

Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2021

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



DOCENCIA
INVESTIGACIÓN
EXTENSIÓN
GESTIÓN

Dirección General

Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNNE
Dr. Arq. Miguel A. Barreto

Dirección Editorial Fau UNNE

Secretaria de Investigación,
Dra. Arq. Venettia Romagnoli

Comité Organizador

Dra. Arq. Herminia Alías
Arq. María Victoria Cazorla
Esp. Prof. Cecilia De Lucchi
Mg. Arq. Anna Lancelle
Mg. Arq. Patricia Mariño
Mg. Arq. María Laura Putel
Lic. Lucrecia Seluy

Asistentes - Colaboradores

DG Carlos Ariel Ayala Chabán
DG César Augusto
MMO María Micaela Ferrigno

Revisión Editorial

Cecilia Valenzuela

Coordinación editorial y compilación

Dra. Arq. Venettia ROMAGNOLI

Diseño y Diagramación

Marcelo Benítez

Corrección de texto

Cecilia Valenzuela

Edición

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional del Nordeste
(H3500COI) Av. Las Heras 727 •
Resistencia • Chaco • Argentina
Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

ISSN 1666-4035

Reservados todos
los derechos.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores. Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.

REFLEXIONES SOBRE LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DURANTE LA PANDEMIA A TRAVÉS DEL USO DE PLATAFORMAS DE VIDEOCONFERENCIA

Meza Escalante, Javier D.
javier.meza.dg@gmail.com

Jefe de Trabajos Prácticos en
Medios de Expresión I, Carrera
de Diseño Gráfico (FAU-UNNE)

RESUMEN

Durante el año 2020 fuimos partícipes de uno de los hitos históricos más significativos a nivel global: el inicio de la pandemia de la **COVID-19**. Este fenómeno nos impulsó, entre otros cambios, a resignificar las estrategias de enseñanza y los procesos de aprendizaje en la virtualidad. Dentro de este contexto, cualquiera fuera la opción tecnológica elegida, resulta determinante que las plataformas cumplan con ciertas características y herramientas que permitan agilizar el proceso educativo en línea. Por otra parte, actualmente predomina —en general, pero sobre todo en el ámbito educativo— cierta visión determinista caracterizada por un discurso entusiasta con respecto al uso de las TIC, el cual resulta en ocasiones desmedido y poco realista, con una marcada tendencia a simplificar los fenómenos sociales.

PALABRAS CLAVE

Educación virtual; videoconferencia; enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVOS

- Reflexionar en torno a las prácticas educativas desarrolladas en entornos virtuales a través de plataformas de videoconferencias durante la pandemia de la **COVID-19**.
- Identificar aspectos que hacen a la funcionalidad de una plataforma de videoconferencia en relación con el dictado de clases sincrónicas.
- Proponer posibles variables de análisis para evaluar el impacto del uso de plataformas de videoconferencia con fines didácticos.

INTRODUCCIÓN

Durante el año 2020 fuimos partícipes de uno de los hitos históricos más significativos a nivel global: el inicio de la pandemia de la **COVID-19**, frente a la cual se adoptó en nuestro país como principal medida paliativa el Aislamiento Social Preventivo Obligatorio (ASPO). Este fenómeno nos impulsó, entre otros cambios, a resignificar las estrategias de enseñanza y los procesos de aprendizaje en la virtualidad. Se impuso la urgencia de desplazar la habitual

presencialidad física en las clases de la universidad hacia entornos virtuales sincrónicos y asincrónicos, en el espacio doméstico.

A pesar de las múltiples dificultades que siempre conlleva lo urgente e improvisado, se puso en evidencia que era impostergable poner en agenda las tecnologías digitales en nuestra práctica docente. En este sentido, el presente artículo busca analizar las experiencias vividas y construidas a

través del uso de tecnologías orientadas al desarrollo de videoconferencias, y sus técnicas de información y comunicación en medio de la pandemia de la **COVID-19**.

Han transcurrido más de veinte años desde que inició la enseñanza virtual a nivel global. En sus inicios no fue reconocida como **e-Learning** (denominación con la que se designa actualmente a esta práctica educativa), sino como **enseñanza basada en computadoras**, en inglés **computer based teaching** (CBT)¹. Diversos autores han desarrollado múltiples investigaciones acerca de las diferentes etapas o generaciones del **e-Learning**, en las que, a través de los años, se enfocaron en diferentes aspectos, como la infraestructura tecnológica, herramientas de comunicación, contenidos, el factor humano, etc., dependiendo de la coyuntura predominante.

1. Williams, J.; Goldberg, M.: The evolution of e-Learning, Universitas 21 Global, Conference ascilite: Balance, fidelity, mobility: maintaining the momentum, Brisbane, Australia (2005).

2. Una clase virtual puede ser sincrónica o asincrónica. En el primer caso tanto el/la docente como los estudiantes se conectan a un espacio virtual común al mismo tiempo. A diferencia de una clase asincrónica —en la cual el contenido en la plataforma puede ser consultado en cualquier momento e incluso más de una vez—, una clase sincrónica requiere una conexión en un momento definido, lo cual permite un intercambio y una adaptación de contenidos según el grupo que conforme el aula.

Actualmente predomina, en general, pero sobre todo en el ámbito educativo, cierta visión determinista caracterizada por un discurso entusiasta con respecto al uso de las TIC, el cual resulta en ocasiones desmedido y poco realista, con una marcada tendencia a simplificar los fenómenos sociales, dejando fuera del debate cuestiones tales como la calidad y la inclusión educativa. Pareciera, en este sentido, que el futuro inmediato no puede repensarse desarticulado de las tecnologías digitales, postura que afecta de manera directa a todos los grupos sociales (incluso a aquellos que por cuestiones generacionales o de accesibilidad se encuentran distantes de los entornos virtuales). Se impone así la idea de que estas mejorarán las vidas y las formas de sociabilidad humana.

DESARROLLO

Como bien se dijo, la situación de emergencia sanitaria mundial desatada a principios de 2020 aceleró de manera sustancial la implementación y el uso de entornos virtuales de aprendizaje. Adquirieron un notable protagonismo los **sistemas de videoconferencias** virtuales en todos los sectores de la vida socio-cultural, y, por ende, en los diferentes trayectos de formación, en todos los niveles educativos. Si bien ya se conocían las utilidades informáticas para videoconferencias, su uso no se encontraba muy difundido, comparado con su altísimo grado de vigencia actual.

Se denomina videoconferencia al tipo de reunión electrónica a distancia (teleconferencia) cuya función es permitir encuentros virtuales entre miembros o grupos remotos, es decir, que se encuentran separados geográficamente, y que interactúan en línea con información de interés común. Lo importante de esta tecnología de comunicación es que posibilita una interacción audiovisual en tiempo real (en vivo y de manera simultánea) entre todos los interlocutores participantes en la conferencia (los cuales pueden ser dos o más grupos de personas).

Dichos sistemas de videoconferencia han jugado un rol fundamental en el desarrollo de clases sincrónicas¹ durante la pandemia, en múltiples formatos de entrega y comunicación, en muchos casos con baja inversión en sus procesos de implementación. Sin embargo, la principal observación en relación con su uso se da en términos de la inversión de tiempo que se requiere, incluyendo la capacitación en el empleo de las diferentes plataformas, como así también las respectivas adecuaciones curriculares que fueron necesarias. En lo que se refiere a los estudiantes, si bien la mayoría de ellos son lo que se denomina “nativos digitales”, la interacción en entornos virtuales de aprendizaje requiere el desarrollo de competencias cognitivas y actitudes que van más allá de la adquisición de los conocimientos técnicos rudimentarios de una plataforma digital, como por ejemplo la capacidad de llevar a cabo un proceso de aprendizaje autorregulado.

Si recurrimos a un orden cronológico, desde el inicio de la pandemia, la plataforma **Zoom**³ surgió como la opción inmediata para el desarrollo virtual de propuestas educativas en modalidad sincrónica, especialmente debido a su interfaz sencilla y funcional. Rápidamente miles de docentes y estudiantes descargaron la aplicación a sus teléfonos celulares, además de utilizarla en línea desde los navegadores web, o bien en su

versión de escritorio. No obstante, en los siguientes meses, debido a la inclinación de los usuarios hacia otras alternativas⁴ más acordes con sus necesidades específicas, fueron ganando terreno otras plataformas, como **Google Meet** (perteneciente a la G-suite del gigante tecnológico Google LLC.), **Jitsi Meet** (herramienta multiplataforma gratuita) y, más atrás, **MS Teams**, **Skype** (ambas de Microsoft) y **Cisco Webex**.

Cualquiera fuera la opción tecnológica, resulta determinante que la plataforma de videoconferencia elegida cumpla con ciertas características y herramientas que permitan agilizar el proceso educativo en línea (ver tabla 1). Entre dichas propiedades, la plataforma elegida con fines didácticos debe cumplir con las siguientes funcionalidades:

- Gestión amigable para el usuario.
- Autonomía para agendar, modificar y/o cancelar sesiones de clase.
- Capacidad para compartir presentaciones en modo expositor.
- Autonomía para decidir qué grabar y cómo hacerlo (Reglamento General de Protección de Datos).
- Posibilidad de trabajar con grupos de estudiantes y sub-sesiones.
- Posibilidad de compartir el control de la sesión con un co-anfitrión.
- Fácil integración con otros recursos.

TABLA 1 DIMENSIONES DE ANÁLISIS PARA EL USO PLATAFORMAS DE VIDEOCONFERENCIA COMO RECURSO DIDÁCTICO	
Dimensión	Descripción
Amigabilidad	Interfaz de plataforma que es fácil de comprender, aprender y utilizar. Se trata de interfaces simples y directas que ofrece un acceso rápido a las funciones o comandos de un programa o dispositivo.
Comunicación	Propiedad que permite interactuar de manera directa con los demás, con un enfoque cara a cara (uno a uno o uno a varios).
Inmediatez	Propiedad que permite comenzar una reunión de manera inmediata, ya sea agendándola o enviando una invitación automáticamente a través de correo electrónico.
Seguridad	Capacidad de un sistema de proteger una reunión mediante diversas medidas, tales como encriptación, presencia de anfitrión, sala de espera, contraseña, bloqueo, entre otras.
Gestión de soluciones	Capacidad para desarrollar soluciones, con un enfoque participativo de manera de llegar a la mejor alternativa.

Fuente: elaboración propia

3. *Zoom Video Communications* es una empresa estadounidense fundada en 2011 por Eric Yuan, con sede en San José, California. Es conocida principalmente por su sistema de videollamadas y reuniones virtuales *Zoom*, disponible en computadoras de escritorio, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas. La versión básica es gratuita y actualmente alberga hasta cien participantes, con la duración máxima por sesión de 40 minutos.

4. La búsqueda de otras alternativas se dio en gran parte por las limitaciones de *Zoom* para cuentas no pagas, en cuanto a la cantidad de participantes en las videollamadas y en el tiempo de duración de las sesiones.

En lo que respecta a estas prestaciones, la mayoría de las utilidades mencionadas cumplen con ellas y ofrecen al docente una interfaz amigable para el desarrollo de sesiones de clase. Algunas modificaciones que se fueron incorporando en versiones más actualizadas se dieron en respuesta a demandas exclusivas del ámbito educativo, como la inclusión de pizarras interactivas, como **Jamboard**, la pizarra digital colaborativa de la **G-Suite**.

