

# Nuevos medios para una nueva educación

Por Sebastián Hernández  
(shernandez@usfq.edu.ec)

Las charlas magistrales continúan siendo el formato de instrucción dominante en la educación superior. Para muchos temas, la forma más popular de difundir conocimientos involucra al profesor hablando y al estudiante escuchando pasivamente durante períodos significativos de tiempo.

Sin embargo, la amplia penetración de Internet y las TIC, particularmente entre la población joven, nos permite replantear y potencializar este estilo de aprendizaje a través de recursos mediáticos modernos, lo que podría cambiar radicalmente la for-

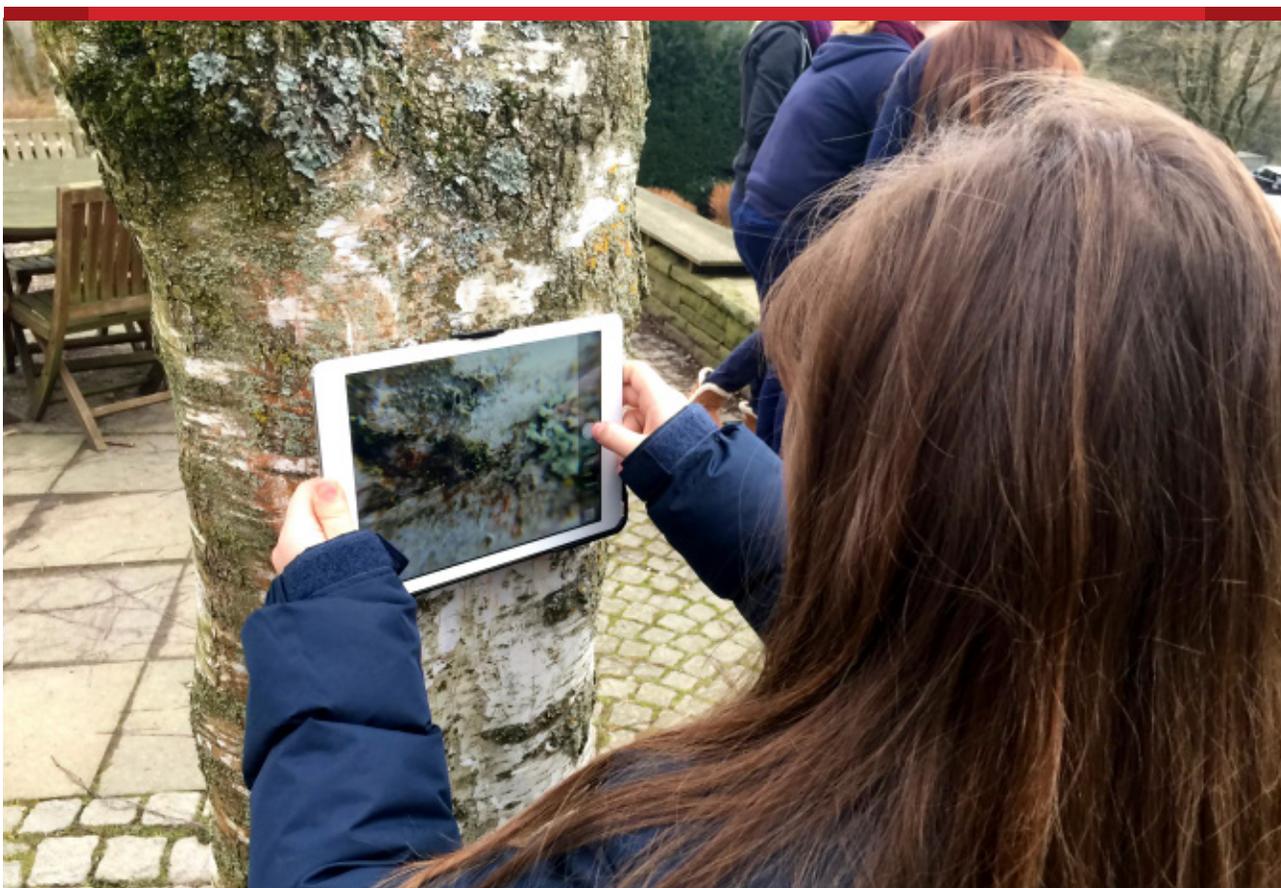
ma en que educamos, y beneficiar enormemente tanto a estudiantes como a profesores.

