

TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA LA FORMACIÓN SUPERIOR: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LAS ÁREAS DE COMUNICACIÓN, ESPAÑOL Y ENSEÑANZA DE INGLÉS

Dr. Alejandro Byrd Orozco Universidad Nacional Autónoma de México
División de Humanidades
Programa de Posgrado
Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza
PAPIME Facultad de Estudios Superiores Acatlán

Resumen

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de las ciencias sociales del nivel superior en México presenta excelentes áreas de oportunidad para mejorar los vínculos de interacción en los espacios áulicos. Esto implica que las comunidades de aprendizaje, integradas por docentes y estudiantes, asuman el reto educativo que implica la innovación derivada de la inclusión de la tecnología en el aprendizaje. Se vislumbra un panorama alentador en donde el uso de herramientas digitales educativas favorezca la integración y participación de los estudiantes en las dinámicas de aprendizaje en el aula. Un proyecto como el referido puede convertirse en el eje articulador de este planteamiento a través de una aplicación efectiva y flexible de la tecnología, de acuerdo con la estructura curricular de las asignaturas y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Se busca la creación de un conocimiento comunicativo- tecnológico- pedagógico del contenido, es decir, un método de trabajo que determine los conocimientos que los docentes deben poseer al integrar el uso de las herramientas digitales en la enseñanza en mejora del proceso de aprendizaje, la eficiencia terminal, el fortalecimiento de la interacción entre estudiantes y docentes, y la apertura ante el uso de las tecnologías educativas.

Palabras clave

Aprendizaje, tecnología, comunicación, herramientas digitales, espacios áulicos

Nombre del Proyecto:

Tecnología educativa para la formación superior: Herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje

Responsable Académico y Coordinador General del Proyecto:

Dr. Alejandro Byrd Orozco

Área principal:

Área de las Ciencias Sociales

Disciplinas:

Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés

Entidad académica de adscripción del proyecto:

Facultad de Estudios Superiores Acatlán

Síntesis del proyecto

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de las ciencias sociales del nivel superior en México presenta excelentes áreas de oportunidad para mejorar los vínculos de interacción en los espacios áulicos. Esto implica que las comunidades de aprendizaje, integradas por docentes y estudiantes, asuman el reto educativo que implica la innovación derivada de la inclusión de la tecnología en el aprendizaje. Se vislumbra un panorama alentador en donde el uso de herramientas digitales educativas favorezca la integración y participación de los estudiantes en las dinámicas de aprendizaje en el aula. Un proyecto como el referido puede convertirse en el eje articulador de este planteamiento a través de una aplicación efectiva y flexible de la tecnología, de acuerdo con la estructura curricular de las asignaturas y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Se busca la creación de un conocimiento comunicativo- tecnológico- pedagógico del contenido, es decir, un método de trabajo que determine los conocimientos que los docentes deben poseer al integrar el uso de las herramientas digitales en la enseñanza en mejora del proceso de aprendizaje, la eficiencia terminal, el fortalecimiento de la interacción entre estudiantes y docentes, y la apertura ante el uso de las tecnologías educativas.

Objetivos del proyecto

1. Creación de entornos de aprendizaje flexibles para los estudiantes a través del diseño de herramientas digitales que favorezcan su integración en la dinámica de trabajo en el aula y fortalezcan su conocimiento en las áreas de Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés
2. Disminuir las barreras espacio-temporales entre el docente y los estudiantes por medio de una adecuada implementación de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las áreas referidas.
3. Incrementar las modalidades comunicativas y de interacción en los escenarios interactivos de aprendizaje.
4. Favorecer el autoaprendizaje en los estudiantes, así como el trabajo grupal, a través de los entornos virtuales interactivos.

5. Ofrecer nuevas alternativas para orientar y asesorar a los estudiantes por medio del uso de las tecnologías digitales de aprendizaje.
6. Elaborar materiales digitales que fortalezcan los diversos sistemas comunicativos y se adapten a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
7. Integrar a la planta docente de las disciplinas de Comunicación, Enseñanza de Inglés y Español en un proyecto común para la implementación de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
8. Generar líneas de investigación que coadyuven al desarrollo profesional de los estudiantes, en distintos niveles educativos, en el manejo de las tecnologías digitales como herramientas didácticas.
9. Crear un conocimiento comunicativo- tecnológico- pedagógico del contenido en donde se determinen las habilidades que deben poseer las y los docentes para utilizar las tecnologías digitales en su modelo de aprendizaje.
10. Proporcionar a estudiantes y docentes conocimientos