

RESEÑA: “EL ESCENARIO INTERACTIVO DE APRENDIZAJE” DE LUIS RODOLFO LARA

Yanina Zoraida Abdelahad

yzabde@gmail.com

Universidad nacional de San Luis

Este libro, escrito por Luis Rodolfo Lara, plantea, cómo menciona el autor en uno de sus apartados, una interacción dinámica con los lectores. Comparte con los lectores diversos planteos y reflexiones. Y presenta pautas para diseñar un Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) desde una perspectiva diferente.

El libro consta de seis capítulos que se detallan a continuación:

El Capítulo 1 titulado “La comunicación en escenarios interactivos”, habla sobre lo que implica la comunicación y la importancia que adquiere en la relación entre las personas en cuanto a que en este evento se comparten ideas, se intercambia información, se establecen relaciones a través del diálogo y además destaca que desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Menciona la implicancia de la comunicación en educación y cómo el advenimiento de las herramientas digitales han contribuido en este proceso.

Hace referencia a escenarios de aprendizaje se refiere a él cómo una estructura diseñada en forma integral para promover el proceso de comunicación entre todos los participantes de la clase

Resalta que en el ámbito educativo, la comunicación implica el intercambio de información entre docentes y estudiantes, mientras que la interacción se refiere a la participación activa de los estudiantes en este proceso.

El Capítulo 2, "Interacciones en los escenarios interactivos de aprendizaje", está dividido en subtemas, hace referencia a que, según la configuración de los canales de comunicación, estos pueden soportar diferentes formas de comunicación, posibilitando diferentes interacciones entre los distintos componentes en el escenario de aprendizaje. Comienza presentando el término escenario y cómo la interacción toma relevancia en este punto. Además, introduce el concepto de interactividad y cómo esta surge con las posibilidades de intervención que ofrece un medio, señalando que si docentes y estudiantes pueden modificar el diseño original del entorno, éste se considera interactivo. Presenta un análisis de las interacciones desde diferentes perspectivas: función de los agentes, la direccionalidad y su comportamiento con respecto al tiempo, con la finalidad de poder identificar las características interactivas que presentan los canales de los diferentes recursos que pueden estar presentes en un ambiente de aprendizaje. Expone además sobre "El Escenario Interactivo de Aprendizaje" (EIA), entendiéndolo como aquel espacio donde se realizan distintas interacciones para promover estrategias de enseñanza y aprendizaje, alude a lo que significa EIA y qué elemento se deben analizar al estudiar un EIA (interacciones, canales, contexto y entorno), menciona que este puede ser presencial, como en un aula tradicional, o virtual y cita las características que diferencia la educación a distancia y sus variantes (híbrida, expandida, remota y a distancia) con respecto a la modalidad presencial. Cita la relevancia en el diseño de los EIA la presencia de recursos que permiten interacciones que permitan las retroalimentaciones necesarias y da Ejemplos de interacciones y canales y recursos que podrían estar presente en escenarios presenciales y a distancia, los cuáles resume en dos tablas que muestran los recursos y canales utilizados, la función que cumplen, ejemplos de interacción y las características que presentan considerando el proceso de comunicación.

En Capítulo 3, "El EIA desde una perspectiva sistémica", aborda el concepto de sistema, menciona que los Escenarios Interactivos de Aprendizaje (EIA) se comprenden como sistemas. Presenta un análisis exhaustivo de cómo leer un libro puede considerarse como un sistema compuesto de varios procesos y elementos que interactúan para llevar a cabo esta acción. Analiza también el espacio interactivo de aprendizaje y hace un listado de cómo el enfoque sistémico es de utilidad. Añade que el diseño de estos escenarios considera tanto las retroalimentaciones como las proalimentaciones, ya que son elementos claves para promover un seguimiento del proceso de interacción que existe en el sistema. En este sentido, titulándolo cómo Las retroalimentaciones: cuando la entrada es la salida, el autor hace referencia a que la retroalimentación en un entorno educativo es esencial ya que actúa como un mecanismo de homeostasis, cuando los estudiantes reciben una respuesta por parte del docente sobre su rendimiento. También destaca que los EIA se caracterizan por su naturaleza dinámica e interactiva, en este contexto, las retroalimentaciones juegan un papel fundamental, ya que se refieren a la información que se proporciona a los estudiantes y el progreso en los procesos que se producen, y cita que la retroalimentación puede ser negativa (o de compensación) o positiva (o de refuerzo) dependiendo de cómo influya en el sistema.

En cuanto a la proalimentación, en su apartado "la proalimentación cuando la salida es la entrada", la define como el proceso en el que la información fluye desde la entrada del sistema hacia adelante sin tomar en cuenta los resultados actuales, este concepto se utiliza para anticipar y prever lo que podría suceder en el futuro en función de las acciones o decisiones que se toman en el presente. La proalimentación puede ser negativa (o de compensación) o positiva (o de refuerzo).

Dentro de este capítulo se hace un análisis exhaustivo del Escenario Interactivo de Aprendizaje como sistema ofreciendo una visión integral y

holística. Se destaca la importancia de considerar todas sus partes y relaciones en lugar de fragmentarlo o analizarlo de forma aislada, lo que conduce a una comprensión más profunda, permitiendo tomar decisiones y ayudando a mejorar los procesos involucrados en los espacios interactivos.

Indica que para realizar un análisis, interesan especialmente los sistemas llamados complejos, los cuáles son complementariamente abiertos/aislados, con historia, con propiedades emergentes y que interactúan con su contexto/entorno para mantener su organización, entendiendo un sistema aislado como aquel que está completamente desconectado de su entorno/contexto, la información contenida es estática y no se modifica con base en las influencias externas, no tienen comunicación ni retroalimentación y operan de manera independiente, un ejemplo de ello es un libro en un estante, y un sistema abierto es aquel que interactúa constantemente con su entorno/contexto, permitiendo un flujo bidireccional y multidireccional de información, la retroalimentación y la adaptación son características clave, son capaces de recibir, procesar y enviar información, lo que les permite ajustarse y mantener una cierta estabilidad con su entorno, por ejemplo un chat.

Indica, además, que un EIA puede considerarse como un sistema abierto/cerrado multicanal, recalcando que uno de los desafíos es administrar en forma adecuada estos canales (como por ejemplo la mensajería) para favorecer el proceso de transmisión de la información y la comunicación.

Menciona las características de un EIA desde el punto de vista sistémico: es un sistema abierto, tiene una perspectiva holística, es recursivo, es sinérgico, tiene retroalimentaciones, presenta proalimentaciones y cumple con el principio de equifinalidad.

Analizando los EIA desde la perspectiva sistémica, permitirá realizar un estudio más detallado de su interacción (estímulos y retroalimentaciones) con el entorno donde se dispone de diversos recursos.

En cuanto al Capítulo 4 “Aprendiendo sistémicamente”, se presenta la práctica docente como un sistema, trans-formando nuestros modelos mentales, cómo se crean y los factores a considerar para crear modelos mentales adecuados, menciona cómo se aprende desde la perspectiva sistémica y las estrategias del aprendizaje sistémico.

En este capítulo se aborda la aplicación del pensamiento sistémico en la práctica docente. Explica que este enfoque no solo se centra en la planificación y los contenidos educativos, sino también en las interacciones de los estudiantes, los materiales y recursos utilizados, los canales de comunicación, el impacto del entorno en la concentración y el estado emocional de los participantes. El pensamiento sistémico ofrece una nueva perspectiva para analizar el proceso de aprendizaje, incorporando el concepto de modelos mentales y la importancia de la retroalimentación.

Seguidamente destaca que nuestros modelos mentales se crean, entran en crisis y se transforman, y lista los cuatro principios que fundamentan el aprendizaje, la creatividad y todas nuestras creencias y convicciones (por eliminación, por construcción, por distorsión, por generalización), incluidas las que nos sirven para obrar bien los procesos que pueden estar involucrados, haciendo una descripción de cada uno de ellos.

Explica que cada persona tiene sus propios modelos mentales, los cuales son representaciones de la realidad formadas a partir de la experiencia, la información y la interacción con el entorno. Estos modelos ayudan a comprender el mundo, anticipar eventos y dar sentido a las experiencias.

Enumera los Factores a considerar para crear modelos mentales adecuados, los cuáles son: evitar la regresión, proponer un enfoque temporal y plantear experiencias bilaterales.

Hace alusión a que el aprendizaje es la continua creación y recreación de nuestros modelos mentales, el aprendizaje se fundamenta en tomar decisiones y cambiar lo que hacemos en función a la respuesta que recibimos. Desde el punto de vista sistémico identifica tres tipos de aprendizaje: el aprendizaje simple o de un solo lazo, el aprendizaje generativo o de doble lazo y el meta-aprendizaje o de triple lazo.

Es necesario conocer los distintos tipos de aprendizaje para que se pueda plantear estrategias en el diseño de la planificación y propuestas de consignas de trabajo para los estudiantes. Las acciones que se pueden llevar a cabo para poder establecer una adecuada planificación son no eliminar parte de la retroalimentación, presencia de la complejidad dinámica, no construir modelos mentales limitadores, dificultades para medir la retroalimentación, establecer umbrales de retroalimentación intermedios y formular bien las preguntas

Va presentando interrogantes para ir reflexionando.

Durante el Capítulo 5 "Entropía y desorden en los EIA", el autor se dirige al Orden y desorden en escenarios interactivos, cuestionándose si ¿Habrá algún factor o parámetro que nos pueda especificar si un escenario de aprendizaje es lo suficientemente interactivo para favorecer la comunicación y la presentación de contenidos y actividades?

En un EIA la organización de los recursos, su disposición y la secuencia en la que se presentan son aspectos relevantes a tener en cuenta.

Este capítulo hace referencia a un concepto que proviene de la termodinámica para determinar el grado de organización de los recursos disponibles en los EIA: la entropía, de esta manera se podrá deducir las

múltiples posibilidades de interacción que se pueden presentar en estos espacios

Menciona la Entropía en sistemas aislados, la Entropía en sistemas abiertos y hace un análisis completo de cada una de ellas.

En el apartado dedicado a "Una moneda y un dado: entropía y la cantidad de información", expresa aspectos relevantes sobre la información, mencionando que la información se mida en función a la entropía es natural, si se piensa que, la información se asocia al grado de libertad de elección que se tiene al construir los mensajes.

Presenta dos casos en los que se puede apreciar como la entropía puede utilizarse para comparar la aleatoriedad de los sucesos.

Seguidamente presenta el concepto de redundancia y cómo ésta actúa de manera complementaria al concepto de entropía.

Finalizando este apartado hace hincapié en que la información que transmite la interfaz relacionada con los canales de comunicación tendría que presentar una alta redundancia (apoyada en metáforas), para que sea intuitivo de utilizar, invite a la interacción (affordance) y funcione como un medio adaptable para transmitir contenidos y actividades de acuerdo a los modelos mentales de los participantes. Por lo tanto, la redundancia es necesaria en el mensaje que imprime el soporte como canal para acceder a la información que está en el material instruccional y en las tareas.

En lo que respecta a "Sistemas abiertos inestables que evolucionan" hace un análisis culminando con un resumen sobre la entropía

El Capítulo 6, dedicado al "Diseño del EIA y el plan B" presenta el concepto "la oscilación controlada de la entropía" donde el orden y el desorden pueden convivir en el ambiente interactivo, jugando con la secuenciación de recursos (contenidos y actividades) y retroalimentaciones necesarias para que la entropía del sistema oscile. El capítulo se divide en

los siguientes apartados: La entropía oscilante en el Escenario Interactivo de Aprendizaje, ¿Qué influencia pueden tener los canales en el comportamiento de la entropía?, Entropía en la comunicación, Entropía y los contenidos, Entropía y las actividades, Los canales y su influencia potencial en la entropía, La necesidad de tener un plan B: una nueva propuesta de planificación. Cada uno de estos apartados es descrito detalladamente

En el recorrido por el capítulo se encontrará, entre otras cosas:

Prácticas que el docente puede promover la oscilación controlada de la entropía.

Que la entropía podría crecer cuando se plantean cuestionarios con consignas abiertas que admiten múltiples respuestas.

Que las estrategias planteadas por el docente, las intervenciones de los participantes de la clase y la combinación de recursos (complementariedad y diversificación de los canales en el espacio interactivo) permitirá tener una alternancia de la entropía.

Un mismo recurso puede hacer que se comporte la entropía de diferentes maneras de acuerdo a las interacciones que se realicen y del contenido del mensaje que se transmita.

Una descripción de los aspectos claves que se puede considerar al realizar una planificación desde una perspectiva sistémica.

Como cierre del libro, el autor presenta su epílogo en donde realiza una breve revisión de los temas abordados en el libro.

Recomiendo la lectura de este libro, es muy interesante la temática abordada, principalmente para aquellos docentes que llevan a cabo sus prácticas docentes en un EIA.

EL ESCENARIO INTERACTIVO DE APRENDIZAJE

LUIS RODOLFO LARA



COLECCIÓN IDEAS

FICHA TÉCNICA

Título El Escenario interactivo de Aprendizaje

Autor Luis Rodolfo Lara

ISBN 978-631-00-3615-1

Año 2024

Edición Primera

Editorial Editado por Paula Gastaldi – 1 a ed – Córdoba: Luciana Vanesa Bedini.

Páginas 109

País Argentina