

## Formación Docente en Entornos virtuales. El vivo de una experiencia inmersiva.

Laura Castiñeira  
Melina Fernández;  
Verónica Weber

Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR)  
Av. Vergara 2222. Villa Tesei, Hurlingham, Buenos Aires.

2055-8544 / 2066 / 1958

[laura.castineira@unahur.edu.ar](mailto:laura.castineira@unahur.edu.ar)  
[melina.fernandez@unahur.edu.ar](mailto:melina.fernandez@unahur.edu.ar)  
[veronica.weber@unahur.edu.ar](mailto:veronica.weber@unahur.edu.ar)

**Eje en el que se inscribe: Enseñanza, educación y conocimiento**

**Tipo de comunicación:** Experiencia fundamentada

### Resumen

El trabajo que se presenta tiene dos propósitos: por una parte, compartir los fundamentos y características de una propuesta que se está desarrollando en la asignatura *Formación docente en entornos virtuales* de la Licenciatura en Educación de la Universidad Nacional de Hurlingham; por otra y vinculada a la anterior, compartir el proceso inmersivo de participación “en vivo” de estudiantes y profesores de la materia en un evento académico virtual organizado por otra Universidad Nacional.

Se busca reflejar una de las propuestas inmersivas que la materia ofrece en el marco de un diseño que se estructura en torno a tres ejes temáticos y diversas propuestas inmersivas en y con entornos virtuales. Las Jornadas virtuales sobre innovación en el aula resultan una oportunidad única de experiencia vivencial: adecuada y pertinente tanto desde la perspectiva epistemológica como desde la modalidad y el entorno de presentación e intercambio previsto en el evento. Nos proponemos en la presentación una hipótesis de trabajo, en la que se pone el foco en la participación en las jornadas. Entendemos que así incentivamos la participación en eventos académicos, dando sentido a la participación en el ámbito profesional y académico en tiempo y forma “real”, no pedagogizado o adaptado para la cursada. Asimismo, supone la exploración de un entorno virtual novedoso para el desarrollo de eventos académicos. El desafío es doble: compartir la propuesta de la materia, en especial en lo que hace a la presencia en el Congreso y acompañar a los estudiantes en sus primeras experiencias en eventos académicos y abiertos de otras Universidades; haciendo de su propia participación, un objeto de estudio

**Palabras Clave:** Formación docente en entornos virtuales, Experiencia inmersiva en vivo  
Tecnologías digitales en la formación superior, Construcción del rol profesional

### La estructura del trabajo

Para comenzar presentaremos la materia en el contexto de la institución. Luego pasaremos a explicar los fundamentos y características de la propuesta de enseñanza. Incluiremos la voz de nuestros estudiantes, a través de sus expresiones en las memorias que construyen en el paso por la materia. Para terminar compartiremos algunas expectativas de lo que creemos que va a suceder durante y después el evento. Por lo dicho, se trata de una presentación en vivo, incierta, experimental. El cierre del trabajo apunta a reflejar las

inquietudes que surjan acerca del proceso que lleven a cabo los alumnos al transitar esta experiencia.

## **La asignatura en la Universidad**

La Universidad Nacional de Hurlingham (UNaHur) fue creada a través de la Ley 27.016 en diciembre del año 2014 y comenzó a funcionar en 2016, con el objetivo de contribuir al desarrollo local y nacional a través de la producción y distribución equitativa de conocimientos e innovaciones científico-tecnológicas.

Es una universidad pública y gratuita que estructura su oferta académica en base a cuatro ejes: salud, educación, producción y ciencia. Las carreras cuentan con planes de estudio modulares y titulación intermedia, facilitando una temprana inserción laboral. De este modo, la UNaHur responde a una histórica demanda de la región en la que, año a año, cerca de 2500 alumnos finalizan la escuela secundaria. Hoy, jóvenes y adultos de la zona oeste de la Provincia de Buenos Aires encuentran en la Universidad Nacional de Hurlingham la posibilidad de consagrar su derecho a la educación superior.

Entre la oferta académica una de las primeras carreras fue la Licenciatura en Educación como Ciclo de Complementación Curricular para profesores que acrediten carreras de tres años o más. Fue aprobado el plan de estudios con validez nacional por [Res.1375/17](#) del Poder Ejecutivo Nacional.

Cabe destacar que la universidad en sus pocos años de existencia duplicó su oferta académica y mantuvo una fuerte demanda en el ingreso a la Licenciatura en Educación que al día de hoy tiene alrededor de 500 (quinientos) estudiantes regulares.

La Licenciatura consta de un ciclo de formación común con todas las carreras de la UNaHur, un ciclo de formación básica en educación y un ciclo de formación específica. En este último el alumno puede elegir entre dos orientaciones: Políticas educativas y Formación docente.

La asignatura Formación Docente en Entornos Virtuales integra la Orientación en Formación Docente, del Campo de formación específica. Se inscribieron en este cuatrimestre 180 (ciento ochenta) estudiantes, distribuidos en 5 (cinco) comisiones. En tanto espacio curricular, su objeto de estudio y campo de práctica son las tecnologías digitales en el contexto de la cultura actual marcada por nuevos modos de acceso, producción y circulación de la información y el conocimiento. Su inclusión en el plan de estudios resulta fundamental desde distintos niveles de análisis, sobre los que trabaja en el espacio curricular: el político, el cultural, pedagógico didáctico y cognitivo. La formación de futuros profesionales preparados para diseñar e implementar políticas y propuestas de Formación Docente, requiere una formación teórica y práctica sobre existentes y posibles mediaciones tecnológicas de diverso tipo en tanto recursos, entornos, escenarios, modalidades.

La materia comenzó a dictarse en el segundo cuatrimestre del año 2016. En su segundo año (2017) la materia sigue construyendo su identidad, promoviendo en todo momento la reflexión sobre la práctica, la inclusión de tecnologías en la educación, los desafíos de la cultura digital. Se toman como base las características de los grupos de estudiantes y se genera experimentación y conceptualización sobre entornos digitales variados, complejos, desafiantes. Se trabaja sobre la reconstrucción de la experiencia en relación con el uso, aprovechamiento y transformación de prácticas escolares con tecnologías digitales. Entendemos que la materia es un a propuesta modelizadora, tanto desde la perspectiva de la experimentación con tecnologías actuales, como desde la reflexión sobre el papel de las tecnologías de época, siempre presentes, siempre cambiantes; para intervenir en el futuro (como profesionales, licenciados especializados en la formación docente) tanto en la formación inicial como permanente de profesores.

La diversidad en las aulas es un factor presente y potente, si bien todos tienen una formación de base en el profesorado, no todos llegan con la misma trayectoria en la carrera, en la vida profesional ni en la experiencia con tecnologías digitales. Además son docentes de distintos niveles educativos, áreas disciplinares, con diferentes antigüedad en el ejercicio de la profesión y con distinto año de egreso de sus carreras de base.

En la experiencia que estamos compartiendo, la asignatura se desarrolla en modalidad presencial en clases semanales con una fuerte carga en modalidad virtual con apoyo del campus virtual de la universidad y con extensión a diferentes redes sociales.

### **Organización de la materia**

La asignatura Formación docente en entornos virtuales, se organiza en tres ejes temáticos, que refieren a niveles de abordaje:

- 1) Sociopolítico y cultural
- 2) Tecno-pedagógico
- 3) Cognición y aprendizaje

El primero dedicado a ofrecer una mirada que permita comprender las características de la cultura digital, como contexto epocal en el que se enmarcan y resignifican los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Trabajamos sobre la inclusión de tecnologías en prácticas de enseñanza. El segundo eje focaliza en la inclusión tecnológica desde la perspectiva de la enseñanza, considerando modelos y perspectivas de análisis e intervención. El tercero enfatiza en el aprendizaje mediado por tecnologías, atendiendo a diferentes enfoques interpretativos y propositivos. En todos los ejes se hace referencia al diseño y la evaluación de proyectos de inclusión de tecnología así como en la investigación en el campo.

La propuesta metodológica, totalmente imbricada y organizadora de las clases corresponde a la experimentación en trayectos inmersivos en los que se desarrollan prácticas en y con tecnologías. Muchas veces alejadas de las vivencias previas de los estudiantes, se busca que puedan conocer y reconocerse en el uso de tecnologías digitales, reflexionar sobre ese uso y otros potenciales y, analizar los trayectos individual y colectivamente a partir de las categorías de análisis que se construyen en la materia. Los tres ejes se cruzan en diferentes trayectos que estructuran las clases y las actividades. Cada uno de los trayectos tienen diferente duración y se prevé que incluyan una producción o actividad de cierre. La producción es tanto individual como colectiva. El campus virtual se estructura a partir de estos trayectos y en cada uno de ellos aparecen con mayor o menor fuerza los tres ejes planteados. Los trayectos trabajados son:

- Trayecto 1: Cultura digital
- Trayecto 2: Entornos como espacios de construcción de conocimiento
- Trayecto 3: Redes sociales
- Trayecto 4: Colaboración / inteligencias distribuidas

### **Una enseñanza pensada en tiempo presente: Propuestas inmersivas**

#### **Inmersión y quehacer profesional**

Pensar la formación docente en entornos virtuales nos pone de cara al desafío de diseñar una propuesta de enseñanza en tiempo presente, capaz de recuperar los principales debates y tensiones que atraviesan hoy la formación docente y las prácticas de enseñanza en la cultura digital.

Partiendo de este supuesto, adoptamos como definición metodológica trabajar los contenidos del programa a partir de propuestas inmersivas, que impliquen un acercamiento al quehacer profesional, dentro del campo de la tecnología educativa. Recuperamos la inspiración en la idea de construir propuestas disruptivas que “pongan en juego una didáctica en vivo para la formación (que) implica renunciar a los sesgos de la didáctica clásica, tanto en el análisis como en la práctica” (Maggio, M. 2017)

### **Entornos y redes como oportunidad de expansión**

La primera definición que tomamos fue la de **experimentar la clase expandida**, a partir de una propuesta que combina espacios sincrónicos y asincrónicos, encuentros presenciales y espacios virtuales.

Las cinco comisiones o grupos de la materia, tienen horarios de clase presencial diferente. Sin embargo la materia prevé algunos trabajos articulados en los que se combinan e interactúan entre comisiones, asumiendo criterios de agrupamiento que trascienden las categorías clásicas de tiempo y espacio, aprovechando entornos (como el campus de la Universidad) y las redes sociales (como Twitter) para compartir actividades. Las experiencias de co-creación entre las diferentes comisiones de trabajos prácticos, la construcción con compañeros, el debate de ideas con especialistas en el campo son posibles a través de las tecnologías como entornos y redes que permiten encuentros y debates para la construcción de conocimiento en nuevos espacios, tiempos y con otros actores (Burbules, 2012).

Trabajamos en la plataforma virtual moodle de la Universidad, la cual fue diseñada como el entorno donde convergen las propuestas: un safari fotográfico que busca captar los modos de pensar las tecnologías con la que los estudiantes llegan a la materia, actuó como disparador de la reflexión sobre el imaginario que atraviesa la mirada sobre las tecnologías en la sociedad y en las prácticas de enseñanza de nuestros estudiantes.

Un juego de roles en la red social Twitter buscó reconstruir algunos de los dilemas presentes a la hora de incorporar tecnologías en las instituciones escolares y, fundamentalmente, explorar la red, su arquitectura, las interacciones y el tipo de comunicación que proponen. Esta experiencia se propuso ser una ventana de posibilidad para pensar en prácticas de enseñanza que incorporen nuevos lenguajes y entornos, que transcurran en escenarios alternativos que interpelen al aula como escenario único. Como aspecto interesante de análisis, surge la tensión que genera el desarrollo de una propuesta en una red de la que la mayoría de los estudiantes no son usuarios.

### **La evaluación como oportunidad de revisar el propio recorrido**

De manera consistente a la propuesta, la evaluación también estuvo atravesada por la construcción del rol profesional. Desde este enfoque, entendíamos que el lugar de la teoría y la bibliografía trabajada en la materia, debía ser el de entramarse y enriquecer la mirada sobre el propio proceso de trabajo de los estudiantes.

De esta manera, diseñamos una evaluación en **dos tiempos y dos espacios**: La primera parte consistía en la elaboración de una memoria de dos de las actividades que habían realizado durante la cursada. Debían narrar la experiencia recorrida, enriquecerla y analizarla a partir de los conceptos de los autores trabajados. Estas consignas se presentaron con antelación a la instancia presencial de producción, eran de resolución individual y domiciliaria, para tener impresas en la instancia presencial de producción.

En la clase destinada a la producción presencial de evaluación, iniciamos el segundo momento: intercambiando las memorias de los/as estudiantes para que pudieran comentarlas, analizarlas, valorarlas desde el rol de par evaluado, requiriendo en todos los casos, destacar aspectos potentes de la experiencia y la producción y proponiendo enriquecer el escrito o su proceso de elaboración.

Propusimos una práctica en la que no hubiera sorpresas, estuviera enmarcada en las enseñanzas habituales de la materia, que no se desprendiera del clima, ritmo y tipo de actividades usuales de la clase; que pudiera desarrollarse en un clima de confianza, generando un espacio para que los aprendizajes fluyeran. Asimismo esperaba favorecer y estimular las mejores producciones de los estudiantes (Litwin: 2008. Pp. 173)

Estos dos tiempos promovieron la revisión del propio recorrido, tanto al momento de escribir la memoria como al leer la producción del compañero y conocer otro modo de enfocar el proceso. También resultó potente por una parte enfrentarse a diferentes maneras de resolución y escritura de las memorias, así como recibir las devoluciones de los colegas. Estamos convencidas de que todo este proceso estimula y favorece la metacognición, es decir, el proceso de reflexión sobre los propios procesos de pensamiento y aprendizaje.

Compartimos algunos fragmentos de memorias escritas por los estudiantes que permiten dar cuenta de la valoración de la propuesta, la reflexión sobre los procesos, la recuperación de lo conocido y el interés de los/as estudiantes por aprender, haciendo foco en diferentes cuestiones:

Aspectos vinculados a la apropiación de la materia y la inmersión en esos entornos desconocidos para algunos, como en el caso de Alicia, ilustrado en el fragmento:

*“Apenas surgió la propuesta desde la cátedra, pude advertir que iba a ser para mi un verdadero desafío, ya que mi conocimiento en temas tecnológicos es bastante limitado y sólo he incursionado en aquello que fue absolutamente necesario para abordar mis obligaciones, ya sea profesionales, como de aprendizaje universitario”*  
Alicia

Cuestiones vinculadas a la cultura digital y su relación con la educación:

*“Como futuros Licenciados en Educación es fundamental para nuestra profesionalización comprender la magnitud de lo que implica poner atención a los cambios culturales en relación con el uso de nuevas tecnologías(...).”*

*“(...) con lo anterior expuesto me animo a seguir pensando como categoría analítica la mirada pedagógica de las redes sociales, y cómo una propuesta en red puede convertirse en una posibilidad pedagógica. Cómo convocar a los jóvenes desde diversos escenarios y motivar diferentes modos de participación, a través de nuevas dinámicas para que los participantes produzcan sus propios procesos de participación y apropiación de experiencias de aprendizajes.”*  
Daiana

También en Pablo, Daiana y en Melina, se reconoce la difícil apropiación de la noción de objetos de análisis, y la necesidad de abordarlas en el marco de la construcción de categorías de análisis potentes. Esta práctica también es un principio de la materia, promover el análisis fundamentado desde la perspectiva que asumimos:

*“Considero que no hay que catalogar a las tecnologías por malas o buenas, si usarlas dentro de la escuela o no, sino que hay que aceptar que las mismas son*

*parte de nuestra vida y que es necesario pensar nuevas formas de utilizarlas para obtener el mejor provecho de las mismas.(...)*  
*Haciendo un repaso por el safari fotográfico<sup>1</sup> y sobre el foro del mismo, se pueden observar como desde las primeras imágenes hasta la manera de referirnos a las tecnologías fueron cambiando en función de lo trabajado en clase y sobre la lectura de los diferentes textos. “*  
Melina

*“En esta instancia que me encuentro con las mismas actividades, después de releer y mirar otros aportes de Paula Sibilia(... )leer autores como Michel Serres, se me ocurre buscar de otra manera más crítica las imágenes y así analizarlas(...)”*  
Pablo

### **En vivo y en directo: participar del Congreso**

Desde el diseño mismo de la materia, consideramos que el dispositivo que se genere debía ser lo suficientemente flexible como para incorporar escenarios emergentes, que pudieran ser potentes para la propuesta.

Así, decidimos que la participación nuestra y de los/as estudiantes en las 4tas Jornadas TIC e Innovación en el Aula, constituían una oportunidad valiosa, en múltiples sentidos:

- Como equipo docente, nos da la oportunidad de externalizar la propuesta y sistematizarla, haciendo visible para nuestros estudiantes los supuestos que subyacen a las diversas definiciones que se integran en la propuesta pedagógica.
- Para nuestros estudiantes, participar de un Congreso que transcurre en un entorno virtual constituye una experiencia inmersiva valiosa, que los acerca a los modos de producción y externalización del conocimiento propios de la cultura digital.

Por otra parte, los temas del Congreso, son (o podrían ser) parte del programa de la materia. En este sentido, habilitar el diálogo entre los autores propuestos en la bibliografía y las presentaciones de los ponentes, constituye una experiencia “en tiempo real” de los debates presentes en el campo de la tecnología educativa. En este sentido cada uno tendrá oportunidad de elegir qué hacer en las Jornadas, qué leer, qué ver y cómo; qué especialista escuchar y/o leer, en qué eje/ debate participar y cómo. temas, autores, formatos, experiencias serán compartidas en una semana y los estudiantes podrán acercarse a todas ellas, sin selección previa. Dice Serrés: *ya no hay conductores, sólo hay motricidad, ya no hay espectadores, el espacio del teatro se llena de actores, móviles* (Serrés: 2013, Pp. 53).

Resulta importante comentar que salvo alguna excepción, ninguno de los estudiantes había participado de un evento académico de ningún tipo, lo cual resulta estimulante en sí mismo para futuros egresados de la carrera.

Las actividades de la Jornadas, dan cuenta del **modo de pensar el campo de conocimiento que se enseña y el campo profesional que éste articula**. Buscamos que nuestros estudiantes puedan experimentar el aprendizaje colaborativo a partir de los espacios de intercambios que se propongan desde el Congreso y de los análisis en colaboración que realicen con sus compañeros.

Por el otro lado, la actividad es posibilitadora de construcciones cognitivas, es decir,

---

<sup>1</sup> La alumna hace referencia a una de las actividades propuestas en la materia, que consistía en capturar imágenes que plasmen los modos en que las tecnologías se hacen presentes en la vida cotidiana. Luego de capturarlas, se habilitó un espacio compartido para publicarla y un foro de debate para analizarlas e intercambiar ideas.

buscamos que estas inmersiones generen construcciones contextualizadas y genuinas, que enriquezcan la mirada de nuestros estudiantes acerca de las posibilidades que abren las mediaciones tecnológicas y pedagógicas para las prácticas docentes.

Colaboraremos, durante la semana del evento, compartiendo recorridos, criterios, comentando actividades y presentaciones con la totalidad de los estudiantes; así orientaremos la tarea, sobre todo aprovechando la experiencia que vayan adquiriendo los propios compañeros y interpretando las participaciones en el contexto de la materia. Además, trabajaremos, una vez finalizada la semana de intercambios para que cada participante pueda reflexionar sobre su propio recorrido y aprendizaje en las jornadas; pero también analizando críticamente diferentes aspectos del evento en tanto dispositivo tecnológico, pedagógico y académico.

### **Conclusiones: pensar lo que aún no sucedió (a modo de hipótesis de trabajo y formación)**

Este epílogo no busca arribar a conclusiones, sino que se propone desplegar algunos interrogantes sobre esta experiencia: ¿qué sucederá con la participación de los estudiantes? ¿Podrán resignificar, encontrar nuevas relaciones, nuevos puntos de anclaje entre la propuesta de la materia y los ejes temáticos de las Jornadas? ¿Qué posibilidades para el aprendizaje habilita leer y conocer los fundamentos de la propuesta pedagógica de la que son protagonistas, en un formato académico y público? ¿Qué nuevas construcciones pueden surgir? ¿Cómo dialoga esta vivencia con su rol docente actual y su formación como formadores? ¿Si la hubiere, cuál sería la huella (cognitiva y subjetiva) que dejará la participación en un entorno virtual de estas características? ¿Qué dificultades y resistencias surgirán? ¿Qué posibilidades de análisis metacognitivo se pondrán en juego?.

Estas son algunas de las preguntas que nos surgen al momento de escribir esta experiencia abierta que, posiblemente, se verán cuestionadas, enriquecidas y transformadas en el devenir de esta experiencia formativa e inmersiva de la que todos y todas los y las que hacemos la materia Formación Docente en Entornos virtuales somos parte.

### **Referencias bibliográficas**

Burbules, N. (2012) El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Encounters on Education. Vol 13, 3-14.

Maggio, M; Lion, C.; Perosi, V.; Jacuvobich, J y Pinto, L. (2017) Enseñanza Universitaria en Movimiento. Cátedra Tecnología Educativa. FFyL. UBA. ISBN En proceso. Disponible en: <http://www.movimientotecnoedu.com/tecnoedu.pdf>

Litwin, E. (2008) El oficio de enseñar. Buenos Aires: Paidós.

Serres, M (2013) Pulgarcita. Buenos Aires: FCE