

MÁS ALLÁ DE LAS FRONTERAS DE MI AULA: PDP ELE EXISTE

“Education is a process of living”

JOHN DEWEY

Sabemos que el aprendizaje es un proceso que dura toda la vida. Esta idea que hoy en día se repite con bastante asiduidad, como algo de rabiosa actualidad en pedagogía, no es, sin embargo, una idea novedosa. Tampoco lo es aquella que preconiza cuestiones como que la tecnología proporciona condiciones indispensables para que el aprendizaje ocurra o sea eficaz. Lo único es que esta última afirmación no es del todo cierta. A decir verdad, la tecnología es tan sólo un instrumento, un medio. Lo que sí nos interesa de la tecnología es todo aquello que se encuentra relacionado con la portabilidad, la usabilidad, la disponibilidad y la promoción de la interacción, la implicación y la multimodalidad en circunstancias en que ello es posible, para ensanchar espacios situacionales en los que poder practicar, tomar contacto con los contenidos así como relacionarlos con nuestra experiencia. En todo esto, se encuentra su principal fuerza, sin ninguna duda: la ruptura espacio-temporal que proporcionan los espacios digitales contribuye a favorecer que dicho proceso de aprendizaje, que decíamos que ya sabemos que es para toda la vida, siga siendo continuo.

Es verdad que, tradicionalmente y todavía hoy, se ha vinculado la formación al aquí y ahora. Nuestro inconsciente está acostumbrado a eso. Así, el acto pedagógico de enseñar se suele representar en nuestra mente como todo un ideario en el que un curso sucede en un ámbito concreto, que puede ser de mayor o menor duración, en los espacios *de-limitados* por los muros del aula de la institución educativa correspondiente e impartidos por un profesor. La llegada de la tecnología convive, en ese aquí y

ahora de la fecha de publicación de este artículo, con esta circunstancia y esta realidad de penetración de la tecnología en nuestras vidas. Lo tecnológico está empujando a que esa imagen de lo presencial poco a poco se vaya enriqueciendo, que no desplazando. Cuando la tecnología está al servicio de la pedagogía y no al revés, el acto pedagógico de enseñar se nutre y trasciende, los muros de los espacios de aprendizaje desaparecen y aparece la ubicuidad, esa transversalidad comunicativa por la cual somos capaces de estar en presencia de ciertas personas mientras hablamos con otras que están ausentes gracias al móvil, la *tablet* o cualquier otro dispositivo electrónico. La educación se está transformando e integrando en una red de conexiones, está discurriendo de manera electrónica soportada por cableado, fibra óptica y artefactos inalámbricos procurando que la humanidad y la voz de las palabras se acerquen hasta crear multiversos, allá donde antes solo había un universo: el aula física.

Ese llegar a cualquier lugar y en cualquier momento que convive también con la realidad física ha originado que se hayan creado espacios duales, y con ello unos procesos denominados *aprendizaje formal* y *aprendizaje no formal* que han sido entendidos como si fueran elementos confrontados, cuando en realidad se siguen necesitando mutuamente. A esto se añade, el hecho de que la invasión de los dispositivos móviles ha resucitado el concepto de aprendizaje ubicuo que ya existía- (Kalantzis y Cope, 2006), y nos ha hecho reflexionar sobre otro tipo de aprendizaje, denominado informal, que es simplemente aquel que se produce de forma incidental, serendípica, y al que contribuye de forma irremisible la prolífica producción de contenidos y la facilidad de acceso a la Red de las clases medias allá donde hay posibles económicos.

En este contexto de hibridismo entre lo presencial-digital y de expansión es en el que se de-

sarrolla, en la primera década del siglo XXI, ese formato antes novedoso de cursos masivos en el ámbito educativo y formativo: el MOOC (*Massive Open Online Course*).

Este acrónimo anglosajón que podríamos traducir como Curso Online Masivo y Abierto (COMA) representa un modelo de aprendizaje que bebe de la teoría conectivista de Siemens y Downes como principales precursores, quienes realizaron una sugerente y adecuada interpretación de las posibilidades que ofrece la red para conectar y producir sinergias para el aprendizaje y desarrollo de competencias dentro de la era digital. Así, este modelo destaca la acción de co-construir el conocimiento mediante el establecimiento de nodos de aprendizaje, dando lugar esto último al desarrollo del Entorno Personal de Aprendizaje (EPA, o PLE en su acrónimo inglés) (Adell y Castañeda, 2013) y de la Red Personal de Aprendizaje (RPA), gracias al uso de herramientas digitales para la curación, creación, reelaboración y difusión de contenidos, y de otras de comunicación que nos conectan y nos facilitan el intercambio a través de la Red.

Las posibilidades de aplicación de este formato son múltiples, ya que no se trata de una metodología ni de un modelo concreto. De hecho, dentro de los MOOC conviven diferentes tipologías en función del diseño instructivo con el que se crean. De este modo, podríamos hablar fundamentalmente de dos tipos: xMOOC y cMOOC (Cabero Almenara, Llorente Cejudo y Vázquez Martínez, 2014). Las diferencias entre ambos se explican por el diseño o planteamiento pedagógico. En el primero, más próximo al conductismo, se utilizan plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) en las que se disponen el contenido y las actividades, y la evaluación se realiza entre pares. El rol del profesor sigue siendo importante en la distribución de tales contenidos y en la propuesta de actividades, aunque este cede su protagonismo a los estudiantes para que sean ellos los que compartan experiencias y reflexiones mediante el uso de foros u otras herramientas de interacción en la propia plataforma o a través de redes sociales.

En el segundo la estrategia es conectivista (Siemens, 2004) y la base es la creación de conocimiento compartido mediante el uso de las redes sociales y la creación de esos entornos personales de aprendizaje que hemos señalado con anterioridad. Así pues, el aprendizaje se produce exclusivamente a través de la interacción entre personas y no a partir de la realización de actividades basadas en un contenido dado.

En este panorama, que hemos presentado de forma muy general, es en el que se comprende el Programa de Desarrollo Profesional para Profesores de ELE (PDP ELE) de Editorial Edinumen. Así, PDP ELE es el resultado de una apuesta más por la innovación en la formación continua de profesores de español de todo el mundo, que contribuye a completar toda la oferta formativa que la editorial ya desarrollaba de manera presencial en más de una decena de países a través de sus conocidas jornadas didácticas y encuentros ProFELE, y que materializa nuestro trabajo de investigación y reflexión para innovar en el ámbito de la enseñanza del español como lengua extranjera. En esta edición, ha contado además con la colaboración y respaldo de instituciones tan relevantes como el Instituto Cervantes, ASELE, el Instituto Caro y Cuervo y la Universidad de La Rioja, que es la encargada de certificar este curso con un diploma equivalente a 4 créditos ECTS.

Se trata del primer MOOC dentro de este ámbito concreto de la formación continua del profesorado de ELE, cuenta con número de registros en la plataforma superior a los 8000 inscritos y con más de 2700 participantes de 120 países matriculados en el curso. Aunque se podría afirmar que PDP ELE es un MOOC, ya que reúne todos los semas que cubren el significado terminológico (masivo, abierto y en línea), representa, sin embargo, un caso diferente. No se trata de un modelo meramente trasplantado al mundo ELE, sino que, para bien y para mal, posee su propia unicidad y se podría decir que, en cierto modo, toma elementos de los dos tipos de MOOC que hemos caracterizado anteriormente. Así, como guía común para todos los par-

ticipantes, PDP ELE propone un programa de contenidos compuesto fundamentalmente por *podcasts* y vídeos en los que se da cabida a reconocidos expertos internacionales de la didáctica de segundas lenguas junto con otras voces -también expertas- procedentes de otros ámbitos de la educación y que aportan interdisciplinariedad y sinergia para la comprensión de los procesos de enseñanza y que aportan interdisciplinariedad y sinergia para la comprensión de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La cualidad de proporcionar contenido nos acercaría más a ese modelo de xMOOC del que hemos hablado. Como complemento a estos contenidos audiovisuales también se pone a disposición de los participantes una serie de referencias bibliográficas interactivas para que puedan ampliar y profundizar sobre cada uno de los temas planteados, con el objetivo de favorecer la reflexión e interacción entre ellos a través de los foros. Es decir, vídeo, audio y referencias son los estímulos para crear una situación en la que desarrollar el aprendizaje del profesor de ELE. Solo eso, estimular y crear expectativa. Los contenidos, por supuesto, no están acabados. La función del participante es partir de ahí y llegar hasta donde pueda. El programa posee una estructura vertical articulada mediante capítulos en los que se propone un hilo argumental común que da cohesión a los 3 niveles que componen cada uno de estos 5 capítulos que conforman el curso. Esto es otra novedad en un curso de formación continua. Frente a los modelos descriptivos en los que se enumeran asignaturas o contenidos como ítems aislados, PDP ELE tiene una naturaleza narrativa que sigue muy de cerca presupuestos como los de Jerome Bruner, por los cuales “aquello que posee una estructura narrativa no se pierde en la memoria” (Bruner, 2000). Tiene una semántica que salvaguarda la acumulación de información en departamentos estancos, así se produce la hibridación e interrelación de todo lo que se muestra en el programa por capítulos; unos episodios que, por cierto, están siempre relacionados entre sí y así hacen como una bola de nieve que desciende por una ladera y cada vez alcanza mayor grosor. Como parte de estos contenidos que se disponen en la plataforma del

curso (<http://profele.es>) cada capítulo va acompañado de un *webinar* en el que se presenta una visión más práctica y aplicada de lo visto y escuchado en esos niveles que forman el cuerpo de cada capítulo, y una *master class* donde recoger investigaciones de campo más específicas con profesores-investigadores del ámbito universitario que muestran cómo lo visto a lo largo de todo el capítulo puede ser contrastado con los datos extraídos de esos estudios que han llevado a cabo. La principal ventaja en cuanto a disponer de esta serie de contenidos es que aseguran una importante característica como es la durabilidad que otorga el propio medio digital, lo cual facilita que los participantes puedan acceder a ellos de manera recurrente para adaptar el ritmo de trabajo a sus circunstancias. Este es un factor, que junto con la duración de un mes de cada capítulo, ayuda a reducir esa ansiedad que podría generar el tener que conjugar la formación continua con otras obligaciones personales y profesionales.

Una vez que se han visualizado los contenidos, se propone una serie de actividades de reflexión en las que los participantes comparten sus ideas sobre lo tratado así como sus experiencias, es decir, co-construyen significados a partir de su estadio de formación y tratan sobre la aplicación de esas orientaciones a sus clases. Aprenden los unos de los otros. Estas actividades se realizan mediante foros dentro de la plataforma donde se van abriendo distintos hilos de discusión para que a las ideas y reflexiones aportadas por cada uno de los participantes se puedan añadir comentarios y sugerencias sobre las mismas, haciendo que se establezca un flujo de retroalimentación entre pares que proporcione nuevas ideas y reflexiones.

La última actividad de cada capítulo es aquella que podríamos decir que trasciende el planteamiento más conductista de los xMOOC para llegar un modelo más próximo a esos conectivistas denominados cMOOC. Este paso se consigue a través de la propuesta de la realización de una práctica individual abierta en la que se recupere todo aquello sobre lo que se ha reflexio-

nado durante el capítulo para recogerlo en un diario de aprendizaje en formato blog que pueda ser posteriormente difundido a través de los distintos canales que nos ofrece la Red, tales como el uso de un grupo de *Facebook* o de la etiqueta #PDP_ELE en *Twitter*. Este sería el contenido genuino creado por cada participante que, gracias a su carácter líquido y a la posibilidad de ser compartido a través de distintos canales, contribuye a esa generación de conocimiento del que poder beneficiarse en su práctica docente diaria por ser un banco de actividades o materiales tanto para la reflexión como para la puesta en práctica en el aula.

A pesar de todo lo comentado hasta ahora, no parece conveniente caer en un exceso de positivismo, ni en discursos solucionistas, tan habituales en los temas relacionados con el uso de la tecnología, que parecen venir impulsados por ese viento de cola que provoca cualquier tendencia aceptada de forma amplia. Es importante reconocer las debilidades asociadas a estas propuestas y tratar de aportar soluciones mediante la evolución en el diseño de los cursos. Sabemos por la tradición de la formación en línea, que uno de los principales retos de esta modalidad es el que tiene que ver con la implicación y la motivación de los estudiantes que se enfrentan a un ecosistema digital donde el aislamiento e individualismo juegan un papel importante en el abandono y donde los procedimientos *alguien tutoriza y yo me dejo tutorizar* se desvanecen. De hecho, no parece para nada desdeñable el que la tasa de abandono en los MOOC se sitúe por lo general en torno al 95%, ya sea como consecuencia de estas circunstancias o de la gratuidad de los mismos, que hace que muchos usuarios, denominados *lurkers*, se inscriban sin una intención real de realizarlos o con el objetivo simplemente de curiosarse. Así las cosas, ¿qué recursos decidimos emplear en el diseño instructivo para favorecer esa implicación y, al mismo tiempo, mitigar ese efecto? En primer lugar, proponer un formato que posea un marco de acción, que combine el acceso a contenidos fiables con espacios de participación y colaboración para hacer que el estudiante obtenga, por un lado, la sensación de

control, la sensación de no estar perdido, porque conoce los objetivos y la materia a tratar; y, por otro, estimular la sensación de pertenencia a una comunidad de personas con las que comparte intereses e inquietudes. En PDP ELE no estás solo. Un MOOC es también un ejercicio que te conduce a desaprender y reaprender nuevos comportamientos de aprendizaje. Un MOOC es un ejercicio sano de reeducación.

En segundo lugar, el desarrollo tecnológico nos ha permitido aplicar técnicas como la gamificación o ludificación* (no hay diferencia entre ambos términos), a través de la cual se introducen dinámicas, mecánicas y elementos del juego y cuyo objetivo es influir en la conducta de los estudiantes para favorecer su implicación, su constancia y perseverancia, su sensación de logro y de avance en esas actividades de aprendizaje (Foncubierta y Rodríguez, 2014). La inclusión de los *avatar*, para favorecer la creación de identidades digitales y la dinámica del curso, permiten afirmar que PDP ELE es una narración, una historia que podemos contar a través de los distintos capítulos (el término no fue escogido al azar), donde los protagonistas son los propios participantes que, a través de la superación de una serie de retos, que serían las actividades propuestas, van construyendo su propio camino de desarrollo profesional, haciéndose dueños de la acción y de su aprendizaje. La superación de estos retos o hitos dentro de la historia va desbloqueando contenidos de forma progresiva y les proporciona recompensas en forma de insignias que reconocen su esfuerzo y dedicación en ese transcurrir por la historia hacia el premio final que es la última medalla, que les acreditará como merecedores del diploma con el que se pone punto y final al curso.

Narración, retos, avatares y recompensas son, por tanto, esos elementos que podemos reconocer en el juego y que, como dice Mora (2013: 59), no es otra cosa que “el disfraz del aprendizaje”. Ese disfraz capaz de generar “círculos mágicos” (Huizinga, 1949) que sostengan el interés y esa

*. Siguiendo la recomendación de la Fundeu, disponible en: <http://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traducion-de-gamification-1390/>

implicación que buscamos para conseguir una formación continua del profesorado de ELE, un desarrollo profesional más experiencial y memorable porque nada está del todo hecho, porque casi todo está por hacer y cada participante contribuye a la historia con su propio verso.

Os invitamos a descubrir este nuevo modelo de formación del profesorado de ELE como complemento o reciclaje de la formación más formal, que continúa siendo necesaria. PDP ELE no sustituye el aprendizaje formal, PDP ELE lo complementa. Los sistemas duales de aprendizaje no son duales porque se enfrenten, son duales porque se pueden retroalimentar. Y la cuestión no es elegir o decidir si es mejor el uno u el otro, sino observar cómo pueden enriquecerse. De todos modos, la mejor opinión, el juicio mejor fundamentado no será el que se cocine en artículos como este, sino el que provenga de la experiencia y de la reflexión. La mejor manera de saber qué es un MOOC, es haciendo un MOOC. Conoce [PDP ELE](#).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNER, J. (2000), *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- CABERO ALMENARA, J., LLORENTE CEJUDO, M. D. C., Y VÁZQUEZ MARTÍNEZ, A. I. (2014). *Las tipologías de MOOC: su diseño e implicaciones educativas*.
- CASTAÑEDA, L. Y ADELL, J. (eds.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.
- COPE, B. Y KALANTZIS, M., “Ubiquitous Learning. An Agenda for Educational Transformation”, pp. 3-14, en Cope, B. y Kalantzis, M. (eds.) (2009), *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. University of Illinois Press. Traducido por Emilio Quintana y disponible en: http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.Aprendizajebucio.pdf (Consultado el 01/04/2016)
- FONCUBIERTA, J.M. Y RODRÍGUEZ SANTOS, J.M. (2014), *Didáctica de la gamificación en la clase de ELE*. Editorial Edinumen. Disponible en: https://www.academia.edu/9753254/Did%C3%A1ctica_de_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_clase_de_ELE
- HUIZINGA, J. (1949). *Homo Ludens. A study of the play-element in culture*, Routledge & Kegan Paul, London.
- MORA, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*, Alianza Editorial, Madrid.
- SIEMENS, G. (2004) *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital> (Consultado el 06/04/2016)

JOSÉ MARÍA RODRÍGUEZ SANTOS
chrodriguez@edinumen.es
Editorial Edinumen