

Propuestas de formación PNFP – FLACSO

Córdoba

1er. Trimestre 2015

PROPUESTAS SELECCIONADAS POR LA JURISDICCIÓN

Aplicaciones para las Aulas del Futuro: Reflexiones, ideas y sugerencias para re-pensar las clases con TIC.

Fundamentos teóricos de la propuesta

Pensar en las aulas del futuro nos lleva, muchas veces, a pensar en nuevos aparatos y mucha tecnología. Sin embargo pensar las aulas del futuro y de hoy es principalmente preguntarnos ¿cómo hacer para enriquecer nuestras propuestas de enseñanza?; ¿qué podemos hacer para generar mejores espacios y oportunidades para que nuestros alumnos aprendan y se formen como ciudadanos en esta sociedad atravesada por tecnologías digitales?

El propósito de esta experiencia es reflexionar acerca de las prácticas educativas con el uso de TIC a partir del abordaje de aplicaciones digitales, considerando como contexto de uso las Aulas del Futuro. Pero ¿de qué hablamos cuando hablamos de las Aulas del Futuro?

Estamos hablando de maneras de aprender que, aunque no son nuevas, no siempre son consideradas o estimuladas en el contexto de nuestras aulas. Se infiere también que las cuestiones a considerar son variadas, amplias y multidimensionales.

En este contexto estamos planteándonos cuál es el lugar de las aplicaciones digitales, explorando sus usos, sus posibilidades para el trabajo en las escuelas y pensando una vez más en:

- el tipo de estudiante y las habilidades que queremos promover,
- el lugar del docente como compositor de sus clases, un docente que remixa y se posiciona como curador de contenidos.

Pensar desde esta perspectiva supone imaginar actividades que inviten a razonar, comparar, sacar conclusiones, interpretar, transformar la realidad, opinar, expresarse, comunicar, argumentar, decidir, participar, contribuir, crear, relacionar, comentar, mezclar, clasificar, asociar, publicar.

En síntesis, esta propuesta se enfoca en un aspecto a considerar para trabajar hoy en las aulas del futuro: el diseño de prácticas educativas con el uso de TIC, a partir del abordaje de aplicaciones web que permiten otras formas de aprender. En este contexto, exploraremos las posibilidades que éstas nos brindan para:

Pensar y crear junto con otros

Comentar y compartir producciones

Contribuir en trabajos colaborativos

Publicar para dar a conocer lo que se hace

Propósitos de la propuesta

Reconocer las características de diseño, configuración y usos potenciales de aplicaciones digitales en línea

promover el desarrollo de dispositivos tecnopedagógicos sustentados en principios de aprendizaje constructivo

reflexionar acerca de la enseñanza en las aulas del futuro (y del presente) y los posibles caminos de mejora de nuestras prácticas docentes en las mismas.

Contenidos

Para el abordaje y el análisis de las aplicaciones digitales, hemos realizado una clasificación según las posibilidades que inicialmente estas nos brindan y que las Aulas del Futuro deberían promover. Asimismo, el recorrido estará organizado en cuatro tramos que entrelazan momentos de exploración, producción y reflexión.

Los grupos de aplicaciones digitales que abordaremos son:

- plataformas multiformato, murales interactivos que permiten la integración de aplicaciones con diversos formatos y modos comunicacionales.

- nuevas maneras de narrar y realizar presentaciones en línea a partir de aplicaciones que proponen diversas estructuras de relato.
- aplicaciones que promueven el trabajo colaborativo y en red, facilitando y propiciando la producción en equipo.
- aplicaciones que permiten publicar y compartir los productos.

Metodología de trabajo

La propuesta de trabajo se organiza considerando:

Se organiza a los alumnos en comisiones de trabajo de hasta 35 alumnos aproximadamente

1: 8 clases en un entorno de educación en línea (e-learning)

2: Una jornada presencial de 8 horas de trabajo.

a) Un recorrido individual sobre los contenidos y recursos propuestos a la vez que un espacio de interacción con un grupo reducido de colegas y un docente-tutor que acompañarán el proceso de trabajo durante el trimestre.

b) La exploración, producción y experimentación personal con grupos de aplicaciones digitales en línea y, a la vez, la producción colectiva en diferentes instancias del taller. La exploración está orientada a reconocer las características propias de cada tipo de aplicaciones, vivenciar el uso de las mismas (ya sea en forma individual o colectiva) y extender sus bordes para reconocer usos potenciales y no previstos.

c) La reflexión sobre las posibilidades de repensar las aulas y la enseñanza y el rol de las aplicaciones digitales dentro de las nuevas configuraciones imaginadas.

