

Workshop virtual: Experiencias de Enseñanza en Modalidad Educación Permanente en la Udelar durante la Pandemia de COVID-19, en el Uruguay, desde marzo del 2020

Título de la ponencia: Reflexiones colectivas del devenir virtual del curso en modalidad interservicios: Jugar para ser, comprender, aprender. El lugar del juego y el movimiento en la primera infancia¹

Nombre de las autoras

Aispuro, Mariana. As. Lic. en Psicomotricidad. Especialista en intervención Familiar. Licenciatura de Psicomotricidad-Escuela Universitaria de Tecnología Médica-Facultad de Medicina.

maaispuro85@gmail.com

Cazenave, Cinthia. As. Lic. en Psicomotricidad. Mag. Atención Temprana. Licenciatura de Psicomotricidad-Escuela Universitaria de Tecnología Médica-Facultad de Medicina.

cinthia.cazenave.caneto.c@gmail.com

de Pena, Lucía. Prof. Adj. Lic. en Psicomotricidad. Lic. en Psicología. Mag. en Bioética. Licenciatura de Psicomotricidad-Escuela Universitaria de Tecnología Médica-Facultad de Medicina.

ludepena@gmail.com

Recto, Gabby. Prof. Adj. Lic. en Psicología. Especialista en usos problemáticos de sustancias. Mag. en Primer Nivel de Atención en Salud. Programa Apex-Cerro. gabby.recto@apex.edu.uy

¹ Trabajo presentado al WORKSHOP –VIRTUAL Experiencia de Enseñanza en modalidad Educación Permanente, durante la pandemia del COVID-19- Udelar.

Los aportes de este material para presentar la propuesta de intercambio al workshop virtual fueron extraídos de un material que se encuentra en proceso de elaboración para ser presentado a la convocatoria 2020 a edición y publicación de aportes en Educación Permanente y de contenidos originados en cursos de Educación Permanente de la Comisión Sectorial de Educación Permanente (CSEP) de la Universidad de la República.

Resumen

El siguiente trabajo pretende aportar líneas de pensamiento que puedan ser útiles para reflexionar y discutir sobre los retos que supone abordar un curso de Formación Permanente con la temática de juego en la infancia, en modalidad virtual.

En el marco de la convocatoria para la postulación de cursos de Educación Permanente (EDUPER) para el año 2020, docentes del Programa Apex y de la Licenciatura de Psicomotricidad-Escuela Universitaria de Tecnología Médica-Facultad de Medicina presentan un curso titulado “Jugar para ser, comprender, aprender. El lugar del juego y el movimiento en la primera infancia” en modalidad interservicios, orientado para público en general.

La posibilidad de entrelazar disciplinas para componer el curso posibilita un abordaje del tema con mayores niveles de profundidad y de una forma más especializada. El intercambio y la producción de conocimiento se conforma mediante el ejercicio de diversas formas de comunicar las ideas, integrar conceptos, técnicas y datos; se trata de un proceso dinámico en el cual se logra la reciprocidad en dicho intercambio.

Debido a la situación de emergencia sanitaria que atraviesa Uruguay en particular y el mundo en general, provocada por la pandemia por COVID-19 (coronavirus disease 2019) el curso se debió implementar para desarrollarse a distancia, utilizando una plataforma virtual y los recursos que ella ofrece.

Para el equipo docente, ello se convirtió en un desafío, ¿se lograría generar un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de formación a distancia de una temática que se imponía básicamente como movimiento?, ¿podríamos jugar, para ser, comprender y aprender, adaptando los contenidos y actividades planificadas para utilizarlas con los y las participantes, en estas circunstancias de formación no presencial?, ¿sería posible seleccionar las técnicas adecuadas y los recursos educativos asertivos para motivar a los y las participantes?

Palabras clave: Formación continua, Enseñanza virtual, Curso interservicio.

“Se hace camino al andar” (Serrat, 1969).

Introducción

La temática del juego y el movimiento en la primera infancia ha sido sugerida por trabajadores y trabajadoras de las instituciones para la educación en la Primera Infancia del Municipio A, que ubican el eje de su demanda en la responsabilidad que tienen los educadores y las educadoras en su formación permanente y, a la vez, entienden al Programa de Educación Permanente (EDUPER) de la Universidad de la República como una oportunidad de potenciar sus propios desarrollos.

Sería la segunda edición de un curso, que en el año 2019, se había desarrollado a cargo de dos docentes del equipo, en forma presencial en el territorio, y que la irrupción de la pandemia COVID-19, necesariamente invitó a realizar un giro hacia la virtualidad y a proponer su fortalecimiento con la integración de otras docentes al grupo de trabajo, para juntas, re-diseñar las nuevas rutas de andares.

