

Programa de formación y capacitación docente. Introducción a la Tecnología Educativa

Martín Christian Fridman

Trabajo Integrador Final

Objetivo: Reflexionar sobre los contenidos conceptuales y procedimentales trabajados durante todo el cuatrimestre y su impacto en el propio proceso de aprendizaje y en la propia práctica docente.

A partir de la lectura de los textos bibliográficos trabajados durante el cuatrimestre, se eligieron y se sintetizaron los conceptos centrales de los textos elegidos para efectuar un análisis crítico de cada uno que justifique por qué resulta significativo.

El estudio de casos como método de enseñanza – S. Wassermann (Ed. Amorrortu – Buenos Aires – 1999)

Conceptos nodales

El caso de estudio es un instrumento narrativo sobre un tema fundamental, al menos, de un contenido de la currícula de un curso, basado en una situación real o verosímil de la realidad.

Este recurso contiene información, datos y material técnico que pueden ser combinados con elementos de otras disciplinas.

Para promover el uso de un caso, es necesaria la elaboración de un conjunto de preguntas críticas a responder por los alumnos, con el fin promover la reflexión y la comprensión de lo leído y para aplicar los conocimientos previos al momento de examinar nuevas ideas.

Para una efectiva comprensión de un caso de estudio, se sugiere el armado de pequeños grupos de alumnos que podrán intercambiar ideas y sugerencias antes de presentar sus ideas a la totalidad de la audiencia. De esta manera, se evitan el temor escénico y se resuelven dudas en la “intimidad” antes de exponer ante el resto de la clase.

El suceso de un estudio de casos dependerá también de la capacidad moderadora y de la ayuda personalizada que el docente pueda brindar. El docente tiene la ventaja de tomar el rol de observador directo de sus alumnos cuando éstos interactúen en los pequeños grupos. De esta forma, comenzará a conocer sus maneras y actitudes ante la resolución de un problema.

Un caso es efectivo cuando además de ser concordante con un tema clave del curso, nos presenta “indicadores” de calidad. En ese sentido la grilla de evaluación propuesta por Ferrés para el video puede ser atendible.

También es menester analizar su “lecturabilidad”, en otras palabras, si el lenguaje y la redacción son comprensibles para los alumnos.

Por último la historia o el relato debe ser lo suficientemente impactante para atrapar el interés.

Análisis crítico

El tema en discusión aquí no es si este recurso es útil, sino si es aplicable para cualquier materia. Me atrevo a afirmar que en materias eminentemente prácticas de poco contenido teórico (pienso, por ejemplo en la enseñanza del software para diseño gráfico) el método de

casos no es muy útil.

Sobre el texto de Wassermann considero su postura de concebir “un relato verosímil” en lugar de jugar con elementos ficticios, para que puedan (los alumnos) elaborar respuestas a partir de situaciones con las que puedan encontrarse en la vida profesional.

Asumo que en la implementación de un caso de estudio, “lo importante no es llegar, sino el camino”.

En mi opinión la existencia de un incidente crítico verosímil, abre la posibilidad que el alumno pueda aproximarse a una práctica profesional guiada, a partir de la aplicación de saberes teóricos para encontrar soluciones en la resolución de un problema. Pero también puedo decir -y me arriesgo a contradecirme con lo anterior- que en el diseño de comunicación visual es un poco difícil determinar si un caso de estudio es útil o no. Los casos de diseño que podemos ver en diversas publicaciones nos muestran el resultado final y en contadas ocasiones el proceso. Y creo que en la mayoría de las materias proyectuales donde no hay una solución posible sino varias un caso de estudio es útil como ejemplo y nada más.

Sospecho que es más importante exponer un caso real para ejemplificar que un caso ficticio (aunque tenga un viso de realidad), para legitimar el proceso metodológico de diseño.

También puedo alegar que la impericia, que podemos tener algunos docentes (hay que saber escribir muy bien) también, genera cierta reticencia para implementar esta metodología de estudio.

El aprendizaje cooperativo – Gothelf / Eggen - Kauchak

Conceptos nodales

El aprendizaje cooperativo tiene por objetivo maximizar el aprendizaje con el logro de metas comunes, mediante la conformación de pequeños grupos de estudio que trabajan juntos para aumentar la participación, la responsabilidad individual y la potenciación en la toma de decisiones en grupos.

Metas comunes o grupales son aquellas que generan un espíritu de equipo y promueven la ayuda entre sus miembros, que se da a través de dicha responsabilidad individual.

En el aprendizaje cooperativo se trabajan los conceptos de inteligencia distribuida (es el rescate de los emergentes de las estructuras propias del individuo para integrarlas en una estructura superior grupal), la cognición repartida (las distintas formas de asimilar el conocimiento se combinan con el entorno) y el conflicto socio-cognitivo (donde los distintos puntos de vista individuales sobre un contenido se ponen en discusión para generar un paso superador intelectual en la comprensión grupal).

Un grupo de estudio es una imposición formal de una institución “x” que se debe dividir con este aprendizaje en pequeños grupos para:

- favorecer el intercambio de información y experiencias,
- dividir tareas, minimizar las complejidades,
- promover la confrontación y el debate,
- experimentar distintos roles y
- desarrollar lo creativo y lo lúdico.

Estos pequeños grupos, se conformarán a través de la decisión del Docente de generar actividades para que los individuos se vayan conociendo entre sí, a fin de potenciar aspectos afectivos, actitudinales y de motivación.

Dentro de este grupo, existen roles, que son las distintas funciones que un individuo cumple en determinado momento en el grupo. A mayor capacidad para ocupar distintos roles, mayor será la eficacia grupal.

Estos roles están centrados:

- en la tarea (orientar, ordenar tareas, delegar) son de tipo progresivo,
- en el mantenimiento de la cohesión (terapéuticos, afectivos) y
- en la satisfacción individual por sobre la grupal (negatividad, oposición constante).

Todos ellos dependen de un coordinador (Docente) que establece, monitorea y regula las condiciones y los tiempos de trabajo, modera los tiempos y las confrontaciones entre los distintos grupos.

El aprendizaje cooperativo se implementa con la conformación de estos grupos, con la estructuración de tareas y su clara explicitación por parte del docente, y en la evaluación de procesos y productos individuales y grupales. Una de las técnicas habituales de implementación del aprendizaje cooperativo es el rompecabezas.

Análisis crítico

Este sistema puede favorecer el aprendizaje siempre que el nivel de los alumnos sea parejo (especialmente cuando el nivel de participación es parejo. Siempre tenemos al grupo de alumnos que se queda mudo por temor a equivocarse, por timidez y finalmente son los extrovertidos los que más participan) pero lo interesante es que los alumnos no “pasarán los ojos por las letras”, sino que a partir de una buena guía de lectura deberán compartir conocimientos y materiales ya que las referencias bibliográficas serán varias y no unas pocas.

Es interesante que los pequeños grupos puedan explicar sobre el tema específico para que la clase completa pueda, en la exposición general, con el aporte que haya hecho cada uno de los miembros, llevarse una cantidad significativa de conocimientos teóricos para luego incorporarlos en la práctica.

Es significativo en gran medida que el docente pueda correrse del eje protagónico para pasar a un rol moderador y de análisis sobre la reflexión de los estudiantes: asumir un rol de guía para ayudar a entender qué es una investigación, análisis y jerarquización de información y su consecuente toma de partido para compartir estos datos.

Ahora que lo pienso, en cierto sentido, los alumnos van a trabajar como lectores críticos y quizá como hiperlectores cuando analicen y comprendan los procesos mentales que ejecutó un diseñador para la realización práctica de cierto trabajo. (Por tal podemos poner el ejemplo del análisis de una familia tipográfica / forma visual usada/s para determinado comitente.)

El recurso cooperativo también funciona para el “saber decir”: porque puedo ser un guía en el aprendizaje y no el “gurú” que siempre tiene la respuesta acertada... Sin

embargo a la hora del “saber hacer”, algunos conceptos caen en saco roto: por dar un ejemplo, pueden saber qué es un afiche, cuál es su función social y qué ideología puede imperar en su diseño conceptual, pero a la hora de proyectar es cómo si todo eso que se investigó y se analizó se lo hubiera llevado el viento... aunque desde la teoría los conceptos se dominen.

Aulas interculturales. El código como principio regulador, mediado por distintos soportes, fuente de nuevos conocimientos

Gabriela Gómez del Río

La intención de este artículo es presentar una reflexión, en base a la experiencia como docente, sobre el por qué de la inclusión, ante una necesidad, de nuevas tecnologías en el aula como soporte de una estrategia educativa. Para poder dar cuenta de esta cuestión se intentará contextualizar, brevemente, el problema en relación a los actores que intervienen en ella, teniéndose en cuenta los puntos que se consideran más importantes para poder obtener un resultado exitoso.

La inclusión de nuevas tecnologías ha modificado siempre las maniobras de los sujetos en relación a la apropiación de éstas. En ocasiones en las que la historia ha propuesto un *nuevo uso*, éste debió acomodarse a la implementación que podría dársele. El uso tuvo que hacerse paso ante las resistencias que se presentaron y esperar que su dominación, es decir, la aprensión de su código pueda ser incorporado para así generar sentido y por ende modificar las condiciones de vida de cada uno de sus usuarios.

Así como en otros lugares de este mundo globalizado, en nuestro país, desde la década de los noventa, la inclusión en la cotidianeidad de una “nueva tecnología” ha producido modificaciones determinantes en la práctica del día a día. Ha delimitado desde las formas de comprar hasta la manera en la que las personas eligen para comunicarse entre sí. Internet ha obligado a que se (re)signifiquen el resto de los soportes, teniendo éstos que variar su modo de leerse. Ha delimitado un modo de aprender el mundo pautando nuevos tiempos. Para dar un ejemplo que aparenta simplicidad: antes se podía esperar, ahora ya no. Esta sensación, bajo dicho fenómeno, se entiende como *retro*. Si bien todo proceso es producto de acciones anteriores, esta nueva tecnología y la lógica que impone ha producido un punto inflexión en la vida diaria. Se entiende que internet ha sabido marcar una bisagra en la historia, incluso algunos autores plantean que es incomparable al que produjo, en su momento, la invención de la imprenta.

Desde la década la 80 y con mayor presencia en los 90, en Latinoamérica, la globalización ha dejado huella en la educación; y la agenda hegemónica del neoliberalismo ha delimitado el rumbo que debía tomarse en este campo, explica Torres (2001) profesor, *Graduate School of Education and Information Studies, University of California, Los Ángeles (UCLA)*, y Director del Centro de Estudios Latinoamericanos. Bajo esta lógica comenzó a pensarse la reforma educativa (Ley Federal de Edu-