



www.
juanamanso.
edu.ar

DISEÑAR Y PLANIFICAR AMBIENTES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUALES



1





PRESENTACIÓN

Los primeros pasos para llevar adelante actividades educativas en entornos virtuales no pasan por el uso de herramientas digitales sino por una planificación didáctica, curricular y estratégica que los docentes realizamos en diálogo con el nuevo entorno de enseñanza.

El criterio para definir las actividades, así como los recursos y herramientas digitales dependerá de los objetivos y contenidos de la unidad didáctica y las posibilidades de interacción sincrónica–asincrónica y no a la inversa. El docente es el que toma la decisión de qué herramientas o aplicaciones tecnológicas utilizar para llevar a cabo sus objetivos pedagógicos y curriculares de acuerdo con el contexto en el que se maneje.

Los conceptos intentan ser un acompañamiento para la reflexión sobre las prácticas realizadas y sobre el uso de la plataforma virtual y las aulas virtuales del Plan Federal Juana Manso.

Objetivos

- Comprender los rasgos más característicos de las propuestas educativas mediadas por tecnologías o en entornos virtuales.
- Reflexionar acerca de la importancia de una planificación estratégica que permita generar propuestas didácticas que promuevan la reflexión y la comunicación para favorecer la comprensión curricular.
- Contar con herramientas teóricas y prácticas que permitan pensar las propuestas en entornos virtuales y mixtos como un todo.

Preguntas clave

¿Cómo organizar las clases, los materiales y/o las tareas en el marco de ambientes virtuales? ¿Qué debemos tener en cuenta para planificar una propuesta virtual de enseñanza? ¿Cómo articular la presencialidad con la virtualidad? ¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas? ¿Qué tipo de actividades podemos diseñar? ¿Por qué es importante el aprendizaje y la reflexión sobre la práctica?



Programa

Clase 1. Enseñar y aprender en entornos virtuales

- La acción docente, los materiales didácticos y la evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales de enseñanza.
- Recomendaciones de expertos. Reflexiones de María Teresa Lugo.
- Proceso de diseño e implementación:
 - a) Análisis y definición.
 - b) Diseño y concreción.
 - c) Desarrollo.
 - d) Implementación.
 - e) Evaluación de la propuesta formativa.

Clase 2. Las claves de los expertos

- Entrevista a Verónica Weber.

Clase 3. Experiencias compartidas

- Análisis y reflexión sobre testimonios y experiencias de docentes.

Resumen de puntos clave

- Cierre. ¿Qué aprendimos en este recorrido?



CLASE 1. ENSEÑAR Y APRENDER EN ENTORNOS VIRTUALES

1. Introducción

Enseñar y aprender a distancia implica esfuerzo y constancia. No es lo mismo planificar una clase presencial que una clase virtual, y más diferente aún si combinamos presencialidad y no presencialidad como en los sistemas de alternancia, en los cuales esa no presencialidad puede estar mediada por tecnologías digitales.

El *blended learning* (*b-learning*), también llamado modalidad mixta o híbrida, aula ampliada o expandida, es un escenario posible en este contexto de educación alternada a causa de la pandemia mundial producida por el Covid-19. Esta modalidad formativa responde a situaciones de enseñanza en las que debemos combinar momentos presenciales y no presenciales, los cuales debemos planificar como un continuo donde las actividades y los contenidos se relacionan en ambas instancias.

Es importante utilizar el potencial de las tecnologías digitales para promover el aprendizaje colaborativo y entre pares, así como aprovechar el tiempo de no presencialidad o virtualidad con actividades que permitan poner en valor del modo más significativo posible los momentos de asistencia a la escuela.



Algunas ideas para los momentos virtuales: pensemos que hay muchas actividades que se pueden realizar desde el hogar, tanto de manera individual como en grupo, experimentar, recuperar conocimientos previos, desarrollar propuestas de exploración, debatir, jugar, crear proyectos grupales y de investigación, elaborar momentos de síntesis, entre otros.

Desde una perspectiva educativa, las tecnologías se entran en las diversas formas del pensamiento disciplinar y su inclusión en las prácticas de la enseñanza potencia formas especializadas de construcción del conocimiento; son propuestas didácticas que integran a las tecnologías de manera tal que promueven la reflexión en el aula y abre un espacio comunicacional que favorece la comprensión disciplinar (Maggio, Lion, Perossi, 2014).

Maggio (2012) señala cuatro orientaciones de sentido que buscan poner en movimiento las oportunidades que ofrecen los ambientes de alta disposición tecnológica para las prácticas educativas:



–Realizar interpretaciones curriculares: trabajar en el diseño de grandes motores creativos, en una reinterpretación curricular que capte los relatos relevantes para una cultura y constituyan el marco para el desarrollo de proyectos, el análisis de casos y la resolución de problemas.

Esto significa, por ejemplo, replantear el modo en que encaramos un tema habitualmente y probar hacerlo a través de una pregunta, de un trabajo de exploración por parte de los estudiantes, un debate, etc.

– Promover articulaciones funcionales: favorecer trabajos conjuntos y articulados entre docentes, escuelas, comunidades que fortalezcan la producción original y creativa de manera colegiada.

En esto las aulas virtuales pueden combinarse con redes sociales para que el intercambio sea más rico.

– Producir de manera colectiva: promover la producción colectiva en el marco de los motores curriculares de modo tal de generar sentido en términos de intervención social, como contribución social a problemas reales de la comunidad.

Por ejemplo, se pueden plantear trabajos grupales que impliquen un trabajo con la comunidad o el desarrollo de proyectos colaborativos en contexto.

– Evaluar de manera ecológica: evaluar de manera natural, coherente y consistente con la innovación y con el cambio que se quiere promover.

Para seguir pensando estas cuestiones (y otras), les presentamos un fragmento de la charla que María Teresa Lugo brindó en el marco del ciclo Los expertos nos cuentan de Seguimos Educando: https://youtu.be/JiMAIg_NQVA

A continuación, presentamos un resumen de los puntos más importantes de estas reflexiones.



Reflexiones de María Teresa Lugo. Claves a tener en cuenta.

Pensar juntos:

- Comunidades de práctica, de profesores, directivos, estudiantes que comparten recursos: redes de trabajo y de construcción de conocimiento.
- Fuerza del trabajo colaborativo, con el aporte de todos y todas podemos hacer escuela.
- Promover el co-diseño de clases. La clase es más cercana al hacer compartido. Saber y saber hacer.

Planificación:

- Planificar a mediano y largo plazo.
- Priorizar saberes relevantes.
- Integrar la tecnología desde experiencias significativas y relevantes.
- Pensar propuestas potentes a la medida de nuestros estudiantes para no favorecer la exclusión ya existente.
- Si transformamos nuestras aulas en cementerios de PDF hay algo que no funciona.
- Ni Zoom permanente ni imaginar que vamos a reproducir el aula presencial en el aula virtual. La escuela es más que el edificio.
- Aprender de una manera diferente con las tecnologías.
- Modelos híbridos de postmandemia: posibilidad de producción colectiva de conocimiento donde las herramientas tecnológicas hacen la diferencia.
- Mapear el territorio: modelos a medida. Re-imaginar el modelo de la escuela.

Contenidos:

- Uso de repositorios de contenidos abiertos.
- Curar contenidos y también producir y desarrollar contenidos propios y con otros.
- Si se puede imprimir no es un contenido digital.

Acompañamiento:

- Tutorías virtuales potentes.



2. Acción docente, materiales didácticos y evaluación de los aprendizajes

“Al momento de **planificar** una instancia de enseñanza y de aprendizaje virtual (ya sea completamente virtual como en una modalidad dual o híbrida o alternada) el diseño la antecede. En una acción formativa de ese tipo, las pautas de trabajo, así como los materiales, tipo de evaluación y modalidad de cursada o participación deben estar presentes desde el inicio. Los estudiantes deben saber, desde un principio, con qué materiales cuentan y cuál va a ser el proceso por el que deben transitar para poder organizar su aprendizaje, disponer y manejar los tiempos de estudio, etcétera, ya que la no presencialidad requiere de mucha autorganización” (Duart y Sangrá, 2000).

Siguiendo a estos mismos autores, es posible identificar tres pilares fundamentales de las propuestas formativas mediadas por tecnologías: la **acción docente**, los **materiales didácticos** y la **evaluación de los aprendizajes**.

La **acción docente** implica:

- Tareas de planificación: definir un plan docente que unifique metodológicamente la materia, la sitúe en el plan de estudios, y que la relacione con las otras asignaturas y la temporalice, para de tal manera, facilitar que el estudiante organice de manera eficaz su aprendizaje.
- Tareas de orientación, motivación y seguimiento: tomar iniciativas de comunicación, hacer un seguimiento global del grado de progreso en el estudio, asistencia y participación en los encuentros presenciales posibles y mantener contactos con otros profesores.
- Tareas de resolución de dudas: consultas relativas al estudio de la asignatura en todos sus aspectos, consultas de información de carácter profesional e incidentes en el estudio de la asignatura, consultas generales o administrativas con relación a la asignatura.
- Tareas de evaluación continua: ofrecer de manera periódica (a través de la mensajería interna, correo electrónico, entre otros.) desafíos, problemas para afrontar, nuevos escenarios para explorar. Y en función de ese trabajo realizado por los y las estudiantes, construir una devolución que favorezca el registro del propio proceso de aprendizaje, y sienta las bases para avanzar en las acciones planificadas.

Los **materiales didácticos** deben, según los autores, respetar las siguientes características:



- Presentar primero los contenidos generales y más simples y después los más complejos y diferenciados.
- Estructurar primero una visión global y general del tema y después pasar a un análisis de las partes para, finalmente, hacer una síntesis.
- Mostrar las relaciones entre los contenidos, también entre los de asignaturas diferentes.
- Partir de núcleos temáticos o de temas próximos a la realidad.
- Recordar y repasar contenidos anteriores relacionados con el tema.
- Dar pautas para analizar y establecer relaciones entre contenidos especializados.
- Plantear ejemplos de cómo se estudia una determinada situación desde otras especialidades.



Como premisa es importante destacar que el diseño y desarrollo de los recursos pedagógicos (materiales generados con el fin de enseñar) ante todo deben ajustarse a los objetivos de enseñanza que persiguen.

La **evaluación** debe ser continua y en tres sentidos:

- Ofrecer una pauta de actividades a realizar y, por lo tanto, sugerir un ritmo de trabajo concreto: el que, a juicio de los docentes, garantiza mejor la consecución de los objetivos pretendidos en el tiempo disponible.
- Cada actividad realizada por los estudiantes es una oportunidad, por un lado, para asegurar la participación activa en la construcción del conocimiento propio (requisito para un aprendizaje eficaz) y, por el otro, para reflexionar sobre la orientación que realizamos los docentes en ese proceso para facilitar el aprendizaje. Las actividades incluidas en la evaluación continua se convierten, de esta manera, en estímulo para el proceso de aprendizaje y en asesoramiento personalizado de cómo se puede orientar y enfocar el estudio.
- El seguimiento de las actividades propuestas permitirá ofrecer un reconocimiento académico (informe de evaluación continuada), que contribuirá a superar la asignatura (acreditación).



Es importante transparentar los criterios con los que se llevará adelante la evaluación y el seguimiento, presentar lo que se espera lograr a lo largo del proceso de construcción de conocimiento facilita el recorrido del mismo, y la reflexión acerca del propio aprendizaje.



3. Proceso de diseño e implementación

Teniendo en cuenta las cuestiones y consideraciones que vimos hasta acá, pasemos a las etapas que hacen a un diseño didáctico adecuado y adaptado a las necesidades de los y las estudiantes y a las metas pedagógicas:

1. Análisis y definición
2. Diseño y concreción
3. Desarrollo
4. Implementación
5. Evaluación del proyecto

ETAPA 1: Análisis y definición

En esta etapa se define el propósito y tipo de curso o propuesta educativa a desarrollar. Sobre esta definición girarán los siguientes pasos de producción. Es el “para qué” de la propuesta.

1. *¿Cuál es el propósito de la propuesta? ¿Para qué queremos hacer este curso o instancia virtual?*
 - Ampliar los temas vistos en las instancias presenciales.
 - Sostener la continuidad pedagógica de la modalidad alternada.
 - Mantener la comunicación con los y las estudiantes en la no presencialidad.
 - Ampliar las fronteras del aula para un aprendizaje permanente fuera de ella.
2. *¿Cómo se integra esta propuesta dentro de la estrategia general de la planificación anual, cuatrimestral o unidad temática? ¿Qué tipo de acciones vamos a desarrollar para alcanzar el propósito definido en el punto 1?*
 - Presentar materiales digitales, interactivos, multimedia para profundizar los temas vistos (o para reforzar/practicar/ampliar). Para esto se puede consultar el Repositorio de recursos Juana Manso, o construir materiales propios y publicarlos en el aula.
 - Indagar en los saberes previos y presentar temas nuevos que serán desarrollados luego de manera presencial.
 - Generar instancias de práctica y aplicación en relación a los conocimientos vistos en la instancia presencial.



3. *¿Qué deben lograr los y las estudiantes en términos de aprendizaje?*
 - Armar una propuesta de objetivos de aprendizaje.
4. *¿Cuáles deben ser los temas a desarrollar para alcanzar el o los objetivos de aprendizaje? ¿Cuáles son los contenidos a incluir en el curso?*
 - En esta etapa se define el temario y cantidad de clases virtuales o módulos que componen el trayecto (duración), contextualizado en una unidad didáctica o proyecto escolar.
 - También deben abrirse los subtemas de cada clase, de manera de validar la consistencia en contenidos y duración entre módulos.
5. *Revisión de coherencia, a fin de evitar la fragmentación o aislamiento de las propuestas de aprendizaje:*
 - ¿Los puntos 2 a 4 son coherentes con el propósito definido en el punto 1?
 - ¿El temario es apropiado para nuestro grupo clase?
 - ¿El programa contempla todos los temas necesarios para alcanzar los objetivos de aprendizaje?

ETAPA 2: Diseño y concreción

A partir de lo establecido en la etapa de Análisis y definición, determinar:

1. *Arquitectura general del curso o ambiente virtual, elementos a incluir y funciones. A partir del programa o temario definido en la etapa anterior se deberá definir:*
 - Acerca de las clases virtuales: la cantidad de clases virtuales de acuerdo al Programa definido en la etapa anterior.
 - Se recomienda una clase por semana. Podrán ser dos por semana si el material es muy breve.
 - ¿Cuánto tiempo dura una clase? ¿Una hora, dos horas, 6 horas? Esto depende y se calcula según el tema a desarrollar, recursos, actividades y lectura de materiales bibliográficos. Es el tiempo de dedicación que le requiere a los estudiantes.
 - Acerca de los contenidos y la organización.
 - ¿Qué contenidos hay que desarrollar?
 - ¿Existen contenidos de uso libre para reutilizar?
 - ¿Cuándo es necesario editar y actualizar? Organización y selección de esos materiales.



- ¿Qué contenido será desarrollo de la clase, y cuál material de lectura obligatoria y opcional? A veces esto se termina de definir en la próxima etapa.
 - ¿En qué formato irán los contenidos? ¿Texto, video, audio? Identificar tipo de contenido con formato.
- Acerca de las actividades.
 - ¿Qué tipo de actividades se realizarán? ¿Individuales, grupales, actividades de integración?
 - ¿Qué quiero lograr con la actividad? Por ejemplo: profundizar determinados contenidos, conocer el estado de aprendizajes logrados, evaluar el aprendizaje global de la unidad didáctica, presentar un tema nuevo, aplicar temas vistos en otras instancias, etc.
- Acerca de la evaluación.
 - ¿Habrá algún tipo de seguimiento y evaluación de las actividades? ¿Cómo será?

2. Cronograma del curso.

Definiciones a tomar:

- ¿Cuándo comienza cada clase? Los lunes, los viernes...
- ¿Cuánto dura cada clase? Una semana, dos semanas, tres días.
- ¿Cuál es el plazo para la entrega de actividades?

En cuanto al proceso de desarrollo del curso: definir cronograma de producción de materiales, edición y publicación.

ETAPA 3: Desarrollo de la propuesta

A partir de las definiciones anteriores, se pasará a desarrollar y producir los materiales del curso. Para una mejor orientación, se presenta a continuación un ejemplo básico de organización.

Estructura orientativa

1. Desarrollo de la introducción al curso

- **Texto de bienvenida**, ¿cuál será el tono? Formal, amistoso...
- Incluye **síntesis del programa**: qué se espera lograr al finalizar el curso, temas principales, dinámica y modalidad de trabajo.
- Se **presenta el espacio de aprendizaje** (entorno). Aula y elementos constitutivos: programa, cronograma, foros, materiales y recursos digitales, biblioteca. Dónde se encuentran y para qué se utilizarán, cuál será su función.



2. Producción de contenidos

En la etapa anterior se definieron los contenidos de la propuesta virtual y se seleccionaron materiales existentes, también se jerarquizaron en función de contenidos prioritarios o de la clase, y contenidos de ampliación como lecturas y bibliografía obligatoria y secundaria.

En esta etapa se desarrollarán los **contenidos** necesarios para el desarrollo de la clase y otros recursos multimedia necesarios.

3. Desarrollo de actividades

Ya se definieron en la etapa anterior el tipo de actividades a desarrollar. En la etapa de desarrollo **se define el tipo de actividades de cada clase, se diseñan y redactan.**

Cada instancia plantea una oportunidad de ajuste: a medida que el curso o actividad se realiza pueden integrarse mejoras, tanto en el momento de la implementación como luego del lanzamiento. No es necesario esperar al *feedback* de los y las estudiantes, si bien esa es una etapa muy importante, el seguimiento atento del docente puede permitir identificar mejoras y agregados necesarios en función de los emergentes específicos de esa cursada y grupo de estudiantes.

Herramientas y actividades

Al momento de seleccionar una herramienta o diseñar una actividad es importante tener en cuenta cuáles son los objetivos de inclusión de la misma. Por ejemplo:

- Activar los conocimientos previos
- Orientar el aprendizaje
- Presentar los contenidos
- Incitar a la participación del cursante
- Proporcionar *feedback* (automatizado, del profesor, de los pares)
- Permitir un seguimiento del proceso de aprendizaje
- Poner en práctica los conocimientos aprendidos
- Resolver problemas concretos
- Motivar la curiosidad y el interés
- Evaluar el rendimiento



4. *Preparación de recursos de comunicación.*

Ya sea que se decida trabajar con **foros** o **redes sociales**, es necesario plantear **consignas disparadoras**, y elementos a incorporar a lo largo de la cursada como disparadores de participación: videos, textos breves, consignas de trabajo.

5. *Desarrollo de evaluación.*

Una vez definido el tipo de evaluación (etapa anterior) se diseña en función de los objetivos del curso y contenidos trabajados. Es importante saber **qué se quiere evaluar**.

6. *Recolección de materiales*

Relevamiento de diferentes materiales: bibliografía, videos, presentaciones, y revisión de formatos, extensión, tamaño de archivo, calidad, compatibilidad, cita de fuentes y derechos de uso.

7. *Feedback de los y las estudiantes:*

¿Qué necesitamos saber para conocer la percepción del curso a fin de realizar **ajustes y mejoras** para la próxima propuesta que diseñemos?

Ítems sugeridos de valoración:

- satisfacción general,
- valoración de contenidos,
- materiales,
- actividades,
- acompañamiento docente,
- cronograma,
- dinámica de grupo
- trabajo propio y aprendizaje.

ETAPA 4: Implementación

Son los últimos pasos previos a recibir a las y los estudiantes en el entorno virtual.

- **Carga de materiales en la plataforma**

En esta etapa podrá definirse **si todos los materiales se cargan desde el inicio o se los irá cargando a medida que transcurra la cursada**. También pueden cargarse y habilitarse a medida que inicia la nueva clase, según marca el cronograma, o se completan las actividades predeterminadas.

La carga de los materiales, la trama que se va armando armando con recursos y actividades es una instancia de creación que puede dar lugar a la innovación y



a la creatividad en la enseñanza: qué material elijo y qué actividad propongo con él.

Es importante recordar que **las pautas de trabajo, los materiales, normas de interacción y modalidad de cursada deben estar claras y disponibles desde el inicio**. Los estudiantes deben saber, desde un principio, con qué materiales cuentan y cuál va a ser el proceso por el que deberán transitar para poder organizar su aprendizaje, disponer y manejar de los tiempos de estudio. Por tanto, al inicio de cada clase deben estar cargados todos los elementos de la misma.



Controlá el peso de los archivos que subís. Podés convertir un PowerPoint en PDF que es más liviano. Si usás la plataforma Juana Manso o una plataforma Moodle y usás tus archivos para más de una clase, subilos en Archivos una vez y enlazalos desde diferentes aulas.

- **Revisión final**

Navegación por **todos los elementos** del curso o clases cargadas, revisión de links, materiales de lectura, funcionamiento de videos, calendario, etc.

- **Inscripción/registro**

Si es la primera vez que se utiliza el espacio virtual, se debe **registrar a los estudiantes** para crear sus usuarios y darles acceso al aula virtual.

- **Lanzamiento**

Inicia la clase uno y **se pone en marcha** todo lo definido en las etapas anteriores.

ETAPA 5: Evaluación del proyecto

Es un proceso de retroalimentación continuo con el fin de integrar mejoras y ajustes en las estrategias, enfoques, contenidos y actividades. Para ello será necesario tomar en cuenta el *feedback* de los y las estudiantes.

- **Revisión en inclusión de mejoras.**

La puesta en marcha del diseño desarrollado abre múltiples posibilidades de ajustes y mejoras, pero es imprescindible **establecer un tiempo específico y predeterminado para "volver a mirar"** e incluir los aportes de los y las protagonistas de la propuesta, quienes pueden ayudarnos mucho a mejorarla.



- **Reponer la voz de los y las estudiantes.**

La plataforma (y varias otras herramientas digitales) ofrece alternativas para reponer la voz de los y las estudiantes. Una posibilidad es incluir una encuesta (recomendada de manera anónima), que releve la accesibilidad, la claridad de las consignas, lo pertinente de los recursos de aprendizaje ofrecidos, la potencia de las actividades para acceder a contenidos significativos y hacer vínculos con saberes previos.

Cada docente podrá definir múltiples aspectos a revisar, e irá modificándolos a medida que sea necesario.

Esta etapa permitirá:

- Reflexionar acerca de los marcos teóricos
- Revisar las estrategias de enseñanza
- Repensar las estrategias de aprendizaje
- Mejorar la propuesta del proyecto en cuestión
- Mejorar habilidades para diseñar nuevas propuestas
- Favorecer el acceso a nuevos modos de enseñar aprender

4. Material de lectura

- Maggio, M., Lion, C. & Perosi, M. (2014). Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica. *Polifonías Revista de Educación*, 3(5), 101-127.

CLASE 2. LAS CLAVES DE LOS EXPERTOS

Entrevista a Verónica Weber.

Profesora regular y coordinadora del Área de Tecnología Educativa de la UNAHUR (Universidad Nacional de Hurlingham) y coordinadora del Área de Educación a Distancia de la UNLPam (Universidad Nacional de la Pampa).

- ¿Cuáles considera que son las claves para el diseño de una propuesta virtual potente?

<https://youtu.be/EwWBRuNQjdA>



- ¿Cómo lograr que la plataforma (aula virtual) sea un espacio accesible para los y las estudiantes?

<https://youtu.be/tXXFOOrb5Us>

- ¿Qué reflexiones puede compartir respecto del trabajo colaborativo en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje? ¿Qué lugar ocupa la tecnología? ¿Qué otras habilidades pueden propiciarse en estos entornos?

<https://youtu.be/9-IVNNIL6yA>

Materiales de la clase

Verónica Weber nos recomienda los siguientes materiales para seguir aprendiendo acerca de enseñar y aprender en línea. Es una propuesta integral de Albert Sangrà, profesor de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya). "Enseñar y aprender online: superando la distancia social". Incluye un decálogo, el resumen de un seminario Web y el video correspondiente de 1:06:00 de duración.

- Decálogo de una docencia en línea inesperada.
- Resumen del seminario web «Enseñar y aprender en línea superando la distancia social» Albert Sangrà
- Acceso al video del webinar: <https://youtu.be/PLdsALbmTlg>

CLASE 3. EXPERIENCIAS DOCENTES

En esta clase vamos a retomar los testimonios de docentes del material de lectura de la clase 1: Maggio, M., Lion, C. & Perosi, M. (2014). Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica. *Polifonías Revista de Educación*, 3(5), 101-127.

Tomaremos prestadas estas experiencias para reflexionar y ponernos en situación.



INTERVENCIÓN Y CAMBIO

1

- ***El rol del docente se transforma, muta, uno acerca el conocimiento de otra manera. Es una experiencia pedagógica para el docente porque aprendés sobre tu propia práctica y **potenciás un poco más tus clases.** Yo también estoy con la tiza en la mano explicando determinados temas y después recorro a otra cosa. [...] Los docentes tienen que tener cierta cintura.***

(Docente secundaria de
Prácticas Agropecuarias
y Horticultura, 2014)

¿Por qué el rol docente se transforma? ¿Qué es lo que cambia? ¿Qué articulación puede encontrar entre el testimonio presentado y el concepto **conciencia didáctica** que desarrollan las investigadoras Maggio, M., Lion, C. & Perosi, M.?

RECONOCIMIENTO DIDÁCTICO

2

- ***Avanzás y ves lo que no te gusta de la propuesta y parás. Avanzás y ves todo lo que tenés que cambiar en términos pedagógicos.***

(Docente universitaria
de Física y Radio Farmacia
Molecular, Facultad de
Farmacia y Bioquímica, 2014)

¿En qué momento del proceso podría suceder esto? ¿Por qué dice que hay que cambiar en términos pedagógicos?



PRÁCTICA Y ACTUALIZACIÓN

3

- **En realidad hasta hace unos seis años, para mí esto era algo ajeno, absolutamente ajeno.** Me empecé a dar cuenta de la necesidad y la importancia de utilizarlas. Lentamente empecé a hacer cursos aislados. Hice muchos para historia e hice virtuales sobre metodología de estudio. **Sentí la necesidad de conectarme con todo esto.** Me di cuenta de que la herramienta no me servía mucho por sí sola si uno no tiene un contexto pedagógico detrás y esto es lo que estoy intentando trabajar ahora. **Fundamentalmente me abrió mucho la cabeza el hecho de comenzar a hacer yo cosas.**

(Docente secundaria
de Historia, 2014)

¿Por qué el o la docente afirma: “Me di cuenta de que la herramienta no me servía mucho por sí sola si uno no tiene un contexto pedagógico detrás”?

INTERACCIÓN, APRENDIZAJE Y NUEVAS POSIBILIDADES DE ENSEÑANZA

4

- **La cosa tiene que ser un poco lúdica** como hacen los chicos pero hay que tener tiempo. No es que en dos minutos sale. **Uno tiene que buscar, jugar, probar.** Tiene que dar tiempo. Nosotros con el stress que tenemos de correr con las notas, evaluaciones y planificaciones no lo tenemos. Lo cual no significa que cuando uno tenga un rato puede dedicárselo. **Eso fue lo que a mí me cambió.**

(Docente secundario de
Prácticas Agropecuarias
y Horticultura, 2014)

¿Qué fue lo que hizo cambiar al docente? Por qué afirma que “Uno tiene que buscar, jugar, probar”.



RESUMEN DE PUNTOS CLAVE

Al final de este curso debemos haber logrado:

- Conocer los rasgos más característicos de las propuestas educativas mediadas por tecnologías o en entornos virtuales.
- Comprender que la planificación estratégica es clave para generar propuestas didácticas que promuevan la reflexión y la comunicación para favorecer la comprensión curricular.
- Conocer los pasos y consideraciones para generar propuestas de enseñanza y de aprendizaje en ambientes virtuales.
- Concebir a las propuestas en entornos virtuales y mixtos como un todo significativo en donde las herramientas tecnológicas están al servicio de los objetivos pedagógicos y no al revés.