Como bien se mencionó al principio, el vértigo con el que se desarrollan los sucesos en la coyuntura actual genera a menudo interpretaciones parciales de los fenómenos sociales, y lleva a adoptar una visión de corte determinista en lo que refiere al uso de tecnologías digitales en la práctica educativa, que consiste en enfatizar los aspectos positivos de su uso (incluso presentándolas como una solución definitiva a la no presencialidad en el aula), pero invisibilizando demandas no satisfechas (falta de conectividad, equipos informáticos obsoletos o no disponibles) o consecuencias negativas derivadas de su mal uso o de una saturación en particular referente a su empleo. Con respecto a esto último, la expresión "Fatiga de Zoom" se hizo popular en las redes sociales y en los servicios de buscadores de Internet, y es que el uso del servicio de videollamadas ha ocasionado cansancio y ansiedad en las personas. Diferentes estudios médicos señalan que las causas de este impacto negativo en la salud,

generado por las videollamadas, estaría dado porque este tipo de interacción obliga a que las personas estén concentradas más intensamente en las conversaciones para absorber la información. Si bien en su denominación se achaca a la plataforma **Zoom** como la responsable de esta patología (por tratarse de la utilidad más popular), lo cierto es que todos los sistemas que responden a esta lógica pueden causar el mismo efecto en los usuarios.

CONCLUSIONES

A partir de lo expuesto anteriormente resulta importante destacar el hecho de que la adaptación que sufrieron las carreras en su modalidad de cursado debe interpretarse como el producto de una situación inesperada, que ciertamente obligó a cambiar la metodología de dictado de clase. Esto significa que la mayoría de los trayectos formativos no contaban con una planificación acorde con la modalidad virtual, ya que no fueron pensadas para un cursado de estas características.

Generalmente, aquellas carreras o propuestas formativas planificadas para ser desarrolladas virtualmente adoptan la clase sincrónica como una excepcionalidad (o bien se prevén unos pocos encuentros presenciales a lo largo del cursado, dependiendo de la extensión de este), cuestión que no se corresponde con lo que sucede en estas "clases de contingencia" que surgieron como consecuencia del

confinamiento, que en algunos casos todas se dictaron en forma sincrónica (o al menos una buena parte de ellas). En este sentido, resultaría preciso replantear la estrategia didáctica-digital en función de un tipo de modalidad emergente que requiere nuevos lineamientos.

Actualmente, escuchar que una persona "tiene un zoom" a una determinada hora implicaría la sustitución del término videollamada o videoconferencia por una designación distinta de la experiencia de la comunicación mediada por tecnologías. Sin embargo, esta forma de llamar a las actividades a través de los nombres comerciales de ciertos objetos técnicos nos coloca frente a algo más que una cuestión de forma en relación con el uso del lenguaje: se establece en este sentido una necesaria problematización sobre la construcción social de los objetos técnicos, pensando que en estos momentos, las plataformas web para realizar videollamadas —unas más populares que otras— parecieran ser las únicas y mejores vehiculizadoras de las relaciones sociales vitales, de tal forma que ya no se cuestiona su omnipresencia en la vida cotidiana porque, al parecer, es muy difícil reimaginar la vida pospandemia sin estas plataformas digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Morales, E. M. & Puentes, Ú. (2019). *El uso de la Herramienta Zoom y el aprendizaje colaborativo en un en-*



torno virtual. Repositorio Académico Institucional Universidad Técnica de Ambato.

Posada, F. (2014). *La videoconferencia educativa*. Publicado en canal TIC: <https://canaltic.com/blog/?p=2016>

Telecom Argentina (2018). Móvil en mano. Aprendizaje digital en el aula. Nuestro lugar.

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI.

Vera, F. (2018). *Tecnología digital para la inclusión social: Experiencia en la Universidad de Aconcagua*. Iknasbar 2018 International Congress. Ediciones Universidad del País Vasco.