprendizaje, quizás se interesante recordar que la Información no genera de por sí Formación. Sí es innegable que puede ser un buen recurso si mantiene la coherencia adecuada con el Modelo Formativo.

Contrastemos esto con determinadas ofertas de Formación a Distancia por Internet en las que se pretende formar en actitudes y en competencias en base a la circulación de grandes textos llenos de conceptos y ante los que no cabe más interactividad que leérselos, memorizarlos y superar una serie de pruebas objetivas para poder pasar al capítulo siguiente.

Hablando de este tipo de “estructura formativa” podemos establecer alguna consideración sobre la propia estructura de los materiales. En muchos casos han sido escritos por profesionales de la Formación a partir de los “apuntes” que suelen utilizar en sus clases presenciales. Y es que **en las clases presenciales se produce un fenómeno importantísimo que determina la calidad de esos materiales: la labor de mediación que el propio profesorado hace entre los “apuntes” y el alumnado.** Sin esa mediación los materiales no sirven para gran cosa desde un punto de vista de la calidad del Aprendizaje como proceso.

En el caso de la "formación virtual" esa mediación desaparece y ello parece exigir que la estructura interna y tecnológica de esos materiales debe cambiar para adaptarse a una nueva situación no presencial en la que la mediación es, en todo caso, tecnológica y en la que cambia el papel, las competencias y el perfil del profesorado.

Así pues, o aprovechamos las tecnologías para potenciar el papel mediador del profesorado o estructuramos los materiales de modo que la ausencia de esa mediación no suponga ningún obstáculo insalvable en el proceso de aprender. Y eso, difícilmente se puede hacer sólo con hipertextos en los que se obvian las posibilidades de otros medios, lenguajes y soportes. Y mucho menos con servidores tutoriales autómatas que persiguen hacer desaparecer la figura del tutor y que parten del principio de que todas las personas aprenden de una sola manera y que los contenidos son lineales e inmutables.

EL PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS:

A veces nos encontramos con que una parte de los productos auto y teleformativos que ofrece el mercado están seriamente condicionados por las características tecnológica de los soportes que se utilizan. Ello lleva frecuentemente a una considerable merma, salvadas algunas excepciones, de la calidad pedagógica de los cursos que se imparten por la red.

También ocurre que las redes se están llenando de productos de tipo sólo textual e informativo, que translucen, en la gran parte de los casos modelos pedagógicos de tipo bancario.

El inglés Barker, especialista en interacción persona-ordenador comenta el siguiente texto de Cesareni:

"... el mero hecho de enlazar documentos no tiene mayor impacto educativo alguno... Hypertext también puede resultar ineficaz si los estudiantes navegan por la base de conocimientos de un modo fortuito y sin motivación... decidir la ruta a través del material no

significa necesariamente estar involucrados en ella... Aplicaciones de hipertexto no son, por lo tanto, necesariamente herramientas cognitivas... un problema bien conocido de perderse en la base de conocimientos... es a menudo difícil para que el estudiante comprenda la organización del material en su totalidad”.

Obviamente, cada uno de los problemas ya mencionados tiene que ser abordado si las técnicas hipermedia se van a utilizar como herramientas eficaces dentro del contexto educativo. Por lo tanto, hay que reflexionar considerablemente para obtener las formas más eficaces de utilizar este nuevo paradigma para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.

Naturalmente, al tener en cuenta lo subsodicho con respecto al efecto motivacional de buenos profesores humanos, uno tiene que llegar a una decisión fundamental al diseñar cursos interactivos e hipermedias si el software que se emplea debe meramente emular y quizás mejorar las características de estos profesores o no, o si debe adaptarse un paradigma alternativo. A nuestro parecer hay mucho que decir por adoptar una multiplicidad de aproximaciones con tal que juntas sean capaces de desarrollar la motivación del estudiante por medio del uso adecuado de interactividad.

La importancia del debate de la naturaleza básica de la interactividad en términos de cambios de estado cognoscitivos y del envío de mensajes con las propuestas de: identificar estados de conocimiento “buscado”; y diseñar mensajes que facilitan transiciones progresivas entre estos estados.

La interactividad puede utilizarse para impedir el comienzo del mal aprendizaje y como este paradigma puede también ser empleado para proveer una fuerte motivación extrínseca y potente para estimular el aprendizaje del estudiante.

El desarrollo de modelos cognoscitivos es un aspecto fundamental en la actividad de aprendizaje. La gente desarrolla modelos como resultado de sus experiencias y los utiliza para almacenar información y conocimiento.

Son varios los autores que están investigando en las especificaciones de los materiales para auto y teleformación y van llegando a conclusiones respecto a sus características:

1. Conocer el contenido, saber cómo estructurarlo y cómo presentarlo didácticamente.
2. Conocer la audiencia.
3. Mantener el interés del usuario.
4. Comunicar visualmente...
5. ... y visualizar la comunicación.
6. Facilitar modos de elaborar el conocimiento de forma individualizada y crítica.
7. Ofrecer el control al usuario.
8. Ayudar al usuario a cristalizar sus pensamientos.
9. No centrar su atención en los mecanismos de navegación interna del programa. Y orientarlo
10. Hacer un diseño simple, pero no simplista.

A estas características definidas por Prendes y Duarte de las Universidades de Murcia y Huelva, podríamos añadir la calidad de la evaluación y de la autoevaluación, más en claves procesuales que automatizadas.

EL PERFIL TUTORIAL DETERMINANTE

Un último elemento: la importancia del perfil profesional de la persona que coordina, anima y tutoriza un curso.

Al igual que en la Formación Presencial es el profesorado quien determina la calidad de las acciones formativas.

Se ven desarrollos de plataformas tutoriales que parecen más pensadas para una labor cuasi-policial y estadística que para la orientación, la dinamización, la evaluación procesual,... del trabajo de quien se forma.

Hay casos en los que quienes tutorizan la Formación centran sus preocupaciones en cómo manejar la complejidad de las diversas opciones de la plataforma y no en, precisamente, tutorizar en el sentido más cualitativo y pedagógico del término.

CONCLUSIONES:

Tenemos que suponer que la mejora tecnológica en las anchuras de banda va a permitir una sustancial mejora en los niveles de interactividad de la Formación. Pero quizás fuera bueno no perder de vista el hecho de que lo importante no está en la anchura de banda, ni en las tecnologías a utilizar, sino en el diseño pedagógico y didáctico de los contenidos, siguiendo un criterio centrado en que la calidad de las situaciones de aprendizaje está en relación directa con el nivel de interactividad que se oferta al usuario.

Interactividad entendida como las posibilidades del programa para poner en manos del usuario la definición de su itinerario formativo. Tiene que ver, a su vez, con los niveles de amigabilidad.

No nos referimos a que ocurran cosas en la pantalla o que a quien se forma se le responda por correo electrónico cuanto antes. Nos referimos a la calidad que el producto formativo tiene que tener desde el momento en que se concibe para estar al servicio de los intereses de quien se forma, para permitirle deconstruir y reconstruir sus esquemas mentales, para que genere nuevo conocimiento... Y que todo eso lo haga a partir de sus ideas y experiencias previas. Hablamos de posibilitar el trabajo formativo en base a modelos constructivistas y no meramente bancarios, conceptualistas y pasivos.

Para hacer todo esto por la red y on line se requieren unos niveles de anchura de banda que permanentemente parecen estar cercanos. Esperemos que cuando lleguen los aprovechemos para producir materiales autoformativos y teleformativos de calidad,

que respondan a modelos pedagógicos y didácticos científicos y adecuados. No que, una vez más, nos dejemos seducir por la tecnocracia y perdamos de vista la calidad didáctica de los productos formativos, su concepción pedagógica y su diseño mirando a quien se forma como absoluto protagonista de su aprendizaje.

Si tecnológicamente estamos a las puertas de las grandes bandas, puede ser que nos quede mucho camino por recorrer para ponerlas al servicio de criterios formativos basados en el cliente, en la interactividad y en modelos pedagógicos idóneos, a veces tan difíciles de encontrar hoy en día en los productos que se ofertan por la red, basados fundamentalmente en criterios bancarios y conceptuales. Olvidando que formar es, sobre todo, adquirir capacidades, competencias y valores y más en una sociedad que cada día exige mejores niveles de polivalencia en las personas y mayores capacidades de aprender a lo largo de la vida.

Estas son, pues, las bases que han conformado los desarrollos realizados en Colombia y Brasil y que han definido las características de los materiales de Autoformación, el estilo tutorial, el uso de la plataforma de comunicación formativa..., manteniendo un criterio general: poner las tecnologías al servicio de la calidad de las situaciones de Aprendizaje y de los escenarios y agentes formativos.