

El Aprendizaje Conectado en la Sociedad de la Cultura Digital: Investigación Participativa sobre Educación Ambiental para la Protección del Medio Marino

Connected Learning in the Society of Digital Culture: Participatory Research on Environmental Education for the Protection of the Marine Environment

Javier González-Patiño
José Manuel Pérez Martín
Santiago Atrio Cerezo
Tamara Esquivel Martín

Universidad Autónoma de Madrid, España

Esta comunicación presenta los primeros resultados de un proyecto de investigación participativa para la creación de una comunidad de aprendizaje expandido, en el sentido de mediado por el espacio digital público, con el fin de crear experiencias educativas en cualquier ámbito (formal, no formal o informal) o nivel evolutivo (infancia o adultos) que transformen nuestras prácticas de cuidado y protección del medio marino. El análisis de esta experiencia expandida y participativa pretende reflexionar sobre las bases del aprendizaje conectado, tan característico de la cultura digital, que considera lo diverso como un requisito para la eficiencia y sostenibilidad y en el que el aprendiz es considerado co-diseñador (participación periférica legítima) de un aprendizaje entendido como una actividad situada y central en nuestra actual sociedad del conocimiento.

Descriptor: Investigación participativa; Aprendizaje activo; Innovación educativa; Cultura digital; Educación ambiental.

This communication presents the first results of a participatory research project to create a community of expanded learning in the sense of mediated by digital public space, in order to create educational experiences in any educational context (non-formal, informal or formal) or developmental stage (children or adults) to transform our practices of care and protection of the marine environment. The analysis of this expanded and participatory experience aims to reflect on the bases of connected learning, so characteristic of digital culture, which considers diversity as a requirement for efficiency and sustainability and in which the learner is considered a co-designer (legitimate peripheral participation) of a learning understood as a situated and central activity in our current knowledge society.

Keywords: Participatory research; Activity learning; Educational innovation; Digital culture; Environmental education.

Introducción

Mientras algunos autores consideran que nos encontramos en el nacimiento de una utopía en la que la comunicación mediada por la digital cambiará definitivamente la manera que tenemos de adquirir conocimiento, no faltan escépticos que nos advierten acerca de los nocivos efectos de internet, pues nos está volviendo superficiales al provocar cambios en nuestra capacidad para concentrarnos y reflexionar. Asistimos pues a un enfrentamiento epistemológico en el que, frente al conectivismo (Siemens, 2010) surgen voces críticas que ponen en duda que los cambios tecnológicos hayan modificado, en su esencia, los principios del aprendizaje más allá de exigir ciertas transformaciones procedimentales en la educación (Carr, 2011).

Aunque la función principal de la educación formal permanece, es necesaria e inaplazable una profunda reflexión de, al menos, el modelo de aprendizaje al que se dirige y el sentido mismo de la institución, así como la articulación y conexión de las prácticas educativas formales frente a las experiencias de aprendizaje informal (Kalantzis y Cope, 2012). La educación es un invento social (Bruner y Palacios, 2008), por tanto, mostrará diferentes grados de desajuste con la sociedad que la vive, pues esta cambia y se desarrolla y exige a aquella, adaptarse sin cesar. La educación formal en la sociedad conectada debe tener presentes las coordenadas de esta nueva ecología del aprendizaje (Coll, 2013), así como, la conexión de las prácticas docentes con las experiencias que ocurren fuera de la institución que las legitima.

La intención última es inspirar un posicionamiento para la práctica experta y la investigación, cuyo enfoque metodológico es la investigación acción y el modo de implicación el de la consultoría participativa (Wardrop y Withers, 2014). Para concretarlo, se presenta una aproximación al desarrollo de una comunidad educativa expandida, Marine Litter Hub, resultado de una colaboración entre la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), Mediática, Vertidos Cero y Medialab-Prado Madrid.

Método

El objetivo general ha sido plantear una experiencia expandida, en el sentido de mediada tecnológicamente, promoviendo el uso de herramientas abiertas y estándares de la web social entre los miembros de esta comunidad. Se trataría de ampliar las posibilidades de conversación y contemplar nuevas incorporaciones y recursos educativos que mejoren la eficacia de los aprendizajes, mediante gestión del conocimiento en red, así como dar visibilidad a sus actividades y añadirles valor hacia otras redes, grupos o comunidades. El diseño de esta experiencia persigue promover un modelo de trabajo, colaborativo y participativo, para incorporar el componente expandido o de apropiación del espacio público digital de internet en diferentes escenarios de aprendizaje.

Asimismo, esta comunidad de práctica se reúne mensualmente en sesiones de dos horas de duración en Medialab-Prado Madrid, institución pública con prestigio internacional en el ámbito de la cultura digital. El resultado que se persigue es implantar las bases para una comunidad de aprendizaje que de manera autónoma sea capaz de producir su propio conocimiento y progresos. La aproximación al concepto de evento expandido se tradujo en dotar a Marine Litter Hub con un enfoque abierto, incorporando la web social como un nuevo espacio donde desarrollar su actividad. El espacio público online, que refuerza el componente participativo independientemente de la ubicación geográfica, permite a los participantes presentar e intercambiar análisis, investigaciones y experiencias. Esta innovación en la gestión del evento lo extiende asimismo más allá de lo temporal, planteando la posibilidad de contar con formatos abiertos que permiten continuar después de los encuentros presenciales y perdurar una vez pasados los mismos.

Resultados

Una cuestión central en esta investigación era analizar las apropiaciones que los participantes hacen del espacio digital de internet. Como comunidad que crea conocimiento, está presente y participa con un discurso que la identifica como actor global mediante unos protocolos comunes a través de unos canales que promueven la interacción y la producción colectiva de conocimiento

y que permiten procesar la información relevante. La estrategia consistió en diseñar, implementar y utilizar los siguientes elementos funcionales:

- El nodo central o hub, un sitio web construido mediante un gestor de contenidos que sirve como repositorio de recursos y para integrar y dar soporte a las redes sociales y otras plataformas que se han ido incorporando para la dinamización de la comunidad (suscripción RSS, inscripción en lista de correo, etc.).
- Una guía de estilo que aporta el marco de protocolos comunes deseables para la comunidad, con sugerencias y recomendaciones técnicas y conceptuales sencillas para mejorar la calidad de la participación.
- Redes sociales para invitar a la conversación dinamizando aportaciones y discusiones, y para generar confianza aumentando las posibilidades de relación y acceso entre los participantes y entre éstos y posibles interesados.
- La difusión de los eventos presenciales se realizó recurriendo a funcionalidades como Google Hangouts, que además de ofrecer la posibilidad de crear emisiones en directo (streaming) incluso con invitados remotos (videoconferencia), se integra con otras plataformas y permite el acceso posterior al contenido audiovisual en YouTube.
- Para la gestión de trabajo colaborativo online y la lista de correo, una herramienta de comunicación fundamental para esta comunidad, se utiliza la plataforma G Suite para educación.

Discusión

Hasta no hace mucho, en un pasado reciente que varía en función de las inclusiones mediáticas permitidas por parte de las distintas instituciones educativas o agentes socializadores, el contexto de las prácticas de aprendizaje estaba basado mayoritariamente en la cultura escrita. La irrupción de los medios audiovisuales primero y del espacio público digital después, marca el inicio de un vertiginoso proceso de complejidad semiótica en el que medios y modos se combinan alrededor de tecnologías que ofrecen alternativas comunicativas de enorme diversidad (González-Patiño y Esteban-Guitart, 2014). A esta multimodalidad informacional habría que añadir la convergencia plataformas y dispositivos, de tal manera que nuestras alternativas de acceso, creación y negociación de significado se multiplican exponencialmente. Al concepto de convergencia al que nos referimos, que describiríamos como de tipo tecnológico o de “agnosticismo de dispositivo” (estamos igualmente conectados sea cual sea el artefacto), debemos añadir otro tipo, más relevante para nuestros propósitos de análisis, que podríamos denominar como convergencia cultural y que está relacionada con el cambio en el uso de los medios y se sitúa en la base de la cultura participativa, en virtud de la cual no podríamos separar con facilidad los procesos de creación y de difusión de contenido (Jenkins, Ford, y Green, 2013).

Mediante las comunidades expandidas se pueden vincular los intereses de las personas, sus relaciones y el logro de conocimiento, disfrutando de una auténtica y profunda implicación en el aprendizaje. Al presentar el caso de Marine Litter Hub para promover e inspirar más experiencias de aprendizaje abiertas, comunidades que apuesten por la producción colectiva de conocimiento público, podría resultar especialmente interesante indicar que a lo largo del proceso hubo que reflexionar sobre la gestión de, al menos, estos elementos:

- Recursos (materiales, contenidos): materiales y recursos educativos (módulos, objetos de aprendizaje) ofrecidos libre y abiertamente para que cualquiera los pueda usar.
- Actividades: de carácter abierto, mediadas por aplicaciones de la web social además de las planteadas en las sesiones presenciales.
- Participación: una ventaja añadida de este planteamiento de uso de estándares abiertos, frente al de las plataformas cerradas, es que dada la gran cantidad de servicios de web social disponibles, permite negociar entre los participantes las herramientas que se van a utilizar, respetando los estilos y prácticas más habituales.
- Moderación: modelo de moderación próximo a la facilitación y a la dinamización de la comunidad de aprendizaje mediante una distribución de liderazgo cercana a la idea de participación periférica legítima (Wenger, McDermott, y Snyder, 2002).
- Evaluación: bien mediante evidencias de aprendizaje a través de comentarios personales, propuestas de intervención y/o transferencia de conocimiento colectivo final, el objetivo sería el de realizar una autoevaluación y autocalificación de esta experiencia.

Referencias

- Bruner, J. S. y Palacios, J. (2008). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Carr, N. G. (2011). *The shallows: What the internet is doing to our brains*. Londres: W. W. Norton & Company.
- Coll, C. (2013). El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje. *Aula de Innovación Educativa*, 219, 31-36.
- González-Patiño, J. y Esteban-Guitart, M. (2014). Some of the challenges and experiences of formal education in a Mobile-Centric Society (MCS). *Digital Education Review*, 25, 64-86.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. Nueva York, NY: New York University Press.
- Kalantzis, M. y Cope, B. (2012). *New learning: Elements of a science of education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wardrop, A. y Withers, D. M. (2014). *The para-academic handbook: A toolkit for making-learning-creating-acting*. Bristol: HammerOn Press.
- Wenger, E., McDermott, R. y Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Boston, MA: Harvard Business School Press.