

# Docentes creadores de contenido: articulación al aprendizaje cruzado

Ricardo Vallejo

## Introducción

A fin de determinar los parámetros conceptuales y de aplicación de la creación de contenido digital y de su integración con el aprendizaje cruzado, los docentes tienen una ventaja generacional al integrar acciones pasadas con herramientas que dan un enfoque diferente a los procesos de enseñanza-aprendizaje comunes; de esta manera, las herramientas que emergen como una solución son las redes sociales, las cuales dan una motivación diferente en tanto que su consumo es creciente (Hütt 2012). Se debe tomar en cuenta la teoría de Duncan Wats (2003), quien manifiesta que por características de aplicabilidad exógena del conectivismo los seres humanos tenemos un vínculo de alrededor de 100 personas a nuestro alrededor, lo que nos da a entender que en el primer peldaño de la difusión del contenido se cuentan a 100 personas que consumen el producto digital, y si se multiplica, en un segundo peldaño se puede tener a más de 1000 personas que al menos vieron el trabajo que publica el docente. A través de los años, las plataformas virtuales se han volcado a la exposición de contenido de entretenimiento, según el estudio de Alvino (2021). Ecuador experimenta un crecimiento en el acceso a internet y a redes sociales: 10,17 millones de usuarios de internet y 14 millones de perfiles en redes sociales. Si se toma en cuenta la gran avalancha de consumo de las redes sociales, se puede deducir que es un factor que no se puede dejar de lado ya que esta da una inmediatez a las comunicaciones con un tinte dinámico a su interacción (Islas y Carranza 2011, 3), por lo que resulta inaudible su integración a las diferentes metodologías aplicadas a la educación (Vallejo 2021).

En la fase 1 del Plan “Aprendamos Juntos en Casa” del Ministerio de Educación (2021) se plantean metodologías como el aprendizaje basado en

problemas, clase invertida, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, etc. No obstante, el *crossover learning* (o aprendizaje cruzado en español) se lo relega por una cuestión de desconocimiento de las características de su aplicabilidad y de su accionar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues el diseño de la actividad pasa por un transcurso de transversalidad, desde la preparación de los contenidos en el aula hasta la visita al sitio antes estudiado; de esta manera, el aprendizaje cruzado combina las fortalezas de los entornos de aprendizaje formales e informales y tiene como objetivo proporcionar a los docentes lo mejor de ambos mundos (Gilliam 2019).

Castillejos López (2019) manifiesta que “El segmento millennial debe multialfabetizarse para continuar con el aprendizaje a lo ancho y largo de su vida”, por lo que la vicisitud parte del hecho de la pasividad en la creación de contenidos digitales y solo se limita al consumo de estos.

En el contexto de la educación ecuatoriana, el aprendizaje cruzado es una metodología relativamente nueva por cuanto las aplicaciones que se han realizado han sido a través de aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en retos, gamificación y clase invertida. En ese sentido, el aprendizaje cruzado garantiza una interiorización del conocimiento ya que los contenidos no son impartidos y aplicados en un aula de clase, sino más bien se articulan y aplican *in situ*, ejemplo de esto son las prácticas de los médicos en los hospitales o de los arquitectos en las construcciones, los estudiantes de sonido en el manejo de equipos destinados a eventos, etc., considerando que parte de su formación es que los estudiantes apliquen sus destrezas desde un espacio real que en muchos casos son aplicados en la cotidianidad. No obstante, en el contexto educativo ecuatoriano, se relega a la educación Básica y de Bachillerato a solo visitas a museos, iglesias o exposiciones (EC Ministerio de Educación 2016) sin tomar en cuenta la capacidad del estudiantado y, sobre todo, del docente, de poder aplicar lo aprendido y aprehendido en las aulas. Es por eso que se vuelve fundamental que el docente tenga la experiencia suficiente y el dominio de los temas, con esto se puede decir que el docente crea el contenido en el lugar a partir de conocimientos previos y de la experiencia que se va suscitando, para que la interiorización de los contenidos sea mucho más profunda para el discente con una vivencia concreta y guiada (Fuerte y Guijosa 2020).

Es por eso que el presente documento abre una nueva puerta para que los docentes no solo ocupen el contenido que está disponible en la internet, por lo contrario, hace énfasis en que los docentes figuren como creadores de contenido en virtud de la información cambiante. La conexión entre el

aprendizaje cruzado y la creación de contenido se configura como una metodología que articula la realidad de los saberes *in situ* y su aplicabilidad con la creación de contenidos en plataformas o redes sociales para que el conocimiento y el desarrollo esté disponible para todas las personas, y, porque no, que se vuelva viral, ya que, si se pretende abrir juicios de valor, el 80% del contenido que se consume en las redes sociales es de entretenimiento y no de carácter informativo o educacional (Alvino Clay 2021).

## **Aprendizaje cruzado, conceptualización y concatenación con la creación de contenido**

Para entender el aprendizaje cruzado es importante entender el “aprendizaje” como un proceso y no un fin; de esta manera, este proceso se presenta en tres componentes que se dan a partir de las conductas, comportamientos, experiencias y motivaciones (Guibo 2014). Es por eso que esta metodología parte del aprendizaje vivencial, ya que el docente que crea el contenido debe tener presente que sus estudiantes desean hacer, sentir (Fuerte 2020) o, en muchos de los casos, experimentar con instrumentos propios del lugar donde se está aplicando lo aprendido. Sin embargo, también es importante plantear una diferenciación con el *mastery learning* o la “mentoría” debido a que estas no se consideran metodologías y, en segundo lugar, son técnicas guiadas por el docente a fin de que los estudiantes alcancen un dominio del contenido y no de su aplicación en un contexto o espacio real que es verdaderamente el objetivo del aprendizaje cruzado: aprender y aplicar lo aprendido en el lugar.

