**PROPUESTA METODOLÓGICA: LA ACCIÓN CON TIC EN EL AULA UNIVERSITARIA**

Lucía Núñez Sánchez. Universidad de Huelva. Profesora Sustituta Interina de la Universidad de Huelva.

lucia.nunez@dedu.uhu.es

Tecnología Educativa aplicada a la Educación. Titulación Grado de Educación Infantil.

RESUMEN

Los cambios producidos, con la adaptación al Espacio Europeo de Enseñanza Superior, ha posibilitado de manera general, al sistema universitario, una disposición adecuada y de calidad para la renovación metodológica docente-discente.

Con el objetivo de lograr una actividad docente de eficacia para el alumnado universitario, y desde dicha perspectiva, se presenta una propuesta didáctica de aula, basada en una metodología por descubrimiento, centrada en el alumnado, con la intención de mejorar y seguir creciendo, es recuperada con objeto de que con su evaluación contínua y mejoras oportunas, se logren actividades docentes de calidad que den respuestas a una metodología activa de aula con el apoyo y utilización de las TIC.

Palabras claves: Enseñanza Superior, Metodología Activa, Propuesta didáctica de aula, TIC.

SUMMARY

The changes to the adaptation to the European Higher Education, has enabled more generally, the university system, adequate and quality for methodological renewal teaching-learning provision.

In order to achieve teaching effectiveness for university students, and from that perspective, a didactic classroom, based on a methodology for discovery, centered on the students, with the intention to improve and grow, presented is recovered so that its continuous assessment and appropriate improvements, quality educational activities that respond to an active methodology classroom with the support and use of ICTs are achieved.

Keywords: Higher Education, Active Methodology Proposal classroom teaching, ICT.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

El siguiente proyecto docente es elaborado para el aula de Tecnología Educativa para las alumnas de 1º de magisterio de Educación Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva, dicha asignatura tiene una duración cuatrimestral, desarrollándose en el primer cuatrimestre de cada curso escolar con una carga lectiva de 6 créditos. Está diseñada pensando en las características del grupo según su dominio del ordenador, cámara de fotos digital, internet, características personales identificativas del grupo, contenido teórico y pretendiendo siempre un autoaprendizaje que les lleve mediante el manejo de medios multimedia a la autorrealización y a un conocimiento guiado del mismo.

2. JUSTIFICACIÓN

Con los cambios que la incorporación de las TIC ha supuesto en la sociedad y en la escuela, la realización de la labor docente ha experimentado consecuentemente una serie de transformaciones vertiginosas. Debido a las nuevas funciones que se requieren por parte del docente, también es necesario desarrollar estrategias que posibiliten afrontar dichos cambios por parte del profesorado. Desde esta perspectiva, para poder afrontar dichos retos, se entiende el desarrollo profesional docente como toda actividad en el que los docentes se involucran con objeto de poder lograr mejores experiencias de buenas prácticas (Tello y Aguaded, 2009).

Aprender haciendo, aprender jugando, aprender descubriendo, etc. ya sea de manera individual y/o en colaboración, son pilares en los que se asienta la nueva perspectiva o paradigma pedagógico en el que muchos consideramos debe basarse la Educación, desde la institucionalización de ésta en el campo de la educación infantil hasta la enseñanza superior. La experiencia de formación que se presenta está basada en el cambio e innovación metodológica en el aula, apoyándonos en el uso pedagógico de recursos TIC, siendo estos los medios que sirven de base para que el alumnado trabaje el contenido de aula y sus reproducciones, partiendo de un análisis contínuo de los procesos y resultados de las experiencias didácticas desarrolladas con el alumnado, desde una actitud positiva para innovar, aprender y compartir.

Las propuestas didácticas en la medida en la que se materializan en proyectos educativos, forman parte de una manera concreta de comprender la enseñanza y el aprendizaje y por ende de concebirla. El análisis de los componentes de dicho proyecto nos llevan a entender las ideas pedagógicas implícitas en él, dicho análisis sólo es posible conociendo sus objetivos, contenidos, organización, actividades, secuenciación, organigrama, evaluación, etc. “es obvio que en estos casos se facilita la comprensión de la propuesta en su conjunto, a la vez que se ofrece un instrumento para analizar la coherencia de los diferentes componentes de la misma” (Coll y Solé, 2001) por ello queda recogida de manera explícita en el presente trabajo toda una propuesta metodológica de aula.

La experiencia se ha desarrollado partiendo de un enfoque de metodología por descubrimiento, activa, participativa, y diseñando para dicho enfoque una sistemática evaluación contínua teniendo en cuenta las ideas de los alumnos/as, realizando encuestas de desarrollo abiertas y anónimas, a lo largo de la realización de las actividades que conforman el cuerpo de la asignatura.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: LA EXPERIENCIA DE APRENDER HACIENDO.

La sociedad del siglo XXI, realiza una apuesta clara por la integración de los recursos TIC en los centros educativos. Si bien, a pesar de los esfuerzos realizados, en la práctica pedagógica y como ponen de relieve diferentes autores (Área, 2011; Balanskat, Blamire y Kefala, 2006; Guzmán y Duarte, 2011) no ha supuesto un cambio significativo del modelo didáctico tradicional de educación.

Las TIC han llegado para quedarse, ante este hecho demostrado la escuela no puede obviarlas sino que debe hacer un esfuerzo y preparar a los nuevos docentes para saber utilizar en el aula estos medios, promoviendo la participación, interpretación, cooperación y reflexión crítica en su uso (Hinojo y Fernández, 2002:123).

Por lo que la pregunta de salida para diseñar la propuesta metodológica de aula que se presenta en el siguiente trabajo es: ¿Cómo innovar los métodos de enseñanza y mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje del alumnado con la utilización de las TIC?

Los alumnos tienen que reflexionar desde la práctica sobre las posibilidades, desafíos que plantean las TIC a la educación, y por ello se plantea la realización de una experiencia docente de aula, basada en el uso de las TIC como medio y no como fin de la formación, siendo éste el medio por el cual los alumnos/as elaboran y trabajan el contenido de aula, todo ello desde una perspectiva de análisis contínuo e indagación de los procesos y resultados de dicha experiencia educativa, al respecto Col y Solé (2001) mantienen que “aún cuando una determinada manera de entender la enseñanza y la educación puede establecer y de hecho establece el marco general de dicha intervención, conviene señalar que ésta debe ser reconsiderada en cada secuencia didáctica, en cada interacción que se mantiene con los alumnos”.

Con el diseño del presente proyecto docente, se pretende seguir la máxima “se aprende más y mejor jugando y haciendo” (Gerver, 2010). Entendiendo por método “la estrategia general de acción: el camino que sigue el profesor para organizar y ejecutar el proceso instructivo” (Colom, Sureda y Salinas, 1988:59) se utiliza el método de enseñanza en grupo, siendo fundamental la participación de todos los miembros en el trabajo cooperativo para la obtención de los objetivos. Se plantean actividades por descubrimiento, en base a interrogantes, partiendo desde sus conocimientos previos (zona de desarrollo próximo de Vigotsky), y orientándonos a la indagación y el descubrimiento. La construcción del conocimiento en base a la elaboración práctica y experiencial de la actividad.

A la vez que se pretende dar respuesta a los planteamientos realizados por Medina (1989) que destaca tres aspectos que evidencian la necesidad de una formación tecnológica del futuro maestro mediante el uso de las TIC:

* + Optimizar la concepción tecnológica del proceso de Enseñanza-aprendizaje desde la reflexión docente del profesor como generador de currículum y estilos de enseñanza.
	+ Lograr una concepción TIC apoyada en una introversión analítica del proceso de enseñanza-aprendizaje y actualización reflexiva en el aula.
	+ Aportar al maestro estrategias para gestionar y organizar convenientemente los medios TIC a utilizar en el aula y en el centro.

Siguiendo la clasificación de Weston y Cranton (1986) la presente experiencia educativa se localiza en lo que dichos autores denominan “Métodos Centrados en la Experiencia” y dentro de estos métodos en los de “representación”, “simulaciones y juegos” cuyas características son las que “conlleva práctica en técnicas específicas, produce ansiedad a algunos alumnos y participación activa del alumnado”.

Los procesos de indagación y búsqueda redundaban en la producción de distintos materiales que se utilizaban y materializaban en el aula, el contenido trabajado repercutía a modo de feedback en la formación del alumnado.

3.1. EL PAPEL DEL DOCENTE y DEL ALUMNADO

La actual generación de estudiantes universitarios, pertenecen a la llamada era digital donde muchos de nuestros alumnos/as, nativos digitales, superan a una mayoría docente, en el uso y manejo de las TIC. No obstante aunque si bien, la realidad del uso de las nuevas generaciones de las TIC y su claro manejo, es una verdad aplastante, también es cierto que los alumnos/as de magisterio desconocen la amplia variedad de posibilidades que tiene su aplicabilidad en el aula como material y recurso didáctico, pudiendo ampliar sus actividades metodológicas e innovadoras en el aula, como futuros docentes.

Si damos la espalda a esta realidad nos volvemos obsoletos, tanto en la relación con la sociedad como en la evolución de la escuela y la educación. Para conseguir una mayor atención y motivación del alumnado nos planteamos como necesario el desarrollo de una metodología pedagógica teniendo como apoyo las TIC, que cuente con un guía del proceso de enseñanza que estimule, creando y diseñando ambientes gratificantes para el alumnado. El uso de las TIC como medio vehicular supone un cambio de rol del docente, de aglutinador de la información a diseñador de procesos y ambientes de aprendizajes, es evidente que con la incorporación de las TIC en el mundo educativo, “todo se revisa, todo cambia: objetivos,...selección de la información y el aprendizaje continuo, con el trabajo en equipo y la construcción de nuevos conocimientos,...infraestructuras físicas y tecnológicas, ... materiales formativos,...organización y gestión de los centros,... las metodologías con las que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje, que con la ayuda de las TIC pueden evolucionar fácilmente hacia el nuevo paradigma formativo (MIE-CAIT) centrado en la actividad creativa/crítica/aplicativa del estudiante,... las competencias didáctico-tecnológicas que necesitan los docentes, sus espacios de trabajo...” (Marqués, 2005:1).

Rol Docente en la Metodología Activa apoyada en TIC

Fuente: Elaboración propia

Para diseñar las actividades de aula el docente debe realizar una selección del medio más idóneo atendiendo a las características del grupo-clase, la disponibilidad del material y medios a utilizar, así como de las posibilidades de los medios para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje (Colom, Sureda y Salinas 1988: 54). Para la elección de los recursos didácticos, se tiene en cuenta dichos criterios de selección, además de los posibles obstáculos que nos podríamos encontrar para ponerlo en práctica, facilitando al alumnado situaciones de aprendizaje óptimas, muy acorde con la Teoría de Procesamiento de la Información de Gagné (1970).

El docente deja de transmitir la información de manera vertical y son los alumnos/as los que se hacen responsables de su propio desarrollo de conocimientos y aprendizaje, despojándose del rol de “usuario contemplador” como lo denomina Comuzzi (2002:44), tomando protagonismo en su propio proceso de aprendizaje desde la perspectiva del “aprender haciendo”, consiguiendo con ello una mayor calidad en el aprendizaje, al basarse éste en la construcción de nuevas estructuras cognitivas que tienen como base sus conocimientos previos (Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, 1963). Es un proceso de cambio de roles, el alumno/a por su parte, asume un papel de creador y generador de conocimiento, su rol de receptor de información se transforma por generador de conocimiento y aprendizaje.

Rol del Alumnado en la Metodología Activa apoyada en TIC

Fuente: Elaboración propia

4. PROPUESTA METODOLÓGICA DE AULA

4.1. OBJETIVOS

Esta experiencia educativa de aula pretende al igual que Domingo y Fuentes (2010) “*una innovación educativa a partir del uso reflexivo de las potencialidades de las TIC*”, para poder lograr dicha innovación, el objetivo que se plantean es “*Impulsar la experimentación de metodologías didácticas con soporte TIC”* (Domingo y Fuentes, 2010:172), objetivo que también nosotros planteamos en la presente experiencia de aula.

El objetivo principal del diseño metodológico que se adjunta en el apartado 4 “Propuesta Metodológica de Aula”, es *Potenciar la actividad del alumnado siendo el mismo el responsable de su propio aprendizaje*, *desde una perspectiva colaborativa, práctica, lúdica*..., *siendo el papel desarrollado por el docente el de guía, orientador y diseñador de los contextos y situaciones de aprendizaje.*

4.2. PROPUESTA DIDÁCTICA

Mediante esta actividad las alumnas de primero de Grado de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Huelva, trabajan el tema de aula de forma distendida y lúdica.

La asignatura se estructura en dos partes: una teórica y otra práctica. A continuación se presenta un esquema síntesis de la misma:



Cada unidad didáctica cuenta con una parte de exposición docente de unos 20 minutos y la realización de una actividad formativa por parte de los alumnos/as, dicha propuesta didáctica queda recogida a continuación.

4.2.1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA APLICADA A LA EDUCACIÓN. TITULACIÓN GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL.

|  |
| --- |
| Datos de la Asignatura: |
| DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA |
| * Recursos didácticos y nuevas tecnologías: utilización en sus distintas aplicaciones didácticas y organizativas.
* Utilización de los principales instrumentos informáticos y audiovisuales.
 |
| PROPÓSITOS (OBJETIVOS) |
| * Conocer y manejar las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para la planificación curricular en las diferentes modalidades educativas así como desarrollar la capacidad de analizarlas desde una perspectiva pedagógica.
* Conocer los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación a la formación del docente y su uso por el mismo.
* Fomentar una actitud abierta y flexible hacia la innovación y uso en el aula de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso didáctico.
* Desarrollar capacidades y destrezas de investigación planteando y desarrollando proyectos y diseño de aplicaciones fomentando la capacidad de elaborar informes, siempre desde el análisis y manejo de fuentes bibliográficas y documentales de nuestro campo de estudio, y desde el examen de experiencias prácticas, posibilitando el diálogo, intercambio de opiniones y discusión sobre los mismos, así como su difusión en ámbitos más amplios y foros de encuentro profesionales.
 |
| COMPETENCIAS |
| GENÉRICAS |
| * Aprender a aprender.
* Trabajar de forma colaborativa.
* Capacidad de búsqueda y manejo de información.
* Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y del contexto profesional.
* Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
 |
| ESPECÍFICAS |
| * Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.
* Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalista; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.
* Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.
* Abordar análisis de campo mediante metodología observacional utilizando tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
* Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.
* Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.
 |

|  |
| --- |
| Bloques de contenidos: |
| Bloque 1. Tecnología, sociedad e infancia. Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación.Bloque 2. Integración didáctica y organizativa de materiales. Las tics en los Centros educativos andaluces. Planes y programas Bloque 3. Medios audiovisuales. Los medios de comunicación. Análisis crítico del Lenguaje audiovisual. Bloque 4. Los medios informáticos, multimedia y telemáticos. Diseño, desarrollo y evaluación de materiales. Bloque 5. Uso didáctico de los recursos tecnológicos en la educación infantil, “escuelas inteligentes” |

|  |
| --- |
| **Contenidos** |
| * Conocimiento de las posibilidades educativas que ofrecen la TICs.
* Conocimiento de los distintos soportes informáticos para gestionar la búsqueda y análisis de información personal, profesional, curricular, educativa, laboral, etc., a través de la red.
 | **CONCEPTUALES****(Saber)** |
| * Manipulación de las principales metodologías de búsqueda, análisis, implementación y evaluación, aplicables al ámbito de las nueva tecnologías.
* Integración e incorporación de los programas o software a la función docente.
* Planificación, diseño e implementación de programas tecnológicos de intervención educativa con población diana.
 | **PROCEDIMENTALES-INSTRUMENTALES****(Saber Hacer)** |
| * Estimación de un sistema de valores personales proclives al progreso, el desarrollo y el aprendizaje de las personas y las comunidades.
* Desarrollo de habilidades interpersonales de empatía, capacidad de escucha activa, comunicación fluida y colaboración permanente.
* Actitud de motivación hacia nuevos retos y capacidad de adaptación a experiencias innovadoras en el ámbito educativo.
 | **ACTITUDINALES****(Ser)** |

4.2.2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La propuesta didáctica que se ofrece para trabajar la asignatura de “Tecnología Educativa” se divide en dos partes, una parte llamada teórica y otra denominada práctica, aunque en ambas opciones el alumnado trabaja de manera práctica la teoría, si bien la diferencia se encuentra en el que el contenido de la parte teórica se trabaja de forma práctica con actividades desarrolladas para realizar en el aula mientras que las actividades de la parte práctica se diseñan para que el alumnado las realice de forma autónoma bajo un explicación guía de las mismas.

4.2.2.1. Actividades Contenidos Teóricos

El desarrollo de la asignatura se estructura siguiendo una organización de trabajo teórico y práctico. Para llevar a cabo las actividades y trabajar los contenidos teóricos en el aula se parte de la exposición docente de los contenidos teóricos para lo que se diseña una presentación (ppt, prezi,…) de unos 20 minutos por cada tema, seguido del desarrollo de las actividades de aprendizaje diseñadas para la construcción del conocimiento por parte del alumnado. Actividades que requieren una mayor participación del alumnado y una participación del docente como guía, orientador y diseñador de las acciones formativas.

A continuación se presentan las actividades que según las características del contenido a trabajar se han diseñado:

**Temas y Actividades**

**Tema 1**.-Tecnología, sociedad e infancia. NN.TT. Aplicadas Educación. **Trivial.**

**Tema 2**.-Integración didáctica y organizativa de materiales. Las tics en los centros Educativos andaluces. Planes y programas**. Webquest y Juego de la Oca.**

**Tema 3**.- Medios audiovisuales. Los medios de Comunicación. Análisis crítico del lenguaje audiovisual. **Role playing y Elaboración de video didáctico.**

**Tema 4**.- Los medios informáticos, Multimedia y telemáticos. Diseño, desarrollo y evaluación de materiales. **Talleres interactivos**

**Tema 5**.-Uso didáctico de los recursos tecnológicos en la Educación infantil. “Escuelas inteligentes”. **Rol playing en el aula.**

|  |
| --- |
| **Temas y Actividades de Aula****Objetivos Generales de las Actividades:** * Adquirir los conocimientos relativos al tema de forma distendida y divertida.
* Adquirir competencias en TICS a través de “Aprender haciendo” manejar recursos tecnológicos.
* Utilizar recursos multimedia para trabajar el contenido teórico.
 |
| **Tema 1**. **Trivial.** |
| Previamente se preparan **4 ordenadores** instalándoles el **Smart Notebook.** En la clase y una vez presentado el tema (en ppt o prezi, 15min.), se divide la clase en cuatro grupos para que trabajen el texto y diseñen las actividades en el ordenador.Los alumnos **elaboran el trivial a través del Software Smart Notebook** para pizarras digitales y las preguntas del mismo basándose en el contenido. **Después juega toda la clase** conformándose para ello 2 grandes grupos. |
| **Tema 2**.-  **Webquest y Juego de la Oca.** |
| La **webquets es diseñada por el docente** días antes de la clase teórica, elaborando para ello tanto las **preguntas como los links** donde deben buscar, indagar y consultar la información. Previamente se les indica que ese día deben llevarse el **portátil a clase**.Una vez presentado el contenido teórico del tema (a través de prezi, 15min.) se divide la clase en grupos de 4 personas y trabajan a través de la **webquets los contenidos teóricos**, en dicho software deben ir respondiendo preguntas sobre el contenido, indagando para ello en el tema hasta completar el juego. El **juego de la Oca** lo diseñan los alumnos, tanto el tablero, el dado gigante y las fichas de preguntas y pruebas. Todo el material necesario es aportado por la docente, la cual debe de recopilar días antes de la sesión. |
| **Tema 3**.- **Role playing y Elaboración de video didáctico.** |
| Una vez presentado el contenido teórico del tema (a través de ppt o prezi, 15min.) se trabaja en grupos de 4 personas y se les presenta la actividad para trabajar el contenido del tema.Por medio de la elaboración de un vídeo didáctico trabajan el contenido a continuación se presenta la hoja de trabajo del alumnado:**Elaboramos nuestro propio tema multimedia****Hoja de trabajo:**Siguiendo el presente guión de preguntas, que aparece más abajo, debemos elaborar un vídeo, donde según el formato de programa televisivo que elijamos, se dé respuesta a las preguntas planteadas en dicho guión, para ello deberemos realizar una fase previa de indagación y búsqueda de contenido. Según la bibliografía consultada, elaborar las respuestas a las cuestiones planteadas, realizar el vídeo en el formato televisivo que hemos elegido y editarlo con Movie Maker.Los **formatos televisivos** pueden ser: 1.- **Telediario o informativo diario** (en España). Según el Diccionario de la Real Academia Española, se trata de la información de los acontecimientos más sobresalientes del día, transmitida por televisión. 2.- **Magazine Informativo**: tipo de programa, de emisión generalmente semanal, en el que se combinan géneros periodísticos distintos a la noticia. Suelen incluir entrevistas, reportajes y/o debates, con los que abordan uno o varios temas informativos desde una perspectiva analítica, diferente a la mera exposición de los hechos que se realiza en una noticia. 3.- **Estelares**. Son programas de plató, en los que un grupo de invitados, moderados por uno o varios conductores, debate sobre uno o varios asuntos informativos, con el objetivo de ofrecer el mayor número de perspectivas posibles. Es frecuente que incorporen diferentes piezas videográficas (un reportaje, un documental, una encuesta...), con las que ilustran el tema planteado. 4.- **Programas de entrevista**. 5.- **Programas de reportaje**. 6.- **Infotainment**. Término anglosajón, mezcla de information, información, y entertainment, entretenimiento.**Recursos necesarios:**Recursos humanos: los componentes del grupo.Recursos audiovisuales: PC, sistema operativo Windows software de Microsoft “MOVIE MAKER” y cámara digital personal.Recursos bibliográficos que aparecen en el programa de la asignatura.**Guión de preguntas. Tema 3: Recursos Multimedia para la Educación:**Los recursos multimedia: Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). 1. ¿Qué son?

Algunos mitos de las TICs y Funciones de las TICs en Educación.1. ¿Qué entendemos por alfabetización informática?
2. ¿Qué  queremos decir cuando hablamos de multimedia?
3. ¿Cómo podemos clasificar las aplicaciones multimedia?
4. ¿Qué son las herramientas de autor? ¿Cuáles conoces?
5. ¿Qué significa software? Introducción al software de carácter general y educativo.
6. Definición de software de carácter general y Software educativo
7. ¿Diferencia entre hipertexto, hipermedia y multimedia?
8. Funciones de los multimedias en educación. ¿Y en Educación Infantil?
 |
| **Tema 4**.- **Talleres interactivos.** |
| Se preparan previamente 4 fichas, cada una corresponde a un taller de trabajo, en ella queda explicada qué deben hacer los alumnos/as en cada taller. A través de cada taller se realizan distintas actividades para trabajar el contenido de aula.Los talleres son rotatorios con una dedicación de 20 minutos por taller. Así todos los grupos realizan todas las actividades de formación.**Primer Taller**: los alumnos deben elaborar una Actividad de clase utilizando las TICs**Segundo Taller**: Evaluación de Softwares educativos a través de una evaluación dada.**Tercer Taller**: Elaboración de una oca con preguntas y respuestas por medio de la Pizarra digital.**Cuarto Taller**: Elaboración de Role Playing según artículo académico. |
| **Tema 5. Role Playing** |
| Se divide al alumnado en grupos de 4 personas y se les facilita el texto que deben trabajar. Una vez leído, guionizan el texto y elaboran un teatro que representa el contenido. La única premisa que se les da es que debe representar el contenido trabajado, después es una actividad totalmente abierta, para su representación en el aula pueden disfrazarse, pintarse, cambiar de contexto, etc**.** |

4.2.2.2. Actividades Contenidos Teóricos

Éstas prácticas se desarrollan en el aula multimedia, situada en el pabellón 6 de la Facultad de Ciencias de la Educación. Tienen un carácter grupal y requieren la participación e implicación de todo el grupo. La metodología empleada trata de fomentar un aprendizaje cooperativo y colaborativo como pilares fundamentales para el desarrollo de la asignatura. Las tres actividades que se proponen tienen un mismo hilo conductor, partiremos de una unidad didáctica de Educación infantil y a través de ella ir construyendo las diferentes propuestas que se exponen.

|  |
| --- |
| 1. **Construcción de un blog educativo, conocido como Edublog.** Apoyándonos en el programa Blogger elaboraremos nuestro propio almacén y exposición de archivos de imagen, de texto, de audio, de vídeo. Todo ello con un fin didáctico-pedagógico. Se debe elaborar 1 blog por grupo.
2. **A través del blog se trabajará una unidad didáctica de educación infantil.** Es decir el blog es un recurso didáctico con el que por medio de vídeos, audio, imágenes, etc se trabaja con menores de Educación infantil una unidad didáctica.
 |
| 1. **Elaboración de un Boletín educativo a través de Publisher.** Se partirá de un tema central (relacionado a las dos prácticas obligatorias y Unidad Didáctica), dónde tendréis que dirigiros tanto al alumnado, como al profesorado y a las familias.Pensad que estos boletines se encuentran en los centros educativos y que están al alcance de todas aquellas personas que deseen hacer uso de él.
2. **La parte central de la revista está destinada a trabajar a través de ella con los menores de Educación Infantil una unidad didáctica concreta.**
 |
| 1. **Construcción y diseño en Jclic.**

 Cada grupo deberá realizar un proyecto JCLIC sobre una unidad didáctica con al menos 5 actividades de  cuatro tipos diferentes. Para el desarrollo del diseño de un Jclic serán necesarios seguir estos pasos y en este orden :1. DESCARGAR ARCHIVO JAVA: <http://www.java.com/es/download/manual.jsp>
2. ZONA JCLIC: <http://clic.xtec.cat/es/index.htm>
3. JCLIC DESCARGA: <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>
4. Biblioteca de Actividades: <http://clic.xtec.cat/es/act/index.htm> buscar actividades, que sirvan a modo de ejemplos prácticos.
5. Una vez descargado el programa debemos abrir el proyecto y crearlo con cinco actividades distintas, teniendo en cuenta la unidad didáctica seleccionada al principio.
 |

4.2.3. TEMPORALIZACIÓN

La asignatura tiene una duración trimestral con una carga lectiva de 6 créditos, los cuales se dividen en créditos teóricos y prácticos. A continuación se presenta el cronograma de la asignatura, que se imparte dos días a la semana con un total de dos horas por clase.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Octubre** | Día 1 | **Presentación de la asignatura** |
| Día 2 | **Presentación prácticas, conformación de los grupos y selección de los temas a trabajar en las prácticas** |
| Día 3 | **Prácticas blog g1** |
| Día 4 | ***Presentación docente primer tema*** |
| Día 5 | ***Prácticas blog g2*** |
| Día 6 | ***Primer tema. Trivial*** |
| Día 7 | ***Prácticas blog g3*** |
| Día 8 | ***Presentación docente segundo tema*** |
| Día 9 | ***Prácticas final blog g1*** |
| **Noviembre** | Día 10 | ***Segundo tema. Análisis webs centros educativos, Webquets y juego de la oca*** |
| Día 11 | ***Prácticas final blog g2*** |
| Día 12 | ***Presentación docente tercer tema*** |
| Día 13 | ***Prácticas final blog g3*** |
| Día 14 | ***Tercer tema. Trabajo vídeo didáctico*** |
| Día 15 | ***Practicas publisher g1*** |
| Día 16 | ***Presentación docente cuarto tema*** |
| Día 17 | ***Prácticas publisher g2*** |
| **Diciembre** | Día 18 | ***Cuarto tema. Talleres educativos tecnológicos*** |
| Día 19 | ***Prácticas publisher g3*** |
| Día 20  | ***Presentación docente quinto tema*** |
| Día 21 | ***Prácticas jclic g1*** |
| Día 22  | ***Quinto tema. Role playing (teatro)*** |
| Día 23 | ***Prácticas jclic g2*** |
| Día 24 | ***Vivita centro educativo infantil Doña Oria (Palos de la Frontera, Huelva)*** |
| **Enero** | Día 25 | ***Prácticas jclic g3*** |
| Día 26 | ***Refuerzo temas teóricos(1-3)*** |
| Día 27 | ***Actividad académica dirigida (curso)*** |
| Día 28 | ***Refuerzo temas teóricos (4-5)*** |
| Día 29 | ***Actividad académica dirigida (curso)*** |
| Día 30 | ***Vídeos grupales de la visita al centro educativo infantil Doña Oria (Palos de la Frontera, Huelva)*** |

4.2.4. RED DE PREGUNTAS

La asignatura tiene un eje vertebrador que conforma la misma, este eje es una red de preguntas que guía el contenido didáctico a trabajar por el alumnado.

4.2.4. EVALUACIÓN

Entre los criterios de Evaluación que establecen las bases evaluativas de la asignatura se encuentran:

* Manejo significativo de los conocimientos más importantes recogidos en el programa.
* Profundidad en el análisis efectuado.
* Originalidad e implicación con los trabajos que se plantean.
* Fundamento y rigor de los argumentos expuestos.
* Crítica razonada.
* Claridad y orden en la exposición.
* Sentido unitario y relacional de los contenidos.
* Uso de elementos de síntesis en las producciones: índices, introducción, conclusiones, gráficos, tablas, ilustraciones, mapas conceptuales, etc.
* Cuidado de los aspectos formales: ortografía, presentación, autores, citas, paginación...
* Uso y manejo de bibliografía y recursos tecnológicos pertinentes.

La evaluación se sistematiza en la presentación de un proyecto didáctico que se realiza en base a la plantilla que a continuación se muestra:

 **Presentar y exponer:**

|  |
| --- |
| 1. Una ***Carpeta de Trabajo*** (dossier) que sistematice las producciones (contenidos teóricos) efectuadas.
 |
| * Cuando finalicemos cada uno de los bloques correspondientes al contenido teórico, se debe entregar una carpeta (dossier) grupal con los siguientes apartados:
* Resumen con las ideas más importantes extraídas de cada bloque, aportaciones propias, claridad en la exposición de los argumentos, posibilidad de aplicación práctica en el ámbito educativo.
* Mapa conceptual que trate de relacionar las ideas más significativas.
* Conclusiones.
 |
| 1. **Trabajos prácticos grupales** (Blog, Jclic y Publisher) que se realizan en el aula multimedia y tienen un seguimiento por parte de la profesora en horario de tutoría y a través de la plataforma moodle.
 |
| 1. **Prueba escrita u oral de recapitulación.** Se realiza de manera individual y en horario de Tutoría
 |
| 1. Es imprescindible asistir al menos una tres veces a tutoría para analizar el trabajo que se va efectuando.
 |
| 1. Informe de autoevaluación individual en cada una de las carpetas de trabajo que se entreguen.
 |
| 1. Asistencia a clase. Evaluación formativa. Participación en clase (fundamental y requisito obligatorio), elaboración de actividades presenciales, semipresenciales y no presenciales.
 |

5. CONCLUSIONES

“*La escuela, al igual que la sociedad, está viviendo tiempos muy fuertes de cambio, siendo una parte fundamental la integración tecnológica, tanto como soporte de actividades y tareas, así como un espacio de intercambio y desarrollo de comunicación y aprendizaje*” (Ruiz, Rubia, Anguita y Fernández, 2010:151), siendo ése nuestro propósito al diseñar la Propuesta Metodológica de Aula presentada.

En resumen lograr que el aprendizaje del alumnado universitario sea lo más significativo y para ello partir de una metodología de construcción del aprendizaje conlleva diseñar el medio o los medios didácticos por el que alcanzar la aspiración progresista de una educación de calidad que prime la actividad del alumnado en el proceso de construcción de su aprendizaje y conocimiento. Este diseño sitúa al docente como generador y guía de los procesos, el cual debe adoptar, preparar y/o diseñar los recursos necesarios tanto para generar estímulos, curiosidad en la actitud del alumnado hacia el aprendizaje, como para ofrecer las situaciones de cambio y adaptación necesarias al ritmo de los aprendizajes del alumnado que tiene en el aula.

Por otro lado, la propuesta metodológica de aula planteada da respuesta a la pregunta que subyace en el fondo de todo docente que se preocupa por su desarrollo laboral, pregunta genérica y artífice del presente trabajo ¿Cómo mejorar la calidad de la enseñanza universitaria en el marco del Espacio Europeo de Enseñanza Superior? se responde en 3 dimensiones, respecto a los cambios estructurales, curriculares y en la cultura docente universitaria. No obstante aunque se pretende dar una respuesta desde el diseño metodológico de la actividad planteada, somos consciente de que se parte de una respuesta no fácil de ofrecer y un anhelo bastante ambicioso el de responderla sólo y únicamente desde las presentes líneas, sin embargo, sí se pretende reflejar un pequeño esbozo de la situación actual del docente universitario y de su preocupación por mejorar en su labor y desarrollar distintas formas, recursos, etc. que vallan posibilitando un perfeccionamiento y mejora en la carrera docente.

Del mismo modo, el presente trabajo extraído de una experiencia práctica de aula, tiene una clara intención de innovación docente respecto a la metodología de enseñanza utilizada con el alumnado con elementos de experiencias metodológicas activas e innovadoras, todas las actividades son evaluadas por el alumnado de manera contínua con el objetivo de que sea valorado y realizar las mejoras necesarias para conseguir actividades de aula que respondan a las características del alumnado universitario actual, fijando la mirada en lograr un diseño de actividades didácticas de calidad.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ÁREA, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. Documento online:

<http://www.bibliotecalibre.org/bitstream/001/415/5/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20tecnolog%C3%ADa%20educativa.pdf>

AUSUBEL, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.

BALANSKAT, A., BLAMIRE, R. Y KEFALA, S. (2006). *The ICT Impact Report. A review of studies of ICT impact on schools in Europe*. European Schoolnet, European Comission. Disponible en http.//ec.europa.eu/education/doc/-reports/doc/ictimpact.pdf.

BOUSQUET, J. (1971). “La formación del profesorado del S.XXI” Revista de educación Madrid 1971, 215-216, 63-73.

CABERO, J. (1994). Propuestas para la utilización del vídeo en los centros. En BALLESTA, j. (coord.): Enseñar con los medios de comunicación. Murcia: PPU: Diego Marín. 89-121.

CABERO, J. (1999). Tecnología Educativa, Madrid, Síntesis.

COLL, C. Y SOLÉ, I. (2001). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Revista Candidus, 15 - Mayo/Junio. Barcelona. Documento online:

http://www.quadernsdigitals.net/datos\_web/hemeroteca/r\_38/nr\_398/a\_5480/5480.htm

COLOM, A. SUREDA, J. Y SALINAS J. (1988). Tecnología y Medios Educativos. Cincel S.A. 1988, Madrid.

COMUZZI, I. (2002). “Tecnologías de la comunicación en la formación docente”, Comunicar 19, 2002, 141-146.

DOMINGO, M. Y FUENTES, M. (2010). “Innovación educativa: Experimentar con las TIC y reflexionar sobre su uso”, Pixel Bit 36, 171-180).

DUARTE, A. Y GUZMÁN, Mª D. (2011). “*Las TIC en los centros educativos andaluces. Planes y programas*”. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Innovación Educativa.

GAGNÉ, R. (1970). Las condiciones del aprendizaje. Aguilar. Madrid.

GERVER, R. (2010). La nueva educación según Richard Gerver. En REDES. TVE.

(http://www.rtve.es/television/20101213/crear-hoy-escuelas-manana/385896.shtml)

HINOJO, Fº. J. Y FERNÁNDEZ, F. (2002). “Diseño de escalas de actitudes para la formación del profesorado en tecnologías”. Comunicar, 19, 120-125.

MARQUÈS, P. (2005).Educación y Tecnología: uso pedagógico de las herramientas y ejemplos de buenas prácticas.
Congreso EDUCARED Madrid, 3, 4 y 5 de noviembre. Documento online. http://peremarques.net/educared.htm

MEDINA, A. (1989). La formación del profesorado en una sociedad tecnológica. Madrid. Cincel.

RUIZ, I., RUBIA, B., ANGUITA, R. Y FERNÁNDEZ, E. (2010). Formar al profesorado inicialmente en habilidades y competencias en TIC: perfiles de una experiencia colaborativa. Revista de Educación, 352. Mayo-Agosto, 149-178.

TELLO, J. Y AGUADED, J.I. (2009). “Desarrollo profesional docente ante los nuevos retos de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros educativos”. *Pixel Bit*, 34, 2009, pag. 31-47.

WESTON, G. Y CRANTON, P.A. (1986). Selection Instructional Strategies, *Journal of Higher education*, 57, 3,258-288.