Todo el proceso de trabajo se da en el marco de un entorno tecno-pedagógico especialmente diseñado por el equipo del PENT/Flacso y cuenta con el acompañamiento de un docente especializado en la temática que colabora y orienta a nivel grupal e individual, con todos los participantes, en las diferentes instancias de trabajo.

Evaluación de los participantes

El Taller se aprueba a través de la participación en las actividades propuestas en cada uno de los cuatro tramos y la realización de una producción que integra los contenidos abordados.

Cada tramo del taller cuenta con instancias integradoras que proponen la aplicación de los contenidos trabajados, en nuevas producciones. De esta manera se evaluará:

Participación en los espacios de intercambio y reflexión de cada tramo del Taller.

Producciones parciales que integran los contenidos de cada uno de los tramos del Taller más la actividad integradora final.

Creación de Materiales Didácticos Hipermediales

Fundamentos teóricos de la propuesta

Los materiales didácticos están inmersos en un proceso de cambios propiciados por nuevas perspectivas pedagógicas, comunicacionales y por la multiplicidad de formatos que atraviesan el proceso de diseño. Esto se vincula asimismo con las posibilidades que brinda la hipermedialidad, y por nuevos desarrollos teóricos que dan cuenta de la gran potencialidad que surge al pensar en términos de materiales didácticos digitales.

Si consideramos que la función principal de los materiales didácticos es facilitar, guiar, orientar los procesos de construcción de conocimientos de nuestros alumnos, es necesario contemplar que lo más importante será brindar contenidos adecuados al programa de formación en que se insertan para el desarrollo de propuestas de enseñanza potentes y enriquecedoras.

En este sentido es pertinente y valioso identificar las posibilidades para que los docentes diseñemos nuestros propios materiales. Esto se ve facilitado por estrategias de diseño -como el remix y el mash up- que parten de aprovechar la producción educativa y cultural abierta y circulante para generar un Material Didáctico Hipermedial adaptado a las características de su grupo de estudiantes y que resulte útil al proceso de formación que lleva adelante incluyendo su propia voz y decisiones pedagógicas.

Propósitos de la propuesta

Que los participantes experimenten las posibilidades que brindan los materiales didácticos hipermediales para la enseñanza y el aprendizaje en las aulas diseñen materiales didácticos hipermediales aplicados a sus contextos de desempeño docente a través de estrategias como el mashup y el remix analicen y comprendan las transformaciones actuales en la producción de materiales didácticos y las posibilidades para la tarea docente se aproximen a conceptualizaciones sobre nuevas narrativas hipermediales y las posibilidades que las TIC brindan para la enseñanza y el aprendizaje.

Contenidos

Nuevas estructuras narrativas hipermediales y diferentes tipos de lecturas que estas estructuras proponen.

Cambios generales dentro de la cultura escrita y su relación con los materiales didácticos tradicionales.

Desafíos y posibilidades para el docente productor de sus propios materiales didácticos hipermediales a través de procesos como remix, mashup o curaduría de contenidos.

Metodología de trabajo

Este curso supone una metodología de trabajo semipresencial, por lo cual, prevee:

La implementación de 10 clases a través de una plataforma de educación en línea (e-learning)

El desarrollo de una jornada presencial de 8 horas de duración.

Ambas instancias se encuentran articuladas y se complementan tanto desde sus aspectos metodológicos como desde los contenidos conceptuales y requerirán de un tutor que acompañe el proceso en ambos momentos.

Las jornadas intensivas combinarán:

- momentos de aproximación conceptual con el objeto de facilitar la comprensión de qué son los materiales didácticos hipermediales y qué

nuevas posibilidades habilitan en los procesos de enseñanza y de aprendizaje

- momentos de producción en talleres de pequeños grupos para permitir la exploración de MDH existentes y experimentar las posibilidades de diseño por parte de los propios participantes

Las clases en línea se publicarán semanalmente e incluirán algunos de los siguientes recursos síntesis conceptuales que organizan y presentan los recursos didácticos consignas de actividades foros para el intercambio y el debate recursos didácticos variados otras herramientas web para la producción de materiales.

Evaluación de los participantes

La evaluación se realizará de modo formativo a lo largo del proceso presencial y en línea. Asimismo, la acreditación del curso se realizará mediante la presentación de un material didáctico hipermedial en la segunda jornada presencial y la fundamentación del mismo. Esta instancia final de evaluación será realizada por los responsables de la capacitación y por los propios participantes a quienes se invitará a dar retroalimentación a las producciones de los colegas.