



Construyendo nuevos horizontes



¿Cómo diseñar y fortalecer experiencias educativas
dentro del movimiento Wikimedia?



Autoras: Prof. Luisina Ferrante y Lic. Miriam Latorre | Programa de Educación Wikimedia Argentina



WIKIMEDIA
IBEROCOOP

V ENCUENTRO
WIKIMEDIA IBEROAMERICANO

Buenos Aires 2017



1. Presentación de la propuesta

La presente publicación surge desde el Programa de Educación de Wikimedia Argentina en el marco del **V Encuentro Wikimedia Iberoamericano**. El propósito de la misma es compartir algunas estrategias y líneas de acción que colaboren en el fortalecimiento de proyectos educativos que se encuentren vigentes en la región.

Consideramos que generar acciones en y desde el campo educativo favorece una de las tareas de Wikimedia: ampliar el acceso al conocimiento libre. Para poder ser parte de la construcción de experiencias educativas en nuestros contextos es necesario conocer con qué herramientas y proyectos contamos a la hora de escalar nuestros programas de educación. Sabemos que quienes creamos puentes pedagógicos entre los Proyectos Wikimedia y los entornos educativos, nos encontramos muchas veces con dudas en relación a cómo diseñar, implementar y evaluar actividades.

Nuestra intención es compartir aportes en base a: cómo articular, con quiénes, qué tener en cuenta a la hora de definir una actividad y qué considerar en función del destinatario.

Asimismo, queremos destacar que esta publicación surge de una demanda por un interés general de la región de fortalecer los programas de educación existentes y generar bases para la creación de nuevos.

Esperamos les sea de utilidad y aporte claridad al respecto.

Objetivos de la publicación:

Explicitar algunas bases de acción conjunta para delinear futuras propuestas a nivel regional.

Mostrar modos de realizar seguimiento a las actividades educativas a nivel local y regional.

Compartir estrategias desarrolladas desde el Programa de Educación de WMAR en los proyectos educativos implementados entre 2014-2017.



2. Algunas referencias conceptuales para comprender la importancia de desarrollar acciones en educación



Para poder reconocer la relevancia de desarrollar propuestas didácticas que recuperen los modos contemporáneos de producción y difusión del conocimiento, debemos reconocer el escenario socio-cultural actual y conocer a los actores educativos en contexto. Por eso traemos algunas referencias teóricas del campo de la tecnología educativa que echen luz sobre ciertas cuestiones sociales y educativas para pensar prácticas educativas con tecnologías.

Si tuviésemos que definir qué cuestiones en general caracterizan o atraviesan hoy a las instituciones educativas del mundo, es probable que identifiquemos dos tipos de procesos que ocurren: por un lado, el surgimiento de los medios digitales de comunicación y de información que impactan, indefectiblemente, en nuestros modos de conocer, de vincular-

nos, de producir, de comunicarnos y en las aulas ingresa como intermitencia (Bauman, 2015) entre dos mundos que habitamos: el online y el offline. Por otro lado, se percibe la caducidad del modelo de escuela moderna (la disposición rígida de los espacios y los tiempos en las instituciones escolares) y la didáctica (las teorías sobre cómo enseñar) como disciplina sigue anclada a un sesgo clásico, es decir, si bien hay trabajos incipientes, hay una dificultad en el área para desarrollar conceptualizaciones que interpreten y generen teoría sobre los modos de enseñar en la contemporaneidad y esto se debe a que la irrupción de las tecnologías en nuestras vidas es incipiente, pero ha generado cambios profundos, calando hondo en la cotidianidad y por lo general los cambios en las instituciones llevan más tiempo.

Frente a este escenario actual, pensamos que es recomendable definir qué queremos que nuestros jóvenes aprendan y cómo. Desde el Programa de Educación de Wikimedia Argentina sostenemos que:

> los estudiantes deben ser productores: de ideas, de sentidos, de contenidos, de conocimiento, de relatos; y las escuelas, ámbitos para la invención. En un contexto de creciente globalización en la que se considera a los jóvenes como sujetos consumidores -de bienes, de servicios, de contenidos, de re-



des sociales, de tecnologías-, proponerlos como sujetos productores puede resultar un movimiento casi contracultural que incorpore las tecnologías como aliadas en esos procesos de creación.