La idea de incorporar recursos mediáticos en clases no es nueva. Durante décadas, educadores como Eric Mazur (1997) y Benjamin Bloom (1968) han planteado metodologías que delegan gran parte de la transmisión de información a recursos que incluyen, entre otros, video, blogs y hasta videojuegos.

Los estudiantes pueden consumir estos contenidos a su propio ritmo, fuera del salón de clases, permitien-

do enfocar las sesiones presenciales hacia actividades personalizadas de revisión y aplicación de lo aprendido, tal como ocurre en la clase invertida.

En el pasado, la principal limitación para la implementación a gran escala de estas metodologías ha sido el acceso a los recursos digitales fuera del horario de clases, especialmente en segmentos de la población de escasos recursos (Nielsen, 2012). A medida que el acceso a Internet se vuelve más barato y ubicuo, esta limitación va disminuyendo.



Al mismo tiempo, el surgimiento de plataformas de fácil acceso para la generación y distribución de contenidos a través de la Web, entre las que se cuentan YouTube, SlideShare, WordPress y Draw.io, así como una amplia disponibilidad de grabadoras de video y audio en dispositivos móviles, han hecho que la barrera de entrada para la producción y publicación de contenidos educativos sea más baja que nunca en la historia de la humanidad.

Las implicaciones de estos cambios son profundas. Podemos comenzar a plantear metodologías educativas en las que los estudiantes puedan recibir clases en el horario y espacio de su mayor conveniencia, y cuenten con la capacidad de regresar, repetir y saltar de una lección a otra, independientemente de la disponibilidad de tiempo del profesor.

Podemos pensar en formas de personalizar la experiencia educativa, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo sin aburrirse o retrasar a sus compañeros, y al mismo tiempo definir actividades en grupo, en las que las aptitudes individuales de cada alumno se combinen para investigar y resolver problemas de forma creativa.

Podemos diseñar espacios de discusión donde los estudiantes tengan la oportunidad de aprender entre sí, asumiendo el rol de co-educadores, y en que las limitaciones de tiempo o espacio físico no nos obliguen a castigar las equivocaciones y repeticiones con una baja calificación.

Para aprovechar al máximo estos nuevos recursos es necesario replantear algunos de los aspectos fundamentales de una lección tradicional. ¿Es necesario que un tema abarque 40 o 50 minutos? ¿Por qué no dividir una lección en microcharlas que retengan mejor la atención

*A diferencia de una lección en vivo, los videos, artículos de blog y otros contenidos digitales persisten más allá de la sesión de clase, y pueden ser consumidos por más de un grupo de estudiantes durante varios períodos académicos.*

de los estudiantes y puedan ser consumidas en espacios alternativos, como la parada del autobús o la fila para la comida? ¿Necesito realmente una prueba de medio semestre cuando puedo realizar una evaluación automatizada por cada tema cubierto, y brindarle al estudiante la posibilidad de repetir la lección una y otra vez hasta alcanzar una calificación con la que se



Podemos pensar en formas de personalizar la experiencia educativa, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo

sienta satisfecho? ¿Qué tipo de actividades son las más efectivas para los espacios en donde toda la clase se reúne? ¿Necesito que la clase se reúna físicamente con la misma frecuencia? ¿Podría esta consulta ser presentada como una grabación de video, en lugar de un ensayo escrito? No hay una sola respuesta co-

recta para estas preguntas, y cada institución o profesor puede encontrar nichos óptimos que incorporen distintas soluciones a cada uno de estos problemas.

Al tener la posibilidad de crear recursos mediáticos para el aula es imposible evadir el tema de costos. La generación y publicación de estos contenidos es indudablemente más cara que una lección tradicional, tanto en tiempo-profesor como en recursos de producción.

