

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
Facultad de Humanidades y ciencias Sociales

Curso: “Educar en ambientes híbridos. Hacia el diseño de un sistema educativo situado, remoto y en red”

Docentes: Daniel Mario Carceglia y Carla Rormina Avila

TRABAJO FINAL: PROPUESTA EDUCATIVA DE PROYECTO EN
AMBIENTES HÍBRIDO
**"La incorporación de lo lúdico para la apropiación y evaluación de
materiales teóricos"**

AUTORAS: Castelli, Norma Beatriz
Nunez, Patricia Stephanie Lorena

LUGAR Y FECHA: Posadas, 29 de noviembre de 2021

PROPUESTA EDUCATIVA DE PROYECTO EN AMBIENTES HÍBRIDOS

-Castelli, Norma Beatriz

-Nuñez, Patricia Stephanie Lorena

"La incorporación de lo lúdico para la apropiación y evaluación de materiales teóricos"

El año 2020 fue un año muy peculiar, el mundo fue testigo de una pandemia global que afectó de manera significativa la vida de cada uno de nosotros. Primero nos encontramos con el temor de enfrentarnos a algo desconocido que nos obligó a aislarnos e hizo que modificáramos de forma radical nuestras formas de vida.

Hoy, tiempo después de este evento marcante en nuestras vidas, nos encontramos en nuevos escenarios sociales, laborales y pedagógicos, en los cuales, estamos planificando nuevas formas de trabajar, de crear, de hacer y de relacionarnos con el afán de brindar un acompañamiento pedagógico inclusivo y de calidad.

La tecnología fue, desde el principio de esta experiencia, la clave para mediar el contacto en este periodo de cambio. La virtualidad se transformó en la alternativa factible para sobrellevar el aislamiento, y es el espacio que usamos hasta el día de hoy.

Ahora, reflexionando en volver a la presencialidad o a la nueva "normalidad" como muchos llaman, es donde pensamos seguir apostando en la tecnología, pero ahora no solo como la única forma, sino que más bien intentando proyectar la educación en ambientes híbridos, no volviendo hacia el pasado y olvidando todo lo que explotamos en este periodo y si más bien "misturando" lo mejor de ambos mundos.

Siendo así, presentamos esperanzadas nuestra propuesta híbrida para el 2022, sintiendo que este es el camino correcto para enriquecer no solamente nuestras prácticas, sino que también esto resulte algo significativo para los estudiantes que pasen por las cátedras.

Nuestras cátedras se están desarrollando en hibridez, por un lado, las clases son presenciales sincrónica de manera virtual y los momentos de trabajo e investigación y de consultas se dan de manera asincrónica. Como nuestras cátedras no están contempladas en la vuelta a la presencialidad física en la institución para el próximo año, nosotros seguimos con los encuentros sincrónicos de manera virtual y con actividades asincrónicas como hasta este momento.

Para comenzar nos gustaría mencionar que nos desempeñamos en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales específicamente dentro de la carrera del Profesorado en Portugués. Ambas trabajamos en manera conjunta la cátedra Teoría y Metodología de la Investigación y también en Lingüística I.

Estas materias son anuales dentro del plan de la carrera y corresponden al segundo y tercer año respectivamente. Los estudiantes son grupos heterogéneos, diversos en relación etaria.

El contenido teórico desarrollado en las dos cátedras es sustancialmente extenso ya que éstas acercan al estudiante a un complejo mundo de varias corrientes teóricas de análisis e investigación, conceptualizaciones, desarrollo de textos en diversos formatos académicos con los cuales no están tan familiarizados. Para ello se trabajan a lo largo de la cursada varios materiales teóricos y esto muchas veces abrumba al estudiante.

A esta situación particular se le sumó la pandemia, que nos hizo replantearnos muchas decisiones didácticas, así como pedagógicas dentro del espacio y tiempo pedagógico, siendo este cronotopo mucho más difícil de manejar en la virtualidad y con los cambios de escenarios.

Con esta propuesta nos queríamos enfocar en un punto que nos pareció que se fue desdibujando, desgastando a lo largo de los años que es la EVALUACIÓN. La mayoría del tiempo queremos ver si el estudiante se apropia de lo trabajado en clases, pero no nos detenemos para evaluar nuestra forma de evaluar estos procesos.

Reflexionando sobre nuestras prácticas observamos que la forma en la cual veníamos trabajando la evaluación no había evolucionado mucho de formato y esto nos impulsó a buscar otras alternativas que dieran cuenta de múltiples aspectos de aprendizaje y no solamente las cuestiones teóricas específicas.

De estas reflexiones sumándole, como ya mencionamos, los nuevos escenarios que nos presentó la pandemia consensuamos que traer el juego al momento de evaluación sería algo positivo tanto para nosotros docentes (pues nos permitirá ampliar nuestra visión de lo evaluado) tanto como para los estudiantes ya que ellos toman la oportunidad de crear con entusiasmo, nos y se sorprenden gratamente mientras crean así materiales y conocimientos significativos.

Es así que nos propusimos a trabajar incorporando el aspecto lúdico, el juego no solo como una herramienta de apropiación de contenido teórico, sino que también como una posible alternativa de evaluación.

Para esto proyectamos su despliegue en dos momentos, primeramente, poder crear y compartir juegos que promuevan la apropiación del estudiante sobre la temática desarrollada, y luego en un segundo momento volver a traer el juego como una

herramienta de evaluación, valiéndonos de la familiaridad que pueden poseer e ir adquiriendo los estudiantes en el desarrollo de las clases al de correr del año académico.

A modo de una posible ejemplificación: podríamos iniciar trayendo un juego de elaboración de la cátedra acerca de un texto trabajado, luego continuaríamos en un dialogar y compartir las características de la app que usamos, como elegimos el contenido que volcamos en el juego, porque lo hicimos de esta manera, entre otras cosas que pudieran surgir. Luego en una clase posterior podríamos proponer a modo de una posible evaluación del recorrido de una unidad la elaboración de un juego en el cual ellos sean los creadores protagonistas de su aprendizaje (momento actividad asincrónica). estos juegos creados por ellos posteriormente podrían ser compartidos en un encuentro sincrónico a modo de enriquecer a todos los actores (estudiantes y docentes) con esta actividad a través del poner en común las experiencias y también jugando los juegos creados por sus propios colegas.

Tecnologías:

Teniendo en cuenta la conectividad de los alumnos optamos por trabajar con plataformas y apps que puedan ser utilizadas tanto en una computadora como en un celular facilitando el acceso y dando pluralidad de opciones para que ellos puedan decidir que utilizar de acuerdo a sus posibilidades.

- Aula virtual
- WhatsApp
- Kahoot
- Genially
- Jamboard
- Power point
- Wordwall
- Canva.

Con respecto a estas apps y plataformas planificamos ir desarrollando con los estudiantes sus usos y manejo básico durante las clases. A medida que traemos o desarrollamos estas herramientas en la presentación, abordaje o evaluación de alguna temática en particular de las disciplinas, poder conversar, mostrar y quizás dar algunos tips de lo que conocemos sobre las mismas a modo de intercambiar experiencias con

ellos(en caso que ya las conozcan) y/o de orientar para que puedan utilizarlas(en caso que no las conozcan).

Consideramos que estas dinámicas son positivas en el desarrollo de contenido, generan un diálogo quizás más ameno con los estudiantes, ya que la utilización de palabras y espacios tecnológicos comunes también nos acerca y crea un ambiente más empático y de confianza posibilitando un intercambio de aprendizajes.

Objetivos:

- Incorporar actividades lúdicas a la planificación anual de las cátedras.
- Proponer y abordar herramientas digitales básicas para la apropiación de material teórico y para la elaboración de contenido en algunas plataformas.
- Promover la creatividad en el abordaje teórico mediado por los juegos didácticos.
- Motivar a los estudiantes a ser creadores de sus propios contenidos incentivando así el proceso de apropiación significativa.
- Proponer diversas instancias evaluativas a modo que puedan dar cuenta de los múltiples aspectos sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Generar un espacio de diálogo reflexivo acerca de las experiencias dentro de la cátedra.
- Flexibilizar los canales de contacto con los estudiantes.

Validando nuestra propuesta:

Durante la capacitación, fuimos navegando por varios temas, descubriendo nuevas tecnologías, profundizando en el conocimiento de otras que ya utilizábamos, reflexionando sobre nuestras prácticas, planificando modos de abordajes y actividades que fueran inclusivas pensando en nuestro cronotopo a fin de poder así formular un nuevo proyecto educativo para ser implementado en el próximo año lectivo, pero en el transcurso de esta elaboración nos fuimos dando cuenta que habían cuestiones que las podíamos ir incorporando ya en este cierre del ciclo 2021.

Finalizando el último cuatrimestre, abordamos nuestra última temática de manera sincrónica por webex meet, como estuvimos trabajando durante todo el año. En esta oportunidad habíamos preparado una presentación interactiva con la app Genially

donde utilizamos nuestros textos teóricos, imágenes, un video breve y una actividad de escape mental con la app Word Wall.

Abordamos nuestra temática de la cátedra METIS (tema: Metodología Científica) pasando por toda la presentación, luego charlamos sobre los diferentes recursos tecnológicos utilizados y que aportaban a la presentación, por último, llegó el momento de la propuesta de la actividad final evaluativa en la cual ellos debían pasar a ser los creadores de su presentación inspirados en la que nosotros como grupo de cátedra le habíamos compartido.

Para dicha actividad de elaboración tuvieron el tiempo de dos semanas (asincrónica) pero con la posibilidad de conversar con nosotros en las clases, por el aula virtual y WhatsApp las veces que sea necesario para contribuir en sus producciones.

Llegado el tiempo acordado, las presentaciones se realizaron de manera sincrónica en la clase, contando con la participación de todos para interactuar juntos.

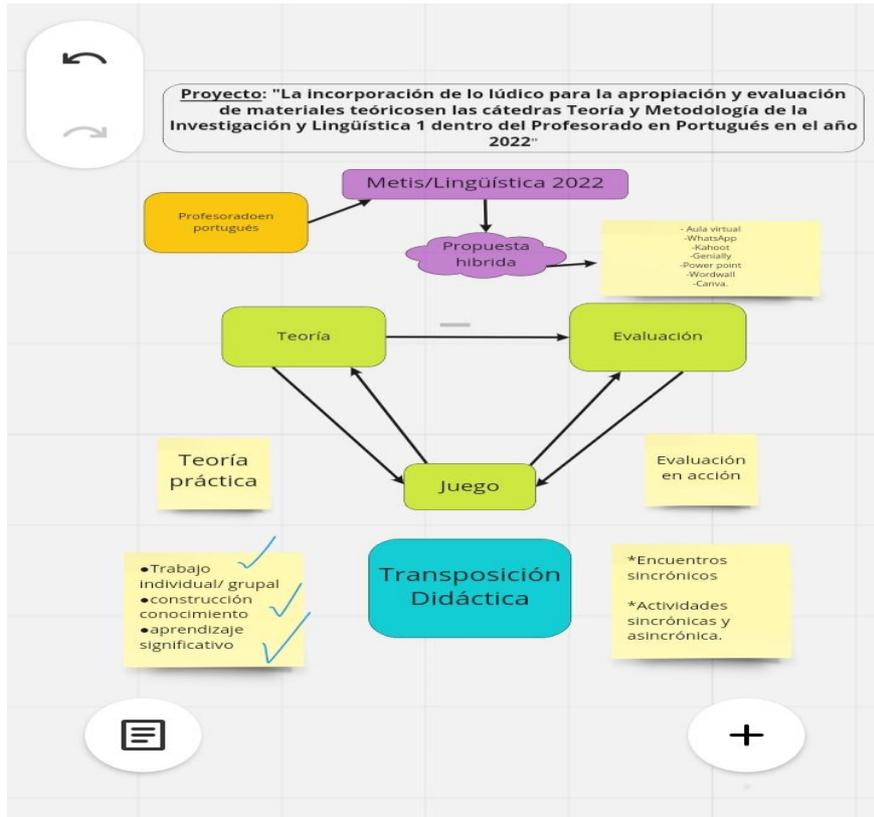
Nosotras como cátedra quedamos gratamente sorprendidas por los resultados y por todo el trabajo de apropiación sobre la temática que ellos consiguieron realizar. En los trabajos y también en el seguimiento de elaboración de los mismos pudimos observar su manejo de la temática, sus opiniones acerca de la misma, el manejo de las herramientas tecnológicas, su desenvoltura al momento de presentarnos su creación y cómo articularon la teoría, práctica y su valoración conceptual.

Para cerrar, utilizando un meme, propusimos una reflexión de la actividad realizada dimensionando el *para qué* lo hicimos, *qué aprendimos*, cuál era el sentido de lo desarrollado, con el objetivo no solo de justificar nuestras decisiones como cátedra más si para que ellos puedan ver la relevancia de lo propuesto haciendo que sea un aprendizaje significativo para su formación.

Con todo lo que pudimos observar en la propuesta, desarrollo y conclusión de esta implementación, consideramos que fue sumamente positivo y enriquecedor, lo cual nos deja entusiastas de poner en marcha nuestro proyecto el año que viene.

GRACIAS DANIEL Y CARLA

Mapa conceptual presentación:



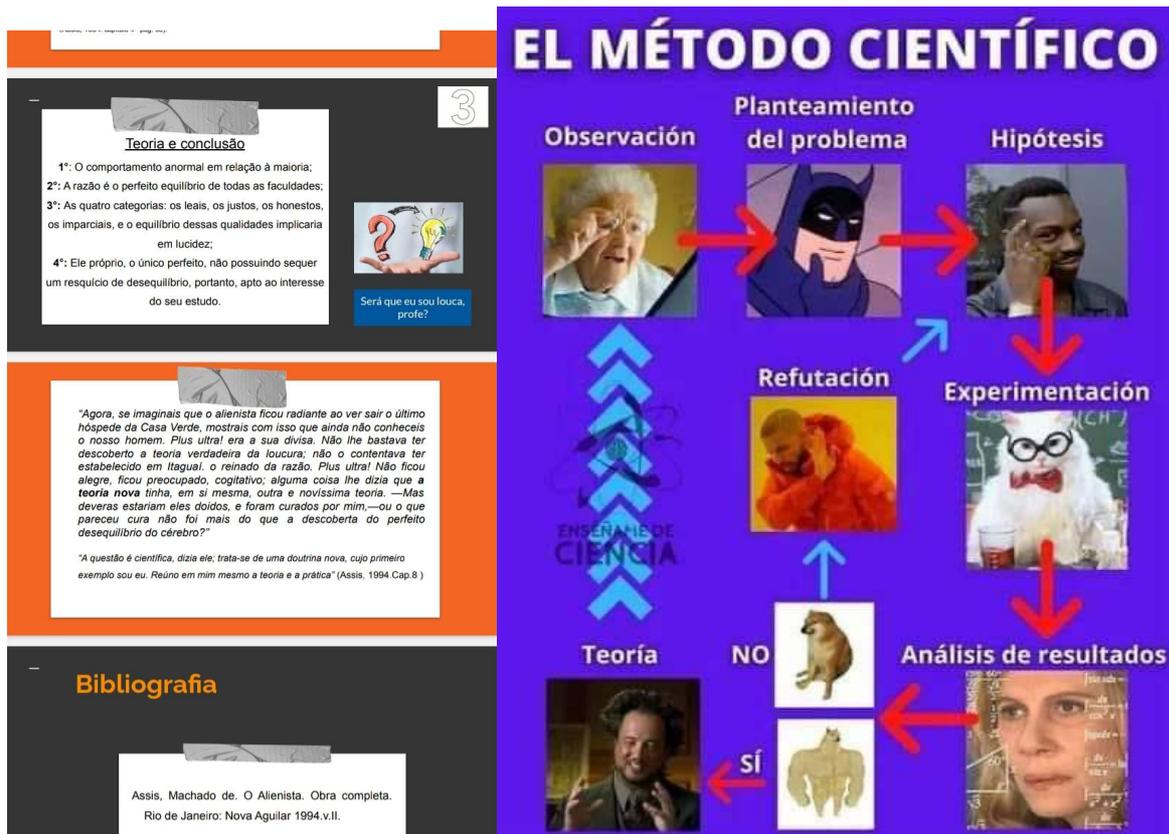
ANEXO

Algunas imágenes de los trabajos

Três momentos no conto que expressam uma situação de utilização do método científico (metodologia científica).

EXEMPLO 1 ➡ Escolha da esposa.

"[...] Simão Bacamarte explicou-lhe que D. Evarista reunia condições fisiológicas e anatômicas de primeira ordem, digeriria com facilidade, dormia regularmente, tinha bom pulso, e excelente vista; estava assim apta para dar-lhe filhos robustos, sãos e inteligentes [...]" (Assis, 1994, p. 01).



Meme utilizado para discusión final.

Decálogo (en construcción 😊)

- *Estar abierto a la híbridez, tratar de verla como una oportunidad y no como un problema.
- * ser empáticos, tratar de entender al otro, estudiantes, colegas y hasta con nosotros mismos.
- * Planificación flexible, ser abiertos y flexibles frente a los cambios de planes.
- * Enfocar el trabajo en dinámicas colaborativas en las cuales podamos construir y aprender juntos, pero sin dejar de lado el trabajo individual como punto de partida.
- * Adecuar pautas de cursada, de trabajo , de evaluación, entre otras para que estas sean inclusivas.
- *Escucha activa.
- * Hibridar también en la evaluación.
- *Seleccionar herramientas y materiales que sean significativas para los estudiantes y que los motiven a interactuar.
- * Rescatar las participaciones de los estudiantes en las diversas plataformas utilizadas por la cátedra
- *Promover espacios de diálogo reflexivo .