> la coyuntura histórica actual obliga a revisar las prácticas educativas y a repensar los modos en que enseñamos. Consideramos que el/la docente posee un rol fundamental en una propuesta didáctica. Es él/ella quien la piensa y la diseña y su mirada y experiencia no son reemplazables fácilmente. Los/las educadores/as conocen mejor que nadie los tiempos, las limitaciones, los contenidos, por eso son junto a los estudiantes, los actores principales en una práctica educativa. Ahora bien, ¿cómo hacer para que los/las docentes puedan inventar nuevas formas de enseñar “sobre la marcha”? ¿Cómo se vinculan con las nuevas tecnologías?

> las tecnologías son herramientas. Éstas son productos de la cultura (Vygotsky, 1978) y un objeto social que al ser utilizado modifican no sólo la realidad sino la mente de quien lo utiliza. Las herramientas en la acción, amplían las habilidades mentales como la atención, la memoria, la concentración, entre otras. Recuperamos este concepto vygotskyano, proveniente del campo de la Psicología, porque nos resulta relevante destacar qué definición y rol le otorgamos a las tecnologías en la educación para poder incorporarlas.



Cuando se incluye en el diseño de una clase el uso de una tecnología se espera que el docente, quien la lleva adelante, reconozca el valor que dicha herramienta le aporta a su propuesta, que comprenda que ésta potencia su propuesta y el aprendizaje de los estudiantes y que tenga en claro que no incorporarla, empobrecerá la experiencia, entonces así tendrá lugar una inclusión genuina (Maggio, 2012) de la tecnología en la enseñanza.

Cuando los docentes diseñan en educación están creando una propuesta didáctica. ¿A qué nos referimos cuando hablamos de diseñar? Veamos la siguiente definición:

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, “prefiguración”, en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Etimológicamente deriva del término italiano “disegno” dibujo, designio, “signare”, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas.

[> Fuente](#)

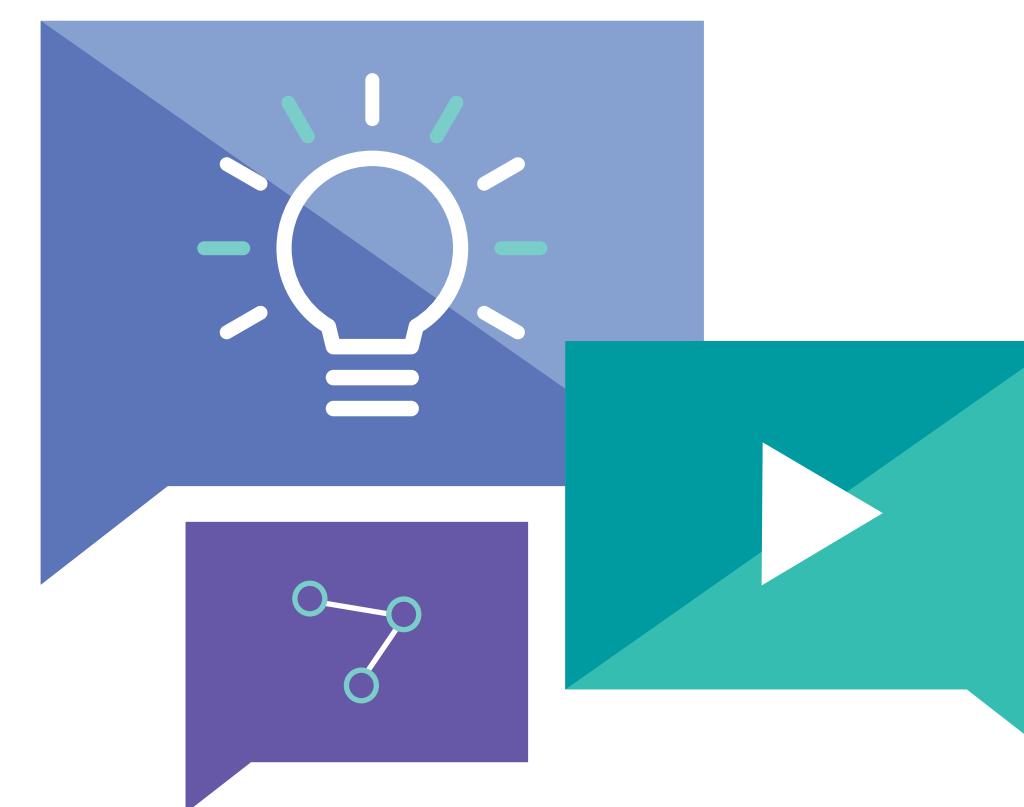
La palabra diseño remite a un acto creativo, un producto que permite prever acciones. La planificación en educación es el instrumento con el que los educadores organizan su práctica articulando el conjunto de contenidos, opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las actividades que se van de realizar. La propuesta pedagógica es la estructura que sostiene la clase.

En este sentido, al momento de diseñar una propuesta, el docente ve los contenidos que expresa la currícula y formula actividades o experiencias para trabajarlos, entonces las tecnologías que decida incorporar deben estar vinculadas con los temas y la propuesta a trabajar. Destacamos esto, porque las acciones que desarrollemos desde Programas de Educación externos a las escuelas deben tener presente el trabajo articulado con los educadores, ya que son ellos finalmente quienes toman las decisiones pedagógicas.

Pensemos ahora quiénes son los estudiantes que habitan nuestras escuelas. Michel Serres (2013) los define como Pulgarcitas, por el uso de sus pulgares para acceder a casi todo. En este sentido, sostenemos que digitalizar el conocimiento es democratizarlo y mejor aún si eso sucede en el marco de instituciones educativas.

Más allá de este marco conceptual general es necesario también hacer foco en algunas claves para pensar el desarrollo de propuestas educativas desde Wikimedia. Para ello, pensemos juntos cuáles son los conceptos que podemos considerar centrales y que no pueden quedar afuera, algunos de ellos podrían ser: cultura libre, licencias, cultura digital, comunidades de producción, trabajo colaborativo, estilos de escritura, neutralidad, fuentes, confiabilidad, conocimiento, accesibilidad, ¿cuáles otros creen que son importantes?

Desde el movimiento Wikimedia es preciso pensar las potencialidades que poseen nuestros proyectos para poder transmitirlos y configurar líneas de acción desde los programas educativos.



3. Cómo diseñar nuestros proyectos educativos

Al momento de diseñar los proyectos que conforman los programas educativos, consideramos importante generar un análisis integral del contexto en el cual vamos a desarrollar las actividades del programa. Lograr identificar las instituciones con las que vamos a articular los proyectos y establecer una alianza con los referentes educativos locales, en especial con los Ministerios de Educación, es un punto de partida necesario para potenciar lazos directos con la comunidad educativa. En este sentido, el hecho de poder ejemplificar nuestras experiencias locales con el desarrollo de las mismas a nivel regional e internacional contribuye a posicionarnos como proyecto educativo integral.

A partir de establecer las alianzas locales, es importante que los proyectos logren distinguir sus propuestas por nivel educativo: primaria, secundario y/o superior e identifiquen líderes en cada instancia que se apropien de la experiencia y puedan ser los referentes institucionales.

Veamos:

> En el caso del **nivel primario y secundario**, es importante contar con los/as docentes y trabajar en conjunto la importancia de contextualizar el uso de los Proyectos Wikimedia como parte de la currícula escolar y no de forma extracurricular.

> Para el **ámbito universitario**, la estrategia puede variar y profundizar en el trabajo de a pares durante los procesos de investigación académica e interdisciplinaria.

En los siguientes apartados -partiendo de los aprendizajes que tuvimos, y seguimos teniendo en el Programa de Educación de Wikimedia Argentina-, compartiremos una serie de estrategias que consideramos importante socializar para seguir construyendo y fortaleciendo proyectos educativos en la región en particular y en el movimiento Wikimedia en general.

Alianzas: ¿Cómo articular y con quiénes?

A lo largo de nuestro recorrido por la comunidad educativa a nivel local, identificamos que es importante conocer qué contrapartes son necesarias tener en cuenta a la hora de escalar los proyectos educativos que como programas diseñamos. **En este sentido, recomendamos:**

> Para la visibilización y difusión: Realizar un mapeo de portales educativos a nivel nacional y programas gubernamentales que busquen desarrollar experiencias de inclusión y colaboración a partir de la cultura libre y digital, con los cuáles se pueda diseñar estrategias de articulación y difusión de las propuestas educativas pensadas por los capítulos de Wikimedia. En el caso de Wikimedia Argentina generamos alianzas en la difusión de nuestras actividades con dos portales educativos portal Educ.ar e Ibertic, portales digitales referentes a nivel nacional. Cada vez que lanzamos una nueva propuesta, es mediante estos sitios que logramos alcanzar y difundir a gran escala los proyectos educativos. Dichos portales suelen tener un alcance importante en lo que respecta propuestas de educación primaria y secundaria.

> Para el impacto en ámbitos académicos: Establecer una red de alianzas estratégicas en el ámbito de la educación superior que difundan proyectos de forma focalizada en cátedras y comisiones. En este caso desde WMAR, establecimos un importante vínculo con universidades a nivel nacional que difunden nuestras propuestas con su cuerpo docente, entre ellas: PENT-FLACSO, UNLP, UNRN, UBA, UNSA.

> Para contar con alianzas: Contar con el apoyo de organizaciones referentes en el campo educativo nacional vinculado a temáticas específicas: TICs y educación, género, derechos humanos, cultura colaborativa y derechos digitales. En este sentido, es importante establecer una red de organizaciones y/o fundaciones estratégicas que acompañen en las diferentes coyunturas nuestras propuestas y actividades.

Proyectos educativos: ¿Cuáles son los proyectos que el Programa de Educación de WMAR ofrece a la comunidad educativa?

Entre el año 2014-2017 fuimos evaluando proyectos y estrategias pedagógicas para implementar Wikipedia en aula en los diferentes niveles educativos. Luego de evaluar y comparar resultados y experiencias, hoy en día contamos con **cuatro propuestas educativas para instituciones que nos convocan**.

> **Capacitaciones docentes:** desarrollo de capacitaciones a equipos docentes en base a cómo utilizar Wikipedia más allá de la consulta, conocer la herramienta de edición y pensar didácticamente su inclusión en el aula.

> **Wikipedia en la Universidad:** cada vez más sabemos que es importante adentrarnos en los ámbitos académicos superiores y contar con el aval de especialistas para crear y mejorar contenido relacionado con sus especialidades.

> **Clubes de Edición:** desarrollamos una propuesta específica que implica el trabajo en conjunto entre docentes y estudiante, en base a la identificación de una temática a editar que interpele a la institución y forme parte de la currícula escolar. El objetivo es

que los/as docentes cuenten con las capacitaciones en base al uso de Wikipedia y logren construir conocimiento junto a sus estudiantes, en el marco de la materia, que luego será publicado en una jornada de edición específica.

> **Curso Virtual “Puentes entre la cultura escolar, digital y libre”:** #Wikipuentes es nuestro curso virtual destinado a docentes de todos los niveles educativos, a partir del cual trabajamos codo a codo junto a los/as cursantes en base a conocer la filosofía Wiki en el marco de la cultura digital y libre, y año tras año fuimos profundizando en la importancia de la práctica de edición en Wikipedia. Los y las docentes tienen un primer, e importante, acercamiento a la herramienta y logran reconocer sus potencialidades como propuesta pedagógica.

¿Por qué trabajar por proyectos?

La posibilidad de trabajar por proyectos, y poder evaluar por qué determinadas actividades funcionan y otras no, se vincula con la necesidad de armar una serie de propuestas pedagógicas, con sus respectivos objetivos y situadas, que nos permitan trabajar con instituciones diversas sin la necesidad de crear un proyecto único para cada institución que nos convoca a realizar una actividad. Esto significa ser nosotros los que ofrecemos para cada nivel una propuesta específica de trabajo que son flexibles y permeables a las particularidades de los destinatarios. Todas tienen como horizontes sumar el uso de Wikipedia en los entornos educativos, sin embargo los procesos planteados son diferentes según con quiénes trabajemos y el objetivo que la contraparte tenga en convocarnos.

En este sentido algunas claves a tener en cuenta son:

✓ Distinguir qué tipo de actividad desea realizar la institución que nos convoca, por esto dividimos en cuatro proyectos, cada uno de ellos profundiza de diferente manera los conocimientos en base al uso de Wikipedia en el aula.

✓ Las capacitaciones docentes suelen ser el primer paso para dar a conocer la propuesta e incentivar a la comunidad educativa que piense en la posibilidad de sumar Wikipedia al aula. En éstas se suelen presentar los múltiples proyectos que tenemos desde el Programa para que los/as docentes de la institución conozcan con qué herramientas cuentan.

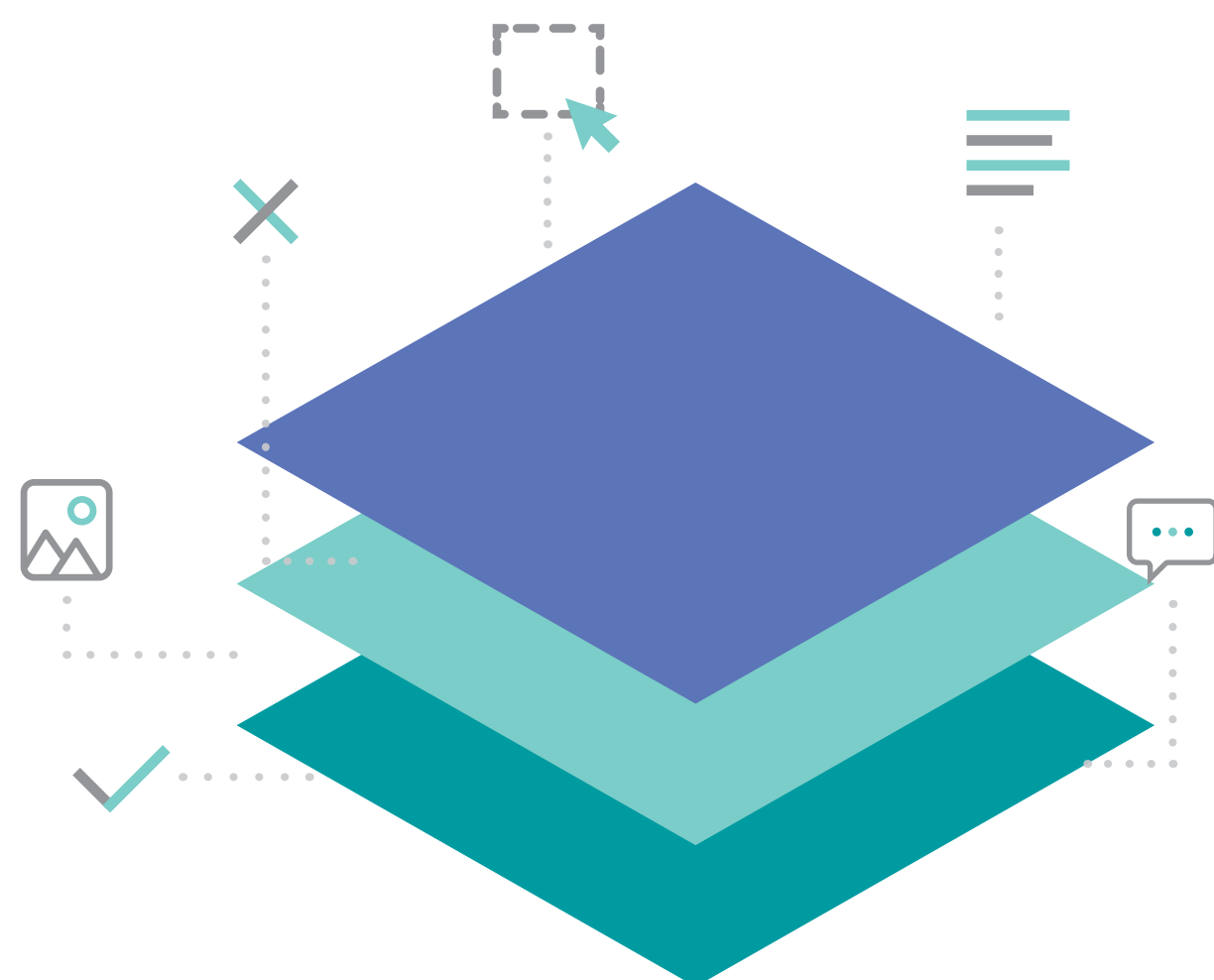
✓ Es importante fortalecer el vínculo con las instituciones a partir de un primer encuentro con la comunidad de docentes que los/as convoque a pensar los proyectos de forma interdisciplinaria.

✓ Para el ámbito universitario, muchas veces solemos realizar el proyecto con una cátedra y/o materia en específico, siempre recomendamos poder hacer una presentación de la propuesta a la comunidad académica en general, ya que muchas veces, es un primer paso para abrir futuras convocatorias y, los/as docentes, se animan a pensar a futuro aplicarlo en sus respectivas materias.

✓ Por último, saber que el proyecto que más alcance nos permitió tener a nivel nacional fue la posibilidad de desarrollar y profundizar el Curso Virtual #Wikipuentes. Contar con un curso virtual en el cual durante 5 semanas los/as docentes están conociendo gradualmente las herramientas y los fundamentos para incluirlas en sus prácticas, permite que puedan apropiarse de la experiencia y desarrollar habilidades que luego son aplicadas en el aula, en sus propios diseños didácticos.

¿Cómo organizar las actividades y definir objetivos?

Tarea compleja la de definir actividades generales considerando objetivos específicos. En WMAR sabemos que es un proceso de prueba y error, a medida que fuimos realizando actividades, fuimos identificando qué funciona y qué no funciona. Siempre seguimos reflexionando sobre nuestra práctica y generando nuevas estrategias porque sostenemos que es fundamental revisitar lo realizado, pero con una mirada analítica.



Les compartimos algunos de nuestros aprendizajes que seguimos construyendo hoy en día:

- > Es necesario armar equipos docentes en las escuelas y en las universidades que lideren interdisciplinariamente los proyectos.
- > Distinguir entre el objetivo de encuentros masivos con toda la comunidad docente y aquellos talleres en los que se trabaja puntualmente con los/as docentes transmisores del contenido y el conocimiento específico.
- > Según nuestras experiencias, sabemos que las actividades masivas tienen como objetivo visibilizar Wikimedia como organización y su especificidad a nivel educativo. De las experiencias masivas los/as docentes no salen liderando proyectos, sí comienzan a interiorizarse sobre las propuestas y a pensarlas en sus aulas.
- > Es en los talleres destinados a fortalecer los equipos docentes que lideran las propuestas en sus es-

cuelas en los que logramos tener resultados cualitativos en la edición del contenido. Estos talleres pueden ser presenciales o planteados en el marco de encuentros virtuales para realizar el seguimiento.

> Como apoyo para las actividades que realicen los/as docentes en las aulas, es importante contar con una serie de tutoriales y materiales pedagógicos que los/as guíen en el proceso, tanto de edición en Wikipedia como de organización de una propuesta didáctica que incluya el uso de los proyectos Wikimedia en el aula.

> Los talleres y la creación de materiales que acompañen el proceso, tienen como objetivo ser el soporte de las capacitaciones docentes que a medida que profundizamos la articulación con instituciones puntuales, siempre están disponibles para cubrir consultas y dudas sobre el proceso de las actividades realizadas en el aula.

¿Cómo evaluar? ¿Qué criterios tener en cuenta?



Evaluar es un proceso continuo desde que comenzamos a definir la propuesta hasta que cerramos el proyecto. La evaluación es lo que nos permite ajustar y medir el alcance de las experiencias a nivel pedagógico.

Teniendo en cuenta los sujetos que son destinatarios de nuestros proyectos, es importante pensar en dos métodos de evaluación en paralelo:

> Por un lado, una **evaluación cualitativa** que tenga presente el antes, durante y después de la actividad que nos permita hacer un seguimiento del proceso que el/a docente atraviesa al conocer e incorporar la herramienta, como habilidad individual, y luego como medio para abordar en su plan de estudios diferentes temáticas. Este tipo de evaluación nos permitirá identificar qué tipo de actividad rindió más y en qué momento de la secuencia didáctica planteada. Es importante a partir de la evaluación establecer criterios para guiar futuros procesos, los y las docentes suelen sentirse seguros/as si cuentan con la posibilidad de conocer experiencias anteriores en las que se implementaron las propuestas. Estos criterios básicos de desarrollo de las actividades surgen del parámetro que nos da la evaluación cualitativa.

> Por otro lado, y en constante vínculo, la **evaluación cuantitativa**. En este caso es necesario poder profundizar en lo cuantitativo y saber a partir de los resultados qué actividad interesó más. En especial cuando trabajamos en los proyectos en base a la edición de contenido en Wikipedia: qué se editó más, qué temáticas convocaron, qué herramienta de la edición fue más utilizada (enlazar, sumar texto, categorizar, poner referencias, acomodar formato, etc) . De este modo, diversificar lo cuantitativo, y ampliar el relevamiento de qué se hizo, quiénes y cómo, nos permite cruzar ambas formas de evaluación para enriquecer futuras actividades.

La evaluación es la base de nuestros proyectos, es necesario seguir pensando instancias de articulación y abordar los procesos de evaluación de forma estratégica. Con el objetivo de lograr establecer bases y criterios regionales en el seguimiento de las experiencias pedagógicas.

5. Conclusión



Retomando la noción de tecnologías como herramientas y medios en los procesos educativos, nos propusimos abordar las experiencias que desde los programas de educación del movimiento de Wikimedia recuperamos como relevantes y necesarias al momento de diseñar nuestras propuestas.

Los proyectos Wikimedia son herramientas culturales que pueden ingresar en las aulas de múltiples formas y dan la posibilidad, tanto a educadores como educandos, la posibilidad de constituirse como hacedores y creadores de contenidos en la web.

Como afirmamos anteriormente, el diseño didáctico de una propuesta pedagógica y su evaluación en el marco de la currícula escolar por parte del equipo docente, convierte a los proyectos educativos pensados desde Wikimedia en elementos con el potencial de enriquecer la propuesta, ya que contribuyen a la democratización y la construcción colaborativa del conocimiento en el aula y en la escuela.

Posicionarnos regionalmente como propuestas educativas que acompañan los procesos de construcción del conocimiento en las instituciones educativas y que trabajan en conjunto con los sujetos educativos que día a día la transitan, nos permite situar a los proyectos Wikimedia como herramientas válidas y potentes para tender los puentes que desde el aula pueden generarse entre la cultura libre, digital y escolar.

A nivel regional, contamos con los elementos necesarios para pensarnos como proyectos educativos desde una perspectiva de acción y estrategia integral que colaboren con las instituciones educativas.

Esta publicación busca compartir algunos aciertos, lecturas de contexto y experiencias que nos encuentran construyendo horizontes de acción en la educación.

6. Bibliografía citada

- > Bauman, S (2015) Ceguera moral. La pérdida de la sensibilidad en la modernidad líquida. Buenos Aires: Paidós.
- > Maggio, M (2012) Enriquecer la Enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- > Serrés, M (2013) Pulgarcita. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- > Vygotsky, L (1978) Pensamiento y lenguaje. Madrid: Paidós.