

Diplomatura Universitaria Superior en Diseños Tecnopedagógicos en Ambientes Digitales en el Ámbito de la Universidad



Trabajo Final Integrador

Profesores: Ignacio Aranciaga / Silvina Bellini

Estudiante: García, Valeria Lourdes

Fecha: 28/11/2021

Introducción

La finalidad de este informe es compartir algunos aspectos relacionados con mi experiencia de cursado de la Diplomatura Universitaria Superior en Diseños Tecnopedagógicos en Ambientes Digitales en el Ámbito de la Universidad de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Para ello será necesario reconstruir el camino transitado, recorriendo mis propios procesos de aprendizaje.

Para dar inicio es importante comentar que la Diplomatura consta de seis Seminarios y el Trabajo Final Integrador, pertenezco a la primera cohorte, iniciando el cursado en el mes de marzo del corriente año y transitando el cierre de este proceso de formación hacia noviembre de 2021.

Durante el cursado de la Diplomatura desarrollé varias actividades, optativas y obligatorias, individuales y grupales. Los grupos de trabajo los conformamos desde el inicio de la cursada, para realizar una actividad durante el cursado del primer Seminario; la constitución de los grupos de trabajo estuvo a nuestro cargo, en mi caso nos comunicamos y organizamos con colegas de la misma Unidad Académica donde nos desempeñamos profesionalmente. En un primer momento organizamos un grupo de Whatsapp para comunicarnos de una forma más ágil; trabajamos colaborativamente empleando diversas aplicaciones para diversos tipos de recursos como documentos colaborativos en Drive, presentaciones colaborativas en Genially y mapas conceptuales colaborativos en Coggle; también nos comunicamos por videollamadas de Whatsapp, Meet y Zoom. Desde el inicio del trabajo en grupo logramos poner en valor el aporte de cada una de las integrantes del grupo, fomentando el intercambio y la opinión de cada una de nosotras.

Desarrollé durante el cursado diverso tipo de actividades que en algunos casos demandaron la exploración y empleo de una gran cantidad de recursos digitales; descubriendo e incorporando nuevas herramientas en mi práctica docente cotidiana. Otra posibilidad desarrollada relacionada con la diversidad del tipo de actividades propuestas apuntaron a poner en juego diversas competencias digitales.

Como comentaré a continuación este trayecto formativo permitió comprender que el contexto actual de la Sociedad y del Conocimiento nos propone pensar en nuevos roles de estudiantes y docentes en la formación superior.

Acerca del proceso de formación

Mi proceso de formación inicia al momento de cursar el Seminario *Introducción a los Procesos de Enseñanza con Tecnologías*, el que nos invitó a reflexionar sobre nuestras propias prácticas para iniciar un proceso de reconceptualización, resignificación de la práctica de la enseñanza con tecnologías en la Universidad, a partir del reconocimiento de las características de la Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento, su incidencia en el ámbito de la Universidad, las nuevas concepciones del rol de estudiantes y del rol docente.

Salinas (2008) plantea que *la llegada de las TIC genera procesos de innovación, y los procesos de innovación producen mejoras en las prácticas educativas, sin embargo estos procesos de innovación requieren de un docente que gestione los recursos para el aprendizaje como guía*. Un docente comprometido con una educación de calidad debe aprovechar la potencialidad pedagógica de los recursos tecnológicos, esto es optimizar el empleo de recursos tecnológicos con intencionalidad didáctica, con el fin de contribuir a la construcción de un objeto de conocimiento determinado.

En relación al nuevo rol docente Onrubia (2016) postula que: La ayuda del docente debe centrarse en seguir de manera continuada el proceso de aprendizaje que los estudiantes desarrollan, ofrecerle apoyos y soportes que requiera en aquellos momentos en que esos apoyos y soportes sean necesarios. La enseñanza en entornos virtuales tiene un componente “la realización conjunta de tareas” entre profesor y estudiantes. Esto cumple el principio de “ajuste de la ayuda” (p. 4). En el mismo sentido, Pérez, Borges Sáiz y Miravalles (2016) sostienen que la función del docente debe ser acompañante, facilitador, guía del aprendizaje.

Con el desafío de asumir este nuevo rol docente el proceso formativo continúa con el cursado del Seminario *Aspectos sociales y comunicacionales de la tecnología educativa*, que nos replanteó algunas tensiones, como por ejemplo la relación entre la tradición pedagógica y los medios digitales. En una de las actividades desarrollada grupalmente redactamos algunas recomendaciones a tener en cuenta para utilizar un espacio virtual como un escenario de aprendizaje y comunicación:

- Además de cargar materiales el rol del docente en un aula virtual debería centrarse en la dinamización del grupo, asumir funciones de organización de las actividades, de motivación y creación de un clima agradable de aprendizaje y

facilitador educativo, proporcionando experiencias para el auto-aprendizaje y la construcción del conocimiento.

- La comunicación en un aula virtual es fundamental, debería ser sincrónica y asincrónica, entre docentes y estudiantes, pero también entre estudiantes entre sí.
- Entre los desafíos del docente en un aula virtual se pueden mencionar: proporcionar actividades motivadoras, controlar y regular el rendimiento de los estudiantes, estimular la reflexión, producir ajustes y adaptaciones en el diseño de las actividades.
- La animación del entorno virtual permite al docente/ tutor concientizarse de los progresos de los estudiantes/participantes en la construcción y adquisición de conocimiento, pudiendo asistirlos en sus problemas, conectar a aquellos que comparten intereses, facilitar la colaboración al interior de los grupos de trabajo, ver el efecto y eficacia de las actividades y discusiones propuestas.
- Conocer el conjunto de reglas que regulan el comportamiento de los usuarios para comunicarse en la red “netiquette” y sus reglas básicas para no generar conflictos o desagrazos en la comunicación con los estudiantes dentro del aula virtual.

El cursado del tercer Seminario *Estrategias de virtualización en ambientes digitales para la enseñanza de la Educación Superior* aportó aspectos vinculados a la pedagogía, en palabras de Cobo (2016): Las tecnologías difícilmente se traducen en mejoras directas en los aprendizajes tradicionales (lectura, ciencias o matemáticas) cuando no vienen acompañadas y enriquecidas con un conjunto de cambios de carácter transversal en el ecosistema educativo. Ello implica articular e involucrar diversos elementos organizacionales vinculados con mejorar las condiciones de los sistemas escolares, tales como: profesionalización y formación de alto nivel de educadores y tomadores de decisión; descentralización en la toma de decisiones; reconocimiento de las habilidades y valores localmente relevantes; estímulo del desarrollo de destrezas transdisciplinarias y basadas en experiencias reales; redefinición de los instrumentos de evaluación; reconceptualización del papel de la escuela; replanteamiento de la forma de administrar los tiempos y los espacios del aprendizaje, entre otros (pp. 57-58). Posteriormente, acerca del diseño pedagógico abordamos el modelo TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge (Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y de Contenido). Como trabajo final elaboré una propuesta educativa en entornos mediados por tecnologías, contemplan la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje incorporando las potencialidades de tecnologías,

adecuadas a las posibilidades de lectura, escritura y comprensión del perfil de destinatario de la propuesta.

En el cuarto Seminario *Introducción a los lenguajes y tecnologías digitales* trabajamos nociones como tecnologías digitales; Software libre; Web mapping; humanidades digitales; competencias digitales de los docentes como plantea Orozco (2015): información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas; acceso abierto, recursos educativos abiertos *entendidos como materiales de enseñanza, aprendizaje o de investigación de dominio público o de licencia abierta pueden usarse de manera gratuita, adaptarlos y reutilizarlos libremente*¹; Web 2.0; Gamificación; Realidad Aumentada y Realidad Virtual; herramientas para presentaciones, mapas conceptuales, comunicación y colaboración, creación de recursos multimedia. Creamos de manera colaborativa un recurso multimedia, tutorial de Genially como producción final, donde pudimos poner en juego los contenidos desarrollados durante este espacio formativo.

Dando continuidad al trayecto formativo el Seminario *Dimensiones institucionales y evaluativas de Proyectos Educativos Virtuales* donde trabajamos en forma colaborativa para reconocer las diferentes dimensiones que debe tener en cuenta una institución para favorecer el aprendizaje conectivo, la necesidad de motivación de sus estudiantes, que todo docente debe propiciar en la búsqueda de construir aprendizajes significativos y en red; situación representada en un mapa mental, en atención al planteo de Burbules: ... no habrá aprendizaje si no hay motivación de aprender (2014). En el trabajo integrador desarrollamos un producto digital (audiovisual) exponiendo los puntos que debe de tenerse en cuenta a la hora de poner en marcha un proyecto de educación a distancia, centrado en promover la conformación de docentes capaces de adaptarse al reto que significa la incorporación de las TIC y "...transformarse en guía y tutor del proceso educativo, dando rienda al alumno que pasa a un estado activo en el proceso de aprender, recorriendo su propio camino y trabajando en forma colaborativa y cooperativa con los demás actores del proceso (tanto alumnos como docentes) en lo que se conoce como la construcción social del conocimiento. No hablamos de dejar solo al alumno, sino de darle la suficiente libertad para que gestione los medios de encontrar la forma de aprender" (Beltrami; Ruiz Díaz, 2021, pp: 3-4). Esto teniendo en cuenta que, en palabras de García Aretio (2012) el estudiante aprende independientemente y en colaboración con otros" en la educación a distancia en el marco de lo que denomina "diálogo didáctico mediado". Destaco que este Seminario nos permitió recuperar varios aspectos abordados en otros Seminarios.

¹ Ministerio de Educación de la Nación

En el mismo sentido y como vimos desde el primer Seminario el contexto actual nos plantea la necesidad de una nueva conceptualización de estudiante; en el Seminario *La enseñanza en la Educación Superior por entornos mediados tecnológicamente* trabajamos con la necesidad de formar estudiantes autónomos, entendiendo al aprendizaje autónomo en términos de Crispín y otros (2011) como un proceso donde el estudiante autorregula su aprendizaje y toma conciencia de sus propios procesos cognitivos y socio-afectivos (p. 49). Se trabajó además con el guión conjetural, según Bombini (2001) es al mismo tiempo un ejercicio de imaginación y de toma de decisiones, en el que el practicante hipotetiza en un aula concreta, entre los que está él mismo y desafiando el lugar común de la neutralidad escolar; el guión se escribe en primera persona, como guía para una planificación en entornos mediados tecnológicamente, aplicado puntualmente a un contenido de algún espacio curricular en el que me desempeño profesionalmente. Asimismo, al momento de planificar es importante siguiendo a López Cabral y Leymonie (2017) planificar se relaciona con decidir qué se aprenderá, para qué y cómo; y en ello va implícita la forma como utiliza el tiempo y el espacio, los recursos a utilizar entre otros insumos. Es la programación que se hace para presentar los contenidos curriculares de forma tal de facilitar la construcción de conocimientos, por lo menos sería deseable que los profesores orientáramos nuestras acciones en este sentido (p. 3).

Este proceso de formación culmina con la elaboración del Trabajo Final Integrador del cual este escrito forma parte y que intenta mostrar el camino recorrido. Complementa este informe la elaboración de un portfolio digital, que según Barberá y otros (2006) desde la perspectiva del estudiante, la elaboración de un portfolio académico le permitirá aprender a planificarse y a autogestionarse a partir de las orientaciones del docente, a ser más autónomo en el proceso de aprendizaje y a promover la toma de decisiones durante la actividad educativa; en definitiva, le permitirá y le facilitará la regulación de su propio proceso de aprendizaje. Denominé a mi e-portfolio: *Un camino que posibilita pensar en el desarrollo de prácticas de enseñanza y de aprendizaje enriquecidas en ambientes digitales*; al cual se puede acceder desde el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/618ef90fd5cb650d6fa25c33/interactive-content-e-portfolio-garcia-vl>

Conclusión

Este proceso de formación favoreció reflexionar acerca de la práctica docente que se desarrolla diariamente, buscando alternativas viables en la búsqueda de formar estudiantes autónomos y profesionales críticos en ambientes digitales, aceptando el desafío propuesto por Bustos y Coll (2010) apostamos por mantener una perspectiva crítica y analítica orientada a estudiar, analizar y comprender el potencial transformador de las TIC en el marco de los usos que profesores y estudiantes hacen de estas tecnologías tanto en los procesos de construcción guiada como de co-construcción del conocimiento (p. 181).

Por último, quisiera destacar que esta instancia de formación nos brinda un contexto para interpelar la realidad social y educativa, reconocer nuevos roles de estudiantes y docentes en la formación superior, poner en valor por un lado los contenidos y recursos que seleccionamos los docentes, como así también los procesos de planificación surgen en correspondencia con los nuevas concepciones acerca de la enseñanza y del aprendizaje; privilegiar la creación de recursos educativos abiertos y capitalizar el trabajo colaborativo en la construcción de los aprendizajes.

Referencias bibliográficas

Barberá, E.; Bautista, G.; Espasa, A.; Guasch, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la Red. En: Antoni BADIA (coord.). Enseñanza y aprendizaje con TIC en la educación superior [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 3, n.º 2. UOC. Disponible en: http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/barbera_bautista_espasa_guasch.pdf

Beltrami; Ruiz Díaz (2021). Gestión de la virtualidad en la Educación Superior. Material de cátedra Unidad 1 Seminario Dimensiones Institucionales y Evaluativas de Proyectos Educativos Virtuales. Universidad Nacional de la Patagonia Austral

Bombini, G. (2001) Prácticas docentes y escritura: hipótesis y experiencias en torno a una relación productiva. Ponencia expuesta en el Congreso de "prácticas docentes", Facultad de Filosofía y Humanidades- Universidad de Córdoba

Burbules, N. (2014) Los significados de "aprendizaje ubicuo". Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas, vol. 22, 2014, pp. 1-10. Arizona State University. Arizona, Estados Unidos [en línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=275031898130>

Bustos y Coll (2010). Los Entornos Virtuales como espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 44 (15), 163-184. México

Cobo, C. (2016) La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Colección Fundación Ceibal/Debate: Montevideo

Crispín, M; Caudillo, L; Doria, C; Esquivel Peña, M. (2011) Aprendizaje Autónomo. En Crispín (comp.) Aprendizaje autónomo: orientaciones para la docencia. Universidad Iberoamericana. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO). México [en línea] Disponible en: http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsyp-uia/20170517031227/pdf_671.pdf

García Aretio (2012). El edificio de la Educación a Distancia. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rwbEIFwuVm0&t=104s>

López Cabral, S; Leymonie, J (2017). Los guiones conjeturales ¿un dispositivo que posibilita la función epistémica en la planificación de situaciones didácticas?. Jornadas de Investigación en Educación Superior, Montevideo 25-27 de octubre 2017 [en línea].

Disponible en: <https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/sites/5/2018/04/P-LOPEZ-CABRAL.pdf>

Ministerio de Educación de la Nación () Microaprendizaje: ¿Qué son los Recursos Educativos Abiertos? [video]. Recursos Educ.ar. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/150454/microaprendizaje-que-son-los-recursos-educativos-abiertos>

Onrubia (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia, 50. España

Orozco, T. (2015). Marco Común de Competencia Digital Docente. [en línea] Disponible en: <http://educalab.es/recursos>

Pérez, Borges Sáiz y Miravalles (2016). Didáctica Universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. España: Narcea

Salinas (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía