



4 al 14 de noviembre de 2010

EXPERIENCIA DE IMPLEMENTACION DE UN CURSO B-LEARNING SOBRE LA CREACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Eje temático 2: Blended learning
Experiencias en busca de la calidad

Keymar Velásquez
keymarvel@gmail.com
Venezuela



4 al 14 de noviembre de 2010

Resumen

Ser docentes en la sociedad actual implica poseer **competencias** en el uso efectivo de las tecnologías de información y comunicación; saber integrarlas a la práctica educativa pensando en el *cuándo* y el *cómo*, así como asumir **nuevos roles y funciones**, creando espacios en los cuales estimular experiencias de aprendizaje y enriquecerlo con variedad de situaciones y recursos es el norte. Esto lleva consigo la necesidad de conocer, más que los recursos disponibles, las estrategias a través de las cuales pueden ser incorporadas de manera fluida y pertinente. Si a ello le sumamos el hecho de que es difícil planificar y ejecutar planes de capacitación que se adapten a las características y disponibilidades de un número heterogéneo de docentes (diferentes edades, departamentos, áreas de conocimiento, horarios), las capacitaciones mixtas (con carga presencial y virtual) vienen a ser una buena opción para ofrecer las posibilidades de capacitación y/o actualización tecnológica tan requeridas en la actualidad.

Palabras clave: capacitación, estrategias, TIC, blog, galería.



4 al 14 de noviembre de 2010

Sin duda que las tecnologías de información y comunicación han posibilitado la creación de nuevos entornos de intercambio de información, rompiendo barreras de tiempo y espacio que permiten a personas de cualquier edad, estrato socioeconómico y ubicación geográfica acceder a una gama innumerable de recursos disponibles "al alcance de un clic", buscando lo que se ha denominado el acceso a la información AAA: Anywhere (cualquier lugar), Anytime (cualquier hora) y Anyone (cualquier persona).

Por supuesto, esto conlleva muchas responsabilidades y roles a los docentes que deben formar a los individuos que viven en la sociedad de la información; un docente que puede aprovechar numerosos recursos y herramientas disponibles (muchos de ellos de manera gratuita) en el desarrollo de esos nuevos ambientes de aprendizaje. Pero no como un tecnólogo que vea a la tecnología como el fin de sus problemas, sino un pedagogo que busque estrategias que fomenten aprendizajes significativos, sociales, en redes, conectados, colaborativos y situados, que estimulen la aplicación y transferencia a nuevos contextos.

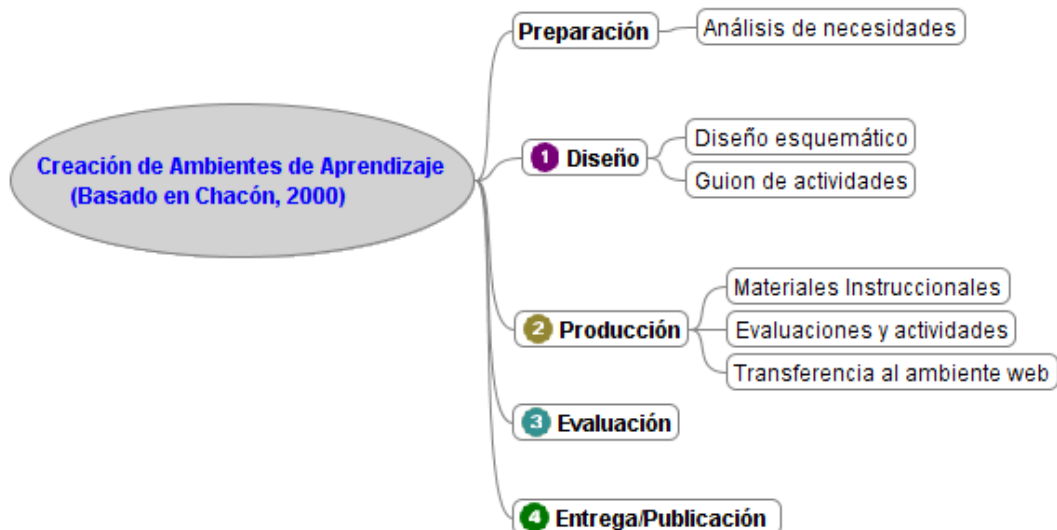
Con esto en mente, se procedió al diseño y desarrollo de un curso semipresencial que incluía la actividades *presenciales* de debate y práctica, así como actividades *virtuales* de búsqueda, selección, producción e intercambio de opiniones y recursos desarrollados, dirigido a un grupo de cincuenta (50) docentes ganadores de concurso de la Universidad Nacional Experimental "Francisco de Miranda" de la ciudad de Coro en el Estado Falcón (Venezuela), durante los meses Noviembre y Diciembre del 2008, conformando un grupo heterogéneo de especialistas en diferentes áreas de conocimiento, que iban desde médicos, pasando por ingenieros, psicólogos, matemáticos, literatos e informáticos.

Debido a la diversidad en el nivel de experticia informática, así como de disponibilidad, el curso tuvo como uno de sus objetivos el crear espacios que permitieran la comunicación independiente de todos los participantes, según su nivel de necesidad. Además, muy lejos de dar recetas para la incorporación de las TIC en la práctica diaria, buscaba dar algunas orientaciones metodológicas para guiarlos en el proceso de creación de ambientes virtuales, para lo cual se



4 al 14 de noviembre de 2010

utilizó el Modelo de Desarrollo de Cursos a Distancia para la Web de Chacón (2000), y que se resume en la imagen que sigue:



El punto de encuentro virtual era un salón dispuesto en el sistema de gestión de aprendizaje que se utiliza en la institución, llamado Moodle, y de uso totalmente gratuito y adaptado a las características de la misma. Por otra parte, el punto de encuentro físico eran las instalaciones de la universidad en el horario establecido (2 horas semanales) así como asesorías de grupo coordinados en foros virtuales.

En la **fase 0** de la metodología aplicada al curso, se llevó a cabo un proceso de debate y reflexión individual sobre las razones de incorporación de las TIC en la materia, pertinencia, creatividad en la presentación, y sobre todo, de los aspectos de la materia que deseaban mejorar en función de las características de los educandos que la cursaban.

Por otra parte, en la **fase de diseño** se les estimuló a pensar en maneras de incorporar actividades virtuales a su práctica diaria (fuera ésta presencial o mixta), y apoyándose en la plataforma de teleformación de la que dispone la institución. Para ello se les solicitó como entregas en digital:



4 al 14 de noviembre de 2010

- ✓ **Cronograma de Actividades**, incorporando actividades en línea, definiendo como *criterios de evaluación*:
 - Pertinencia
 - Especificidad de condiciones (instrucciones de realización y entrega)
- ✓ **Mapa general de la U.C** (mapa de navegación, mapa mental, etc) con los *criterios de evaluación*:
 - Originalidad
 - Integralidad
- ✓ Entrada en una base de datos creada en el salón con el **listado de enlaces recomendados** para apoyar el contenido temático a impartir (aplicando criterios de selección), siendo los *criterios de evaluación*:
 - Carácter educativo
 - Especificidad (Campos obligatorios de enlaces en Connotea: Url, título, etiquetas y descripción de cada bookmark definido).

En la fase siguiente, la de **producción**, se revisaron y discutieron las características mínimas que debería poseer un material educativo a ser insertado en la web, después de lo cual se les solicitó la entrega de una **Guía de estudio** que cumpliera con dichas consideraciones, y la cual sería evaluada en función de:

- Redacción acorde al nivel de estudio
- Estructuralmente bien definido (organización y ayudas visuales)
- Aplicabilidad del contenido al campo laboral
- Evaluaciones formativas y/o sumativas por cada tema
- Bibliografía y/o referencias electrónicas

Acto seguido, se les estimuló a escoger una actividad educativa a implementar en su materia (el listado se encuentra disponible en <http://www.scribd.com/doc/17459387/Algunas-estrategias-TIC>) de la cual tendrían que desarrollar una presentación resumen que sirviera a otros docentes que desearan aplicarla a su materia. Dicha **Presentación multimedia** sobre la actividad seleccionada y aplicación educativa sería evaluada según los criterios que se mencionan:

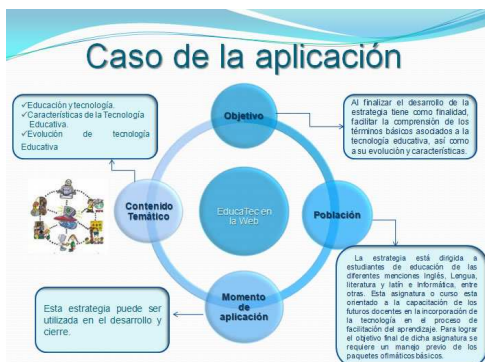


4 al 14 de noviembre de 2010

- Originalidad
- Especificidad:
 - Del caso de aplicación
 - De las instrucciones de acción
- Publicación en línea (en el Portafolio creado para tal fin)

Específicamente, la publicación de los productos se realizó a través de la **Participación en un blog educativo** bajo un usuario Colaborador que tenía permiso para publicar entradas en el blog <http://websuperior.blogspot.com/> y que les permitió intercambiar experiencias mediante comentarios en las entradas. De cada publicación se estaba evaluando:

- Aporte (Análisis sobre la aplicabilidad de dicha estrategia en el campo educativo)
- Enlace al recurso desarrollado



Los productos generados se encuentran en el post <http://websuperior.blogspot.com/2009/04/un-portafolio-de-propuestas-educativas.html>

Como última fase, la de **entrega o publicación** en el ambiente web, se procedió a establecer como parámetros de entrega (de al menos dos bloques del salón virtual) los que siguen:

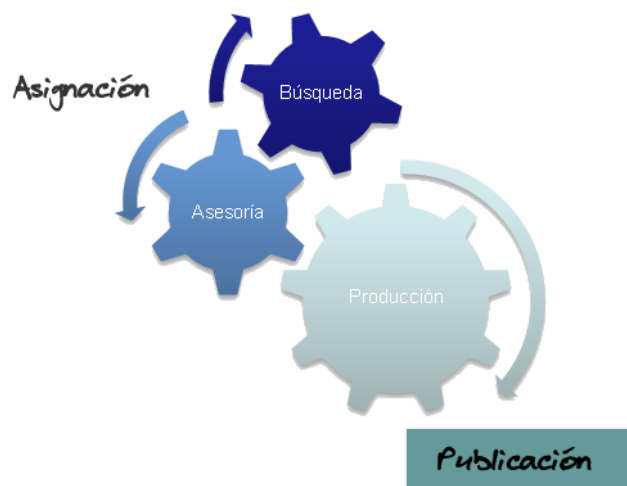
- Bloques identificados (Respetar uso del bloque)
- Publicación de criterios e instrucciones en actividades
- Enlace a guía(s) de estudio y otros materiales de lectura

Cabe mencionar que, durante todo el curso se implementaron algunas de las estrategias didácticas de teleformación planteadas por Puentes, Ballesteros y Palazón (2000), entre las que destacan:



4 al 14 de noviembre de 2010

- **Lectura secuenciada** de la información seleccionada (con diferentes formatos, como videos, documentos, manuales, presentaciones) y publicada en el salón virtual.
- **Lluvia de ideas** en las sesiones presenciales a la hora de comenzar las discusiones y aplicaciones.
- **Intercambio grupo a grupo** en los foros virtuales y entredas del blog, donde los participantes debían exponer sus productos y opinar sobre los propios y los de los compañeros.
- **Indagacion guiada** a través de criterios de búsqueda y selección de información pertinente sobre la unidad curricular que luego sería organizada, aplicada y presentada a los compañeros y facilitador.



Por lo anteriormente considerado, la dinámica desarrollada durante el curso puede ser resumida a través de esta imagen.

Por último, como **resultado** de la experiencia se puede mencionar que los docentes participantes pudieron generar 30 estrategias aplicadas a su cátedra, las cuales fueron incorporadas a sus espacios virtuales. Las presentaciones resumen realizadas, han estado disponibles para su lectura, teniendo miles de lecturas por personas interesadas.

Asimismo, con el propósito de hacerlas más accesibles aún, tuve la oportunidad de resumirlas para fomentar su reutilizaron a través de unas tarjetas de fácil lectura y difusión en la galería: <http://picasaweb.google.com/keymarvel/TarjetasDeIdeasEducativas#>



4 al 14 de noviembre de 2010

Docente Colaborador: Uslus Colina

Revista Literaria

Pasos:



Publisher

1. Programar los espacios disponibles en la revista:
a) Estudios críticos, b) Homenajes y c) Ensayo libre.
2. Distribuir y asesorar las producciones a fin de obtener un mosaico de variedades pero coherentes respecto a un eje temático o pregunta inicial.
3. Ordenar el material listo en forma de Revista Literaria.

Para crearla online se puede utilizar Openzine



Se trata de plantear unas líneas temáticas o de investigación para dirigir a los estudiantes en la creación de sus propios artículos publicables. Los participantes sólo podrán colocar sus trabajos una vez que hagan constar el respaldo que tienen sus opiniones por parte de un especialista en el área. Esto favoreciendo a la calidad académica.

El estudiante:

- No exceder las dos cuartillas de redacción.
- Puedes realizar el artículo en Word, Power Point o Publisher; pero al final convertirlo en PDF
- Utilizar y precisar las fuentes bibliográficas relevantes y concnientes.
- Anexar ilustraciones o imágenes representativas del tópico abordado.



4 al 14 de noviembre de 2010

Por: **Keymar Velásquez**



-Licenciada en Educación Matemática, Mención Informática (UNEFM-Venezuela)

-Especialista en Telemática e Informática en Educación a Distancia (UNA-Venezuela)

-Experta en Procesos Elearning (Fundación para la Actualización Tecnológica de Latinoamérica)

-Docente de Matemática, Informática (3ra Etapa Educación Básica), Informática Básica y Computación (Educación Superior), así como cursos introductorios en

TIC (Postgrado)

-Facilitadora en diversos cursos y talleres de capacitación docente en TIC, estrategias de teleformación y sistemas de gestión de aprendizaje.