“Trabajar en equipo, requiere la movilización de recursos propios y externos, de ciertos conocimientos, habilidades y aptitudes, que permiten a un individuo adaptarse y alcanzar junto a otros en una situación y en un contexto determinado, un cometido” (Torrelles & Col., 2011:04).

Primera parada en estos nuevos rumbos: conformación del equipo docente y surgimiento del curso en modalidad interservicios

Dificultades

El equipo docente se conforma a partir de esta edición del curso, por lo que es necesario acoplar las fortalezas y las debilidades y conocer los estilos docentes. Esta constituye la primera experiencia en conjunto en planificar y dictar un curso con características netamente virtuales. Para muchos de los y las participantes, el curso también constituye la primera experiencia de formación netamente virtual.

Estrategia empleada para la solución de esas dificultades

Los inicios de la planificación docente transcurren con gran entusiasmo por un período inicial de lectura de los diversos materiales integrando la perspectiva interdisciplinar.

Se confecciona un calendario de encuentros, donde se intercambiará sobre las ideas fuerzas que debieran

estar contenidas en el desarrollo del curso y se da comienzo al intercambio de las fortalezas y debilidades de las docentes en relación al manejo de los entornos virtuales.

La integración de un equipo docente conformado por trayectorias académicas diversas, propició una manera de trabajar colaborativa y cooperativa. El desafío de innovación que impuso la virtualidad, requirió de la diversidad de habilidades, conocimientos y respuestas a la adaptabilidad, estimulando la participación y la comunicación entre las integrantes del equipo, generando intercambios para lograr un ambiente educativo adecuado y de alta calidad.

La integración entre disciplinas en la Universidad de la República no es novedosa, se consolida en la segunda Reforma Universitaria del año 2008, donde se crean “estructuras interconectadas con identidad propia para facilitar, promover y legitimar abordajes innovadores para problemas complejos y multidimensionales” (UAEI, 2012:02)

Segunda parada: re-conversión del curso, focalizando en alcanzar los objetivos propuestos para la presencialidad

Dificultades

Encontrar buenas formas de reconversión del curso a la virtualidad, para alcanzar los objetivos propuestos para la presencialidad.

Estrategia empleada para la solución de esas dificultades

Comprender que el desafío no consistía únicamente en digitalizar el material de los encuentros presenciales sin ocuparnos de que fuera interiorizado por las y los participantes. Entender que los formatos educativos portan diferencias, fue la clave que nos permitiría promover una formación significativa.

La oferta se centró en seis encuentros con frecuencia semanal, sincrónicos, de hora y media de duración. Espacios teóricos reflexivos, integrando aspectos dinámicos que aportaban al tema abordado; semanalmente se sugirieron diversas lecturas que permitieron intercambios en el encuentro siguiente.

La selección de autores y autoras referentes en la temática, fueron aportando conceptos que se re-crearon en cada debate.

Del historietista Joaquin Lavado (Quino) y del psicopedagogo y dibujante Francesco Tonucci (Frato), se

tomaron prestados sus gráficos, estilos creativos que permitieron reconstruir el lugar del juego en cada participante y co-pensar sus prácticas educativas.

El objetivo general planteado se comenzaba a materializar: contribuir a la reflexión del valor del juego como estructurante de los procesos de aprendizaje y socialización en la primera infancia y los objetivos específicos complementaron las diversas acciones que se fueron desplegando.

Tercera parada: re-conversión del curso, focalizando en en la metodología a emplear

Dificultades

Escaso ejercicio del rol docente en la virtualidad. Lugar de la participación en el imaginario del ejercicio del rol de las y los participantes. Utilización de métodos adecuados para la virtualidad. Lograr visibilizar los procesos de adquisición de los intercambios de cada encuentro.

Estrategia empleada para la solución de esas dificultades

Basándonos en que las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) facilitan la construcción de conocimiento colectivo, se desarrolló una metodología participativa que promovió una serie de procesos que estimularon el pensamiento crítico. Se diseñaron actividades que tomaban distintas herramientas didácticas, provocando la captura de los diversos intereses. Hubo un especial cuidado a generar una comunicación respetuosa y fluida, potenciando la posibilidad de interpelación al tema de parte de los y las participantes.

Entendemos que el Programa de Educación Permanente de la Universidad de la República brinda la posibilidad de transitar aprendizajes y que integra, a quienes deseen formarse, como ciudadanos competentes y solidarios para el mundo actual. En esta oportunidad, pensar la metodología para el curso “El lugar del juego y el movimiento en la primera infancia”, impartido para personas adultas nos interpeló. Cuando se habla del juego como una actividad humana parece que nos referimos siempre al binomio: juego-infancia y en ocasiones olvidamos y casi que negamos la posibilidad de otro tipo de jugadores y jugadoras (Mantilla, 1991).

En sus orígenes, el curso fue planificado desde la posibilidad de contar con espacios de asistencia presencial, desarrollando una metodología participativa, que incluía estrategias lúdicas-pedagógicas, donde la teoría y la práctica se entretujan en el dispositivo de taller. Los talleres nacen como un tiempo-espacio para accionar, sentir y pensar en libertad, junto a otros y otras; como lugar de indagación sobre

la realidad, de cuestionamiento y transformación. El taller posibilita la búsqueda de nuevas estructuras-estructurantes (González, 1988:6).

¿Cómo conservar las características del dispositivo taller en formato virtual? ¿Cómo promover la participación protagónica de los y las participantes? ¿Se lograría transmitir la importancia del juego como lugar de encuentro y desarrollo social, cognitivo, emocional, tal como habían vislumbrado Piaget (1979) y Vigotsky (1978)? ¿Los y las participantes reconocerían que el juego no es una actividad meramente instrumental, sino que se hace necesaria para la construcción de una vida humana valiosa (Nussbaum, 2012)?

El escenario de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) que se nos presentaba, denominadas Comunidades Virtuales de Aprendizaje (Bustos Sánchez & Coll Salvador, 2010), nos convocó a hacer uso de la creatividad para lograr los objetivos propuestos.

La utilización de estos recursos virtuales supone un cambio en las estrategias docentes consolidadas en la presencialidad, apelando a la flexibilidad en la adecuación del curso presentado, transformándolo hacia características de una plataforma virtual sincrónica y utilizando las múltiples herramientas que esta requiere y brinda. Se necesita desarrollar la habilidad creativa para poder aprovechar todo su potencial educativo (Vázquez, 2013).

Compartimos los espacios sincrónicos apelando a recursos digitales que nos permitieran facilitar los procesos de aprendizajes, consolidando, manteniendo y enriqueciendo las experiencias y saberes previos de los y las participantes para que logaran integrar nuevas perspectivas en sus proyectos personales y laborales en relación a la temática que nos convocaba.

Parada sin anticipar: acerca de los y las participantes

Al ser el curso desarrollado en forma remota, se eliminaron las barreras de las distancias, permitiendo la inscripción de participantes que provenían de diferentes departamentos del país. Realizar el curso en línea, generó la posibilidad que personas interesadas de otros departamentos distantes de la capital encontraran la oportunidad para cursar, ampliando el alcance territorial, en tanto la difusión logró tener repercusión a nivel nacional. Este aspecto resulta de relevancia ya que la oferta de cursos de modalidad presencial se encuentra centralizada mayoritariamente en Montevideo, encontrándose restringida la

accesibilidad a la formación para posibles cursantes interesados e interesadas en el tema.

Se destaca la flexibilidad de los y las participantes del curso para adaptarse a esta modalidad poco frecuente en los procesos formativos, ya que, si bien la oferta de cursos virtuales ya existía en el Programa de Educación Permanente, hasta el momento, eran reducidos los servicios universitarios que las disponían como propuestas educativas.

La posibilidad de compartir prácticas educativas que se establecen a nivel país en los diferentes territorios, con las particularidades de las zonas, motivó el intercambio de saberes, entre los y las participantes. El clima que primó en cada uno de los encuentros sincrónicos fue de escucha y reflexión, en donde docentes y estudiantes lograron interactuar de forma fluida y comprometida.

Parada luego del recorrido: entre pensares, haceres y sentires

En relación a la participación, nos dejamos sorprender por la avidez y necesidad que los educadores y educadoras expresaban de conectarse con “la teoría del hacer” y, recordamos aquí palabras de Freire: “Mientras más reflexiona el hombre sobre la realidad, sobre su situación concreta, más emerge plenamente consciente, comprometido, listo a intervenir en la realidad para cambiarla” (1974:38).

Entendemos que los beneficios del uso del entorno virtual como ser: la posibilidad de combinar el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas, su acceso con mínimos conocimientos, en esta oportunidad posibilitó un aprendizaje constante y nutrido tanto del equipo docente como de los y las participantes.

Incorporar esta temática en un curso de educación permanente nos permite poner en diálogo las teorías clásicas del juego con las más recientes lecturas desde las perspectivas de género, a la vez que posibilita el análisis de la experiencia del juego en relación al mundo adulto, con un enfoque que se propone rescatar la experiencia cotidiana del jugar con niños y niñas, ya sea en el rol de educadores y educadoras como de terapeutas. Ninguna persona adulta que trabaje con niñas y niños queda ajena al juego, el juego es la experiencia más cotidiana en la infancia. En este sentido, un curso con antecedentes en la modalidad presencial y que por tanto, posibilitaba en el encuentro el despliegue lúdico entre personas adultas como estrategia para re-significar el juego en las infancias asumió el reto de direccionarse a la modalidad virtual con los obstáculos y oportunidades que ello implicó.

Consideraciones finales

Rescatar la temática del juego y el jugar en tiempos de avance del uso de las tecnologías y de repliegue de niños y niñas desde el espacio público compartido hacia el espacio privado e individual, implica un desafío para quienes trabajamos con niños y niñas en la actualidad.

Es de destacarse que este nuevo escenario de aprendizajes en la virtualidad es muy diverso, debido a que depende de las herramientas de cada docente y de cada estudiante. Por un lado entra en juego la calidad de los dispositivos para la conexión, así como la potencia de la conectividad a internet. Por otro, la variedad de recursos de comunicación que se utilizan en un espacio de formación presencial o virtual se tornan claramente diferentes, lo que resulta en un desafío de conocer esos nuevos recursos para profundizarlos en pos de humanizar el espacio virtual y potenciar su impacto en los aprendizajes.

Ante lo nuevo que irrumpe respecto a esta construcción de aprendizajes transformadores desde lo colectivo, nos preguntamos qué sucede cuando la virtualidad invade los hogares y nos atraviesa a todos y a todas. Hemos evidenciado cuestiones que entrelazan diversos escenarios que debemos tener en cuenta, tales como las condiciones físicas (espacios adecuados o espacios compartidos dentro de la dinámica familiar), económicas (conectividad), temporales y hasta afectiva-emocional, para dar lugar a una disponibilidad adecuada para un espacio de formación.

Esta discusión se nos presenta como nueva en los modelos de enseñanza-aprendizaje y al parecer vino para quedarse. Compartimos una reflexión al respecto del filósofo surcoreano Byung-Chul Han:

La comunicación digital nos extenua muchísimo. Es una comunicación sin resonancia, una comunicación que no nos da la felicidad. En una videoconferencia, por motivos puramente técnicos, no podemos mirarnos a los ojos. Clavamos la vista en la pantalla. Nos resulta agotador que falte la mirada del otro (2021).

En este sentido, la emergencia socio-sanitaria trajo consideraciones no menores en cuanto a la disponibilidad, no sólo corporal-presencial para la adquisición de los aprendizajes, sino también de elementos concretos como la cantidad y calidad de dispositivos tecnológicos al alcance de cada hogar, así como la calidad y velocidad de las redes de conexión. En muchos casos algunas de las funciones de

los dispositivos no pueden estar activas, por ejemplo se denota la imposibilidad de utilizar la cámara porque sino la conexión se desestabiliza y se entrecorta la comunicación, o el acceso a la palabra por imposibilidad de expresarse por el audio incorporando de esta manera comentarios acotados dentro del chat, lo cual claramente dificulta una comunicación fluida dentro del espacio de formación.

A pesar de algunas de estas dificultades en torno a las posibilidades y limitaciones que traen consigo las tecnologías, su utilización en el marco de este curso de educación permanente evidenció un alcance territorial más abarcativo, con participación de personas de diferentes lugares del país, lo que posibilita un acceso más amplio a los cursos brindados desde la Universidad de la República para actores sociales y público en general que no hubiera sido posible en una modalidad exclusivamente presencial.

Bibliografía

Byung-Chul Han. *Cansancio, depresión, videonarcisismo: los efectos de la pandemia según Byung-Chul Han*. <https://www.latercera.com/culto/2021/03/21/cansancio-depresion-videonarcisismo-los-efectos-de-la-pandemia-segun-byung-chul-han/>

Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 163-184.

Freire, Paulo. 1974b. *Concientización*. Buenos Aires: Búsqueda.

Gonzalez, L. (1988) *El oficio de historiar*. México. El Colegio de Michoacán.

Mantilla, L. (1991) *El juego y el jugar: ¿Un camino unilineal y sin retorno?* Redalcy, 101-123.

Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades*. Barcelona: Paidós.

Piaget, J. (1979). *El juego*. México: Fondo de la Cultura Económica.

Torrelles, C., & Col (2011). *Competencia de trabajo en Equipo: Definición y categorización. Profesorado*. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 15 (3), 329-344.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56722230020>

Universidad de la República. Espacio Interdisciplinario (2012). *Puntos de encuentro entre interdisciplina e integralidad*. Unidad Académica del Espacio Interdisciplinario

Vázquez, E. (2013). *Microblogging con Edmodo para el desarrollo de las competencias básicas del alumnado de enseñanza secundaria. Un estudio de caso*. Educatio Siglo XXI, 313-334.

Vigotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.