Los dispositivos modernos han reducido enormemente los costos, pero la producción de materiales accesibles y de calidad normalmente involucra el uso de herramientas y habilidades que están más allá de lo que un educador puede conseguir u operar independientemente. Es por esto que es importante considerar la economía de escala en la generación de contenidos.

A diferencia de una lección en vivo, los videos, artículos de blog y otros contenidos digitales persisten más allá de la sesión de clase, y pueden ser consumidos por más de un grupo de estudiantes durante varios períodos académicos.

A pesar de que el costo de producir una lección en línea es mucho mayor e involucra a más personal en el corto

plazo, el ahorro en horas-profesor e infraestructura a lo largo de toda la vida útil del contenido (que en la mayoría de casos puede medirse en años, y multiplicarse por el número de paralelos y asignaturas que lo utilizan) vuelve esta alternativa mucho más atractiva desde un punto de vista financiero. Si, en el peor



de los casos, los costos a mediano plazo son comparables, las mejoras documentadas sobre la calidad de aprendizaje de las metodologías invertidas y mixtas (Rosenberg, 2013) hacen que esta inversión se vuelva viable.

Otro factor financiero a considerar es que, por el carácter abierto y gratuito de muchos de los medios de difusión antes mencionados, ya existe una disponibilidad importante de contenidos educativos de calidad, entre los que se cuentan sitios como Khan Academy, y canales de temas especializados en YouTube como Extra Credits.

El problema en muchos casos no está en producir contenido desde cero, sino en aumentar su accesibilidad y visibilidad para audiencias de todo el mundo a través de doblaje, localización y contextualización, actividades que son significativamente más baratas y viables para equipos académicos modestos.

Es importante recalcar que la disponibilidad de estos recursos gratuitos no tiene por qué competir comercialmente con los modelos educativos tradicionales. Al contrario, la producción y difusión de estos contenidos pueden servir tanto como mecanismo promocional, como de preparación y reclutamiento de potenciales estudiantes, al tiempo que ofrece una alternativa educativa razonable a estudiantes de escasos recursos.

*A diferencia de una lección en vivo, los videos, artículos de blog y otros contenidos digitales persisten más allá de la sesión de clase, y pueden ser consumidos por más de un grupo de estudiantes durante varios períodos académicos.*

El valor agregado de las instituciones educativas puede así enfocarse en el desarrollo de aptitudes y la adquisición de experiencia práctica, especialmente de Habilidades del Siglo XXI: comunicación, creatividad, pensamiento crítico y colaboración (Extra Credits, 2014).

La información puede estar ampliamente disponible, pero la universidad y el colegio continuarían siendo espacios seguros y altamente supervisados en que los estudiantes puedan descubrir qué hacer con el conocimiento, en lugar de acceder al conocimiento en sí.

## Referencias

Bloom, B.S. (mayo de 1968). Learning for mastery. Evaluation Comment, 1(2). UCLA - CSEIP. Descargado de <http://programs.honolulu.hawaii.edu/intranet/sites/programs.honolulu.hawaii.edu/intranet/files/upstf-student-success-bloom-1968.pdf>

Extra Credits. (abril de 2014). How games prepare you for life. Education: 21st Century Skills. Descargado de <https://www.youtube.com/watch?v=0hoeAmqwyvY>

Mazur, E. (1997). Peer instruction: A user's manual series in educational innovation. Upper Saddle River NJ: Prentice Hall.

Nielsen, L. (2012). Five reasons I'm not flipping over the flipped classroom. Descargado de <http://theinnovativeeducator.blogspot.ca/2011/10/five-reasons-im-not-flipping-over.html>

Rosenberg, T. (9 de octubre de 2013). Turning Education Upside Down. New York Times. Descargado de [http://opinionator.blogs.nytimes.com/2013/10/09/turning-education-upside-down/?\\_r=0](http://opinionator.blogs.nytimes.com/2013/10/09/turning-education-upside-down/?_r=0)