En cuanto a la determinación de los parámetros conceptuales de la creación de contenido digital, se debe de tomar en cuenta literatura como la de Pérez-Berenguer y García Molina “Un enfoque para la creación de contenido online interactivo” donde establece especificaciones técnicas tales como: motivación, estrategias para la creación y producción del material, intervención de los estudiantes guiados por los docentes a manera de roles, maquetación del contenido, etc., ya que de esta manera se asegura un engranaje completo de la creación del contenido y las diferentes metodologías y técnicas que se emplean para la utilización de estas herramientas. Si bien es cierto que en la creación de contenidos existe una motivación adicional al estudiante por parte del docente, también cabe mencionar que esto implica un coste económico y en tiempo, por lo que la ejecución de la metodología estará sometida a la migración de plataformas o bases de datos más

amigables. En el sentido de la Big Data, es importante mencionar que hay una gran ventaja otorgada por las inteligencias artificiales que se vuelve una herramienta facilitadora de las diferentes metodologías del proceso de enseñanza aprendizaje. Adicional a esto, la integración de las inteligencias artificiales en las redes sociales están enfocadas en la creación del contenido (García 2015) en la lectura y escritura, ya que es un pilar fundamental de los objetivos de desarrollo sostenible que tienen como hilo conductor la equidad y la inclusión, es decir, de los sectores o grupos de personas que tienen un contexto socioeconómico desfavorable (UNESCO 2021). El Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 se vuelve conexo por el hecho de que la educación es el instrumento que brinda una posibilidad nata para salir del subdesarrollo. De esta manera, el Consejo de Beijín de 2019 da diferentes recomendaciones para la aplicación de las tecnologías de la inteligencia artificial descrita en la agenda de Educación 2030 (UNESCO 2021), es por eso que la UNESCO insta a sus países integrantes adoptar estas medidas en sus ministerios o secretarías para una ejecución en virtud de la ODS4 y sus repercusiones a mediano plazo.

Por otro lado, tenemos a García Peralvo y García Carrasco que en la publicación titulada “De la elaboración de contenidos didácticos a los espacios virtuales educativos soportados por componentes educativos activos y herramientas de autor”, quienes (a diferencia de los autores que se mencionaron anteriormente que planteaban especificaciones técnicas) ponen condicionantes para la creación de contenido digital, tales como:

- La formación radicalizada
- La mediación tecnológica
- Superación de limitaciones espaciales

Estas condicionantes están relacionadas al entorno que rodea al docente y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación que están ligadas netamente al contenido digital, principalmente a la adaptación de comprensión, creación y presentación de los contenidos que los docentes pretenden aportar al proceso enseñanza-aprendizaje, que es un reflejo de una adaptabilidad al cambio de paradigma educativo tradicional (García Peralvo y García Carrasco 2002).

Desde lo antes señalado, es importante mencionar que existe literatura que nos da una perspectiva amplia de esta metodología, sin embargo, la revisión de la literatura que se encuentra en el presente ensayo se enfoca en la deconstrucción de la información. En este sentido, se tomará como referencia a Tamayo y Tamayo (2003) que da un contexto a los procesos educativos

sugiriendo que “estos paradigmas cualitativos e interpretativos son usados en el estudio de pequeños grupos: comunidades, escuelas, salones de clase, etcétera” lo que permitirá dilucidar el accionar del aprendizaje cruzado en un contexto de aplicabilidad en educación formal y no formal.

El aprendizaje cruzado es una metodología activa que propende a que los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollen mediante una educación formal concatenada con la educación informal. El desarrollo de esta metodología pasa por una aplicación *in situ*, es decir que el campo de acción, adquisición y aplicación del conocimiento está fuera de las aulas de clase, transformando a las visitas de campo en ambientes de aprendizaje que son conexos a todos los estilos de aprendizaje (Nash 2009).

Esta metodología brinda una motivación adicional (Sharpleset al 2015), ejemplo de esto está en el aprendizaje del arte como asignatura secundaria dentro del currículo nacional en donde un estudiante puede aprender del arte y su análisis en la visita de un museo o en un conversatorio con el director de una película, es decir, la informalidad de estos contenidos generan destrezas que son significativas para la interiorización de los conocimientos.

Con el fin de darle una tipología a las comunidades en internet y las diferentes redes que se desarrollan en estos espacios virtuales, O'Reilly en 2004 delimitó el término como “web 2.0” (Fernandez 2017), donde las redes sociales juegan un papel fundamental en la creciente, que, a pesar de los años, sigue teniendo.

Entonces, se puede decir que la creación de contenido se define como los elementos de conocimiento, información, comunicación y exposición que se desenvuelven en un contexto de cultura digital; sin embargo, también es importante recalcar que se llama *contenido digital* a los formatos anteriores (análogos) que en el pasado se encontraba en forma física y ahora existen en la web (Vivar Zurita y Vinader Azcárate 2011).

Teniendo en cuenta los contextos educacionales y su desarrollo en metodologías como el aula invertida, ABP y el aprendizaje basado en retos se vuelve imperativo integrar técnicas e instrumentos de acción. Es por eso que las redes sociales son parte fundamental de todos los procesos de aprendizaje ya que con estos el docente tiende a motivar al estudiante y el estudiante tiene una voluntad adicional ya que los algoritmos de las redes sociales van presentando el contenido, no solo a sus pares, sino también a un sinnúmero de personas que tienen los mismos intereses (García 2015).

En ese contexto, la metodología del aprendizaje cruzado con la creación de contenido pretende dar una utilidad concreta a sus características y su