

Usos y potencialidades de la plataforma ELE para el Programa FinEsTec

Destinatarios: Docentes coordinadores y tutores del Programa FinEsTec

Objetivos del Encuentro:

- Establecer lineamientos comunes para pensar las propuestas educativas del Programa, atendiendo a las características de la Plataforma ELE.
- Conocer sobre los recursos digitales disponibles en la plataforma Moodle para enriquecer las propuestas didácticas.
- Reforzar el rol del profesor coordinador y de tutores en el acompañamiento y seguimiento del trayecto de las/os alumnos del programa en la plataforma específicamente.

Temas:

La plataforma educativa como espacio de encuentros. Materiales y recursos didácticos digitales: estructura de propuestas didácticas en el marco del programa. Plataforma Moodle: recursos y actividades disponibles.

***“Para aprender no basta con leer y escuchar”
(Tarasow, F. 2018)***

Queridas/os colegas:

La intención es comenzar este pequeño espacio de construcción conjunta de sentidos intentando corrernos de la idea de la plataforma educativa como un recurso para transmitir información, un mero repositorio de información, para concebirla y aprovecharla como un lugar de encuentro entre los que participan de cada propuesta, un espacio de diálogo en el que construir, aprender haciendo, en compañía de los/as otros/as.

Pero, ¿cómo se produce este encuentro en una plataforma digital?

- atendiendo al diseño de actividades originales que promuevan la acción, el intercambio y la interacción, el encuentro con el contenido.
- interviniendo, cuestionando, apuntalando.

Así como sucede en la presencialidad, en la virtualidad las propuestas educativas requieren de una planificación hipotética, que puede que no siempre dé los resultados esperados. Atendiendo a esta cuestión es importante el seguimiento para proponer mejoras sobre la marcha que favorezcan a nuestros/as estudiantes.

Cabe agregar que a la hora de pensar en las posibilidades educativas que brinda en este caso la plataforma ELE, estas serán posibles sólo si están precedidas por una fuerte decisión de modificación de los abordajes y estrategias y de la reflexión permanente sobre las mismas. **Uno de los cambios que conlleva poner las tecnologías digitales al servicio de un proyecto educativo es la modificación de las relaciones pedagógicas que implica un pasaje de un modelo transmisivo hacia un modelo que implica intercambios, interacciones, aprendizajes en colaboración, resultado de la experiencia compartida entre los participantes.**

¿Se pueden utilizar tecnologías digitales y sostener un modelo transmisivo? ¡Sí!

Las tecnologías por sí mismas no nos garantizan modificaciones si no las pensamos en propuestas interesantes, desafiantes y críticas.

Les dejo un video muy interesante para profundizar lo visto hasta aquí:

 Educación en línea, el sabor del encuentro

Materiales y recursos didácticos digitales

Las tareas de buscar, filtrar y organizar materiales educativos no son ajenas a las que realizan cotidianamente como docentes. Es común para nosotras/os recolectar en carpetas o cuadernos, fichas, cajas y estantes diversos artículos de diarios, recortes de revistas, libros, juegos, cuadernillos, láminas, imágenes, etc. Esos materiales, a su vez, mezclados, adaptados y modificados, han sido insumos para nuestras clases.

Sin embargo, el mundo digital, y específicamente en la plataforma, amplifica, potencia y enriquece, pero también complejiza estas tareas habituales.

¿De qué hablamos cuando hablamos de contenidos digitales?

***Se trata de materiales en formato multimedia (video, audio, texto, imagen etc.)
estructurados o presentados de forma tal que pueden cumplir un propósito didáctico.***

Algunos contenidos digitales son diseñados en el marco de una propuesta didáctica puntual, y otros (como una canción, una fotografía, una escena de una película, una entrevista) tienen una potencialidad educativa que podría aportar al logro de los objetivos que nos planteemos en esas propuestas.

Para explicar mejor los conocimientos que se ponen en juego en la inclusión de tecnologías en una propuesta didáctica, Koehler y Mishra (2006) han desarrollado el modelo teórico TPACK, el cuál explica cuál es el conocimiento que los docente necesitamos desarrollar a la hora de incluir tecnologías en nuestras propuestas.

Parte de tres fuentes de conocimiento:

- 1. Conocimiento disciplinar, ¿qué enseñar?**
- 2. Conocimiento pedagógico, ¿cómo enseñar?**
- 3. Conocimiento tecnológico, ¿con qué recursos enseñar?**

Además, toma en cuenta las intersecciones entre cada uno de ellos, la relación con el contexto y, finalmente, la intersección entre los tres tipos de conocimiento que dan lugar al “conocimiento tecnológico, pedagógico, disciplinar”, es decir: cómo y con qué recursos tecnológicos vamos a enseñar de forma consistente y significativa determinado contenido.

Los docentes, por nuestra formación y experiencia, contamos con los dos primeros tipos de conocimientos (el pedagógico y el disciplinar). El tercero, el conocimiento tecnológico y todas sus intersecciones, en cambio, se constituyen en un gran desafío. Este conocimiento tecnológico, pedagógico, disciplinar es el que ponemos en juego para cada una de las decisiones que tomamos al utilizar recursos digitales en el aula.

Teniendo en cuenta el marco teórico presentado, se propone una estructura para las propuestas didácticas en el marco del programa FinEsTec, que cumplan con los siguientes componentes:

- **Encabezado:** especialidad, asignatura/s, año, ciclo
- **Introducción** de la propuesta: deben explicitar los objetivos de aprendizaje, los contenidos que se van a trabajar y la organización que va a tener el desarrollo, que podría estar acompañada de una hoja de ruta, así como también una breve explicación de la metodología de enseñanza.
- **Desarrollo:** en este punto se deben desarrollar los contenidos prioritarios. Es conveniente dividir el tema central en subtemas.
Sobre hipervínculos: El desarrollo puede incluir vídeos que profundicen los temas a desarrollar, o enlaces a blogs o páginas Web que aporten al desarrollo del tema.
- **Cierre:** es importante realizar una conclusión sobre lo desarrollado, que sirva como integración de los temas y como síntesis de lo trabajado.

- **Actividades:** este punto es el corazón de la propuesta. Se busca que en las actividades el/la alumno/a pueda poner en acción el contenido desarrollado y construir un aprendizaje significativo, aprovechando la plataforma como espacio de encuentro con otros/as y con el saber.
- **Evaluación:** especificar debajo de las actividades, aquellos criterios que se tendrán en cuenta para medir el alcance de los objetivos planteados.
- **Referencias bibliográficas:** citar teniendo en cuenta las normas APA, toda la bibliografía utilizada para elaborar las clases, así como la bibliografía obligatoria para las/os estudiantes.

Sobre la organización de las propuestas: cada asignatura podrá organizarse en una o más clases atendiendo a la complejidad del contenido.

En el caso de que se decida elaborar más de una clase para un espacio o asignatura, es indispensable contar con una **hoja de ruta**, en la que se defina la duración de la propuesta, la cantidad de clases, los temas y actividades de cada clase.

Sobre la bibliografía: utilizar materiales que estén disponibles en la Web, o enviarlos digitalizados para subirlos a la plataforma junto a la actividad.

Los recursos INTERNOS disponibles en la plataforma ELE para pensar actividades:

 Archivo ☆ ⓘ	 Base de datos ☆ ⓘ	 BigBlueButton ☆ ⓘ	 Carpeta ☆ ⓘ	 Certificado e insignias Accredible ☆ ⓘ	 Certificado personalizado ☆ ⓘ
 Chat ☆ ⓘ	 Consulta ☆ ⓘ	 Contenido interactivo ☆ ⓘ	 Cuestionario ☆ ⓘ	 Encuesta ☆ ⓘ	 Encuestas predefinidas ☆ ⓘ
 Etiqueta ☆ ⓘ	 Foro ☆ ⓘ	 Glosario ☆ ⓘ	 H5P ☆ ⓘ	 Herramienta externa ☆ ⓘ	 Laboratorio virtual de programación ☆ ⓘ
 Lección ☆ ⓘ	 Libro ☆ ⓘ	 Paquete SCORM ☆ ⓘ	 Paquete de contenido IMS ☆ ⓘ	 Página ☆ ⓘ	 Taller ☆ ⓘ
 Tarea ☆ ⓘ	 URL ☆ ⓘ	 Wiki ☆ ⓘ			

El foro: permite a los participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un período prolongado de tiempo.

Los foros tiene muchos usos, como por ejemplo:

- Un espacio social para que los estudiantes se conozcan.
- Para los [avisos](#) del curso (usando un foro de noticias con suscripción forzada).
- Para discutir el contenido del curso o de materiales de lectura.
- Para continuar en línea una cuestión planteada previamente en una sesión presencial.
- Para discusiones solo entre profesores del curso (mediante un foro oculto)
- Un centro de ayuda donde los tutores y los estudiantes pueden dar consejos.
- Un área de soporte uno-a-uno para comunicaciones entre alumno y profesor (usando un foro con grupos separados y con un estudiante por grupo)
- Para actividades complementarias, como una "lluvia de ideas" donde los estudiantes puedan reflexionar y proponer ideas.

La base de datos: permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros.

Las actividades de base de datos tienen muchos usos, como por ejemplo:

- Armar una colección colaborativa de enlaces web, libros, reseñas de libros, referencias de revistas, etc
- Visualizar fotos, carteles, sitios web o poemas de los estudiantes, que puedan ser comentados por otros estudiantes.

BigBlueButton: permite crear dentro de Moodle enlaces hacia aulas en línea en tiempo real con salas que emplean BigBlueButton, un sistema de código abierto para conferencias web para la educación a distancia.

Cuestionario: permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica.

Los cuestionario pueden usarse para hacer

- Exámenes del curso
- Mini Test para tareas de lectura o al final de un tema
- Exámenes de práctica con preguntas de exámenes anteriores
- Para ofrecer información inmediata sobre el rendimiento * Para auto-evaluación.

Glosario: permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.

Los glosarios tienen muchos usos, como:

- Un registro cooperativo de términos clave

- Un espacio para darse a conocer, donde los estudiantes nuevos añadan su nombre y sus datos personales
- Un recurso con "consejos prácticos" con las mejores prácticas en un tema concreto
- Un área para compartir vídeos, imágenes o archivos de sonido
- Un recurso con "asuntos que recordar"

Wiki: permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar.

Los wikis tienen muchos usos, como por ejemplo:

- Para generar unos apuntes de clase colaborativamente entre todos.
- Para los profesores de una escuela que planean una estrategia o reunión de trabajo en equipo.
- Para estudiantes que trabajarán en equipo en un libro en línea, creando contenidos de un tema elegido por sus tutores.
- Para la narración colaborativa o creación de poesía grupal, donde cada participante escribe una línea o un verso.
- Como un diario personal para apuntes para examen o resúmenes (wiki personal).

IMPORTANTE: La significatividad no está en el recurso, sino en el uso que le demos al mismo en el marco de una propuesta didáctica.

El uso de contenidos digitales y el problema de los derechos de uso

La explosión de internet como entorno de producción y circulación de contenidos ha puesto en jaque los términos tradicionales de **derechos de autor**. Actualmente, muchos escritores, artistas, diseñadores, desarrolladores de software, realizadores audiovisuales y contentidistas en general, comienzan a ofrecer sus contenidos de forma gratuita en la web utilizando licencias libres.

Las licencias libres son aquellas que están basadas en el ejercicio del **Copyleft**. Se trata de un tipo de derecho de autor que **permite la libre distribución, copia y en algunos casos inclusive la modificación de una obra**. Estas licencias mantienen el respeto de la autoría ya que, aunque permiten su uso libre, **obligan a citar y, en algunos casos, enlazar al autor**. Un ejemplo de este tipo de licencias es Creative Commons.

Cuando descargamos, adaptamos y publicamos videos, textos, imágenes, software etc., **debemos cerciorarnos de que estamos ante obras con derechos libres y siempre citar al**

autor y fuente. En la clase 3 veremos ejemplos de sitios que permiten descarga de contenidos con derechos libres.

Referencias bibliográficas:

- Martín, María Mercedes (2020). *Clase Nro. 4. Presencialidades y virtualidades: mediar las clases con tecnologías digitales – Perspectivas, problemáticas, desafíos. Saberes necesarios para repensar las Prácticas Educativas en la Formación Docente.* Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Rossaro, Ana Laura. (2016). *Clase Nro2: Curaduría de contenidos educativos digitales. El docente como curador. Recursos digitales para la educación primaria. Especialización docente de nivel superior en Educación Primaria y TIC.* Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes de la Nación.
- Tarasow, F. (2018) *Educación en línea, encuentros en la distancia.* En El Jaber, G. I. (comp.) *Actas de III Jornadas Educación a distancia y Universidad, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Flacso Argentina, 2019.* Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educacion-linea-encuentros-distancia>.