

II JORNADAS DE INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN

Las prácticas de gestión Académica en las Universidades

PLANTILLA PARA LA PRESENTACIÓN DE RESÚMENES

Eje temático: Políticas de Formación Docente

Tipo de comunicación: Proyecto de intervención

Título del trabajo:

Dos versiones de microaprendizaje para la capacitación docente en la Escuela de Economía y Negocios - UNSAM

Apellidos y nombres; filiación Institucional:

Szteinberg, Roxana; Escuela de Economía y Negocios - UNSAM

Grinsztajn, Fabiana; Escuela de Economía y Negocios - UNSAM

Estayno, Marcelo; Escuela de Economía y Negocios - UNSAM

Correo electrónico: (primer/x autor/x)

rszteinberg@unsam.edu.ar

Área institucional: Secretaría Académica

Resumen extendido: (entre 1500 y 3000 palabras)

FUNDAMENTACIÓN

Un reto que instala el presente en los ámbitos académicos impulsa a las instituciones a imaginar cambios sustantivos también en los dispositivos de capacitación docente. Referenciada en enfoques actuales y estrategias innovadoras con mediación tecnológica, la capacitación del profesorado reclama hoy articular

nuevas modalidades, formatos y entornos, surgidos al calor de políticas renovadas de profesionalización docente en la universidad.

Las transformaciones requeridas se emparentan con cambios en los consumos culturales, teniendo en cuenta que tanto la música, el cine, los libros, los museos, los sitios históricos y los consumos culturales en general, antes experiencias estrictamente analógicas en su mayoría, adoptaron otros formatos híbridos, físicos y virtuales, así como arquitecturas seriales. Nuevas interfaces tecnológicas permiten reunirse, generar intercambios síncronos y asíncronos, acceder a contenidos a demanda, colaborar en desarrollos y proyectos, integrar comunidades con diferentes intereses, abrir nuevos canales de diálogo y entablar vínculos profesionales antes inimaginables.

Carrión (2021) atribuye a la cultura del siglo XXI la característica de ser digital, serial y algorítmica. Sucede que una nueva gramática y una nueva sintaxis determinan la forma en que se lee el arte y la cultura de esta época y, en correspondencia, los modos de enseñar, capacitarse, experimentar y aprender.

Para el autor, a las plataformas de contenidos les resulta conveniente una serie organizada en temporadas, porque ni el valor artístico ni la calidad artesanal son hoy factores que importen en el nuevo paradigma tecnológico. Las redes sociales y las grandes productoras de contenidos privilegian, en cambio, la capacidad de seducir de un modo duradero, de capturar la atención. En ciertos casos, para generar el máximo número posible de datos útiles y refinar los algoritmos sobre los usuarios.

Es pensando en una nueva conformación del actual canon cultural que Carrión (2019) define el concepto *objetos culturales vagamente identificados* (OCVI) que lo integran. En su composición, la alta cultura convive, por ejemplo, con historias de Instagram, sin que las separen fronteras nítidas. Es una característica del ecosistema del siglo XXI que los OCVI, como memes, podcasts, stories, listas, gifs, experiencias interactivas y de realidad virtual o microvideos tiendan a viralizarse, se valgan de herramientas tecnológicas, mezclen narrativas artísticas y adopten nuevos métodos de legitimización como los likes, comentarios, retuiteos y seguidores.

Es la *sociedad del ocio intersticial*, según la define Igarza (2009), donde los OCVI son consumidos en las *burbujas de tiempo de ocio*, generadas por el sistema productivo, como consecuencia de la transformación en los modos de organización modernos; burbujas que alternan las formas de consumir contenidos. Al respecto señala Igarza que el uso de los contenidos de ocio y entretenimiento es más interactivo, más selectivo, menos duradero, lo que es atribuido a “una competencia cada vez más abierta y feroz, una oferta heterogénea de brevedades, contenidos de cortísima duración, cápsulas que se consumen sin costo de desplazamiento (...) y que no retienen al usuario en un ámbito cerrado, preso de un guion no-participativo, sin oportunidades de bifurcación ni de personalización” (pp. 42-43).

Este formato en píldoras que se consumen en espacios breves de ocio intersticial, y que adoptan estructuras de microguiones y nanocontenidos, ve reducida su duración al mínimo indispensable para adoptar dosis de pequeñas cápsulas que satisfagan al consumidor contemporáneo, mucho más impaciente y habituado al acceso rápido a la información que el digitalismo procuró.

Los contenidos tienden a formatos *micro* para ser consumidos en los tiempos escasos de una *sociedad del cansancio*, en la cual Han (2014) describe un conjunto de síntomas que identifica con la sigla IFS, *Information Fatigue Síndrom*, tipo de síndrome causado por la fatiga que produce el estar expuestos en la actualidad a

grandes volúmenes de información. Las consecuencias recaen sobre la capacidad analítica que se ve afectada frente a la enorme carga cognitiva, sobre el pensamiento que se atrofia, provocando dificultades para distinguir entre lo central y lo accesorio. El hombre moderno se ha convertido, para Han (2017), en su propio explotador, ofrendándose a sí mismo al cansancio de una sociedad que lo agota y corroe, hasta la extenuación y el colapso.

Scolari (2020) también se detiene a analizar los formatos textuales breves de la comunicación. Estudia, entre los consumos culturales contemporáneos, las miniaturas y los microtextos que datan de tiempos históricos, pero que el presente resignifica en las redes sociales y en Internet en general. Nanotextos que adoptan formatos breves y efímeros como reels, tweets o piezas de TikTok. Partículas consumidas por los sujetos del mundo contemporáneo, inmersos en una *cultura snack* generalizada. Como alimentos ingeridos en pequeños bocados, incorporados de forma rápida, ágil y fragmentada, Scolari da cuenta del tipo de narrativas empleadas para la comunicación en la sociedad digital.

También es una realidad que los lapsos de atención del estudiantado suelen ser cada vez más cortos debido a la inmediatez de la tecnología, a estar habituados al acceso rápido, que volvió impacientes a los sujetos contemporáneos. Esta característica también favorece la tendencia a conformaciones acotadas y efectivas, dosis pequeñas de contenido que, muy bien diseñadas, pueden resultar provechosas para la comprensión y la captación rápida.

Los segmentos cortos de información en cápsulas de microaprendizaje o *microlearning* permiten condensar un contenido en partes pequeñas, lo que alivia la exigencia cognitiva y ayuda a comprender mejor.

Por otra parte, se consolida la tendencia a incrementar la capacidad de aprendizaje autónomo, desde enfoques que buscan innovar a través de materiales y actividades con mediación tecnológica. Para lograrlo, los recursos didácticos adoptan materias expresivas y lenguajes variados y son diseñados valiéndose de interfases que promueven la interacción. Se tiende a superar modelos que desarrollaban una visión uniforme para todos, con procesos que no permitían la adaptación a las necesidades de cada cursante. Se está tendiendo, en cambio, a una mayor personalización y flexibilidad.

Asimismo, la asincronía tiene una función fundamental en un modelo de aprendizaje personalizado y adaptativo porque permite adaptar el estudio a los propios ritmos vitales y profesionales. Esta evolución, acompañada por un viraje hacia la cultura digital en ambientes de instrucción no centralizados, propicia el ingreso de iniciativas innovadoras y rupturas significativas también en lo que respecta a la formación docente. La asincronía habilitada por los entornos virtuales ayuda a hackear lógicas del pasado, afines a modelos formativos plenamente presenciales, y a instalar modelos de aprendizaje personalizados, dinámicos y emancipadores.

Por otra parte, una diversidad de actividades y recursos como cuestionarios interactivos, encuestas, lluvias de ideas, presentaciones puntuales, tutoriales o debates suman otras formas de microaprendizaje que avivan y mantienen la atención y concentración.

Serie breves de presentaciones basadas en conceptos clave y videos de corta duración, centrados en información específica, aportan dinamismo a las propuestas, permiten a los cursantes gestionar el tiempo de aprendizaje y administrarlo conforme a sus propias posibilidades. La experiencia formativa resulta, así, personalizada en

itinerarios de aprendizaje autodirigidos que cada cual puede retomar cuando lo desee o requiera.

ALGO DE HISTORIA

En el marco del Programa *Escuela de Economía y Negocios 4.0*, el Equipo Asesor Tecnopedagógico viene implementando instancias de capacitación y acompañamiento a los equipos docentes. Es parte de la política institucional de la Escuela de Economía y Negocios el ofrecer instancias de capacitación continua, orientadas a la especificidad de las carreras que se dictan en la propia unidad académica. La siguiente figura sintetiza acciones llevadas a cabo en el marco del Programa *Escuela de Economía y Negocios 4.0*, de cuyas capacitaciones ya han participado hasta la fecha un número aproximado de 570 docentes.



Figura 1. Cronología de acciones del Proyecto EEyN 4.0

DOS VERSIONES DE MICROAPRENDIZAJE

En 2023 la Secretaría Académica promueve dos instancias de capacitación docente continuas.

1. Capacitaciones “Flash”

La primera de ellas consiste en un Programa de Capacitación basado en un dispositivo de diez cápsulas formativas breves, acotadas a una duración de 20 a 30 minutos. Orientadas a ofrecer herramientas y alternativas didácticas para la enseñanza híbrida, la serie asume una modalidad alternada:



Figura 2. Modalidades de capacitación 2023

Se seleccionaron las siguientes temáticas a abordar en cada una de las reuniones:

- Introducción al entorno de trabajo *Microsoft Teams*: crear equipos, compartir archivos, programar reuniones.
- Aplicación *Polls* en *Microsoft Teams* para 5 tipos de sondeos en clases sincrónicas por aula remota.
- Sistemas de *Insignias en Moodle* como estrategia de fidelización de las actividades asincrónicas, en el marco del aprendizaje basado en el cumplimiento de metas.
- Contenido digital interactivo: generadores de actividad *Wordwall* y *Learning Apps*.
- Reversionar una clase magistral gamificándola con un *juego de mesa digital*.
- Contenido digital interactivo: generadores de videos interactivos en *Edpuzzle*, *Playposit*, *Educaplay* y *H5P*.
- Contenido digital interactivo: enseñanza por casos y uso de simuladores de toma de decisión *Lección*, *Genially* y *Story Jump*.
- Sistema de *escalas de calificación* en Moodle.
- *Rúbricas* de evaluación en Moodle.
- *Coevaluación* mediante la actividad *Taller* de Moodle.

2. Cápsulas de microcontenidos

La serie *Cápsulas de microcontenidos* para acompañar la actividad asincrónica del estudiante responde al cambio en la modalidad de enseñanza, que ha adoptado recientemente un formato híbrido y multimodal. Esto implica que, mientras un porcentaje de la carga horaria de las materias transcurre en las aulas físicas de la EEN, otra parte sucede en las aulas virtuales. Frente a la necesidad de acompañar y monitorear la actividad que el estudiante realiza de manera asincrónica, más allá del momento y lugar compartido en los encuentros cara a cara con sus docentes, la serie se propone aportar alternativas en formatos ágiles para que la actividad del estudiante en los tiempos asincrónicos no represente una incógnita y permita al profesorado intervenir toda vez que haga falta, a fin de evaluar formativamente el proceso.

Con ese propósito, se produjeron las siguientes cinco cápsulas en 2022, disponibles en el canal de YouTube de la EEN y en el aula *Comunidad virtual de aprendizaje docente*, que contienen subtítulos, tornándolas materiales accesibles. Se encuentran organizadas en niveles de complejidad creciente a medida que se avanza en la serie: ¹

Cápsula N°1

Cómo diseñar una autoevaluación mediante preguntas estructuradas del tipo opción múltiple y verdadero – falso, con el objetivo de que el docente pueda hacer un seguimiento de los procesos, identificando éxitos, fracasos y el origen de errores, a fin de intervenir para optimizar los aprendizajes.

Cápsula N°2

Cómo diseñar una autoevaluación mediante preguntas estructuradas del tipo drag and drop o arrastrar y soltar elementos sobre una imagen.

Cápsula N°3

Cómo diseñar una autoevaluación mediante preguntas estructuradas de “Emparejamiento” que permiten vincular términos entre 2 columnas o términos de una columna con imágenes de otra.

Cápsula N°4

Cómo diseñar una autoevaluación mediante preguntas estructuradas de “Emparejamiento” que permiten vincular palabras o frases distribuidas en una columna con otras a las cuales asociarse organizadas en una segunda columna.

Cápsula N°5

Cómo diseñar una autoevaluación empleando un texto lacunar, con espacios en blanco donde arrastrar y soltar las palabras o expresiones correctas dispuestas al final del texto.

En 2023 se proyecta continuar con las siete cápsulas restantes que completarán la serie y abordarán los siguientes temas:

¹ Hipervínculos para acceder a las cápsulas de microcontenidos: [Cápsula N°1](#), [Cápsula N°2](#), [Cápsula N°3](#), [Cápsula N°4](#), [Cápsula N°5](#).

Cápsula N°6: *autoevaluación empleando un texto lacunar*, en el cual es posible elegir de diferentes menús desplegables las opciones de palabras y/o expresiones correctas.

Cápsula N°7: *autoevaluación* mediante preguntas de *respuesta estructurada breve*.

Cápsula N°8: *autoevaluación con H5P* mediante preguntas estructuradas del tipo *opción múltiple referenciadas en una imagen*.

Cápsula N°9: *autoevaluación con H5P* donde el estudiante *tipea palabras o expresiones faltantes*.

Cápsula N°10: *autoevaluación con H5P* basada en la marcación de palabras o expresiones requeridas en la consigna.

Cápsula N°11: diseño de guía interactiva con recursos multimediales y ejercicios que se autocorrijen sobre los contenidos abordados en la guía.

Cápsula N°12: diseño de presentación de diapositivas interactivas dotadas de recursos multimediales y ejercicios que se autocorrijen sobre los contenidos desarrollados en las diapositivas.

CONCLUSIONES

Como puede observarse a partir de la cronología presentada en el apartado *Algo de historia*, las modalidades y formatos de capacitación docente han ido mutando y adaptándose a nuevos contextos, requerimientos y configuraciones.

Mientras que las instancias formativas iniciales e intermedias, entre 2016 y 2019, adoptaban la forma de talleres presenciales de 2 horas de duración y se desarrollaban en el aula de informática de la sede de la EEyN, entre 2020 y 2021 se pasó a los talleres a distancia, motivados por el período de ASPO y DISPO. Compartían la misma duración que las capacitaciones anteriores, solo que del aula física se migró al aula remota por video comunicación, con actividades en un aula virtual de capacitación.

Los formatos, hasta entonces, continuaban siendo prolongados, con instancias de participación y trabajo sincrónico y asincrónico.

A partir de 2022 y en lo que va de 2023 se inicia un tercer momento en lo que respecta a la política de capacitación del profesorado, en el cual se adoptan representaciones breves y modalidades combinadas. Con un marcado predominio de fragmentos cortos de información y de reuniones ágiles, se apunta a la precisión, concisión y efectividad en la transmisión.

Se privilegia el fragmento por sobre la extensión; lo concreto sobre la expansión; la síntesis sobre el desarrollo prolongado. Los docentes saben a priori que en un comprimido *consumo snack* obtendrán alguna orientación, novedad, alternativa, idea inspiradora que, en un tiempo y formato prensado, les reclamará pocos minutos de atención y les proveerá material para el aprendizaje, la experimentación o el repaso autónomo y autodirigido.

Una de las claves consiste, para cada reunión de *Capacitación Flash* y para cada *Cápsula de microcontenido*, en enfocarse en un solo tema, concepto o idea, para que la promesa de concisión sea un hecho y se cumpla con el propósito planteado.

Otra de las claves se basa en explicaciones puntuales, basadas en microlecciones, con ejemplos que aporten a la comprensión rápida y eficaz, de modo tal que puedan abordarse, incluso, temas complejos en moldes de contenidos breves.

Aportar recursos adicionales, tutoriales, capturas en video simples asistidas por una voz en off que explica y, en simultáneo, muestra un itinerario, puede complementar aquello que no se profundizó durante el encuentro, con la intención de respetar la configuración por cápsula.

Entender el diseño, los requisitos y la funcionalidad de estas modalidades de capacitación podría redundar en ventajas significativas que impacten positivamente en las prácticas docentes.

Palabras clave: capacitación docente; cápsulas formativas; microlecciones; multimodalidad.

Bibliografía:

Carrión, J. (1 de diciembre de 2019). Un nuevo canon cultural en diez objetos - *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2019/12/01/espanol/opinion/un-nuevo-canon-cultural-en-diez-objetos.html>.

Carrión, J. (15 de julio de 2021). *Cultura y algoritmos* [Conferencia]. Programa Futuros Aumentados. Las Nuevas Transformaciones de la Tecnología. Buenos Aires, Revista Anfibia.

Han, B-C. (2014). *En el enjambre*. Herder.

Han, B-C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Herder.

Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. La Crujía Ediciones.

Scolari, C. (2020). *Cultura snack*. La Marca.

Tecnológico de Monterrey (2023, 24 de abril). *Microaprendizaje: lecciones breves que enriquecen el aula*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/microaprendizaje-en-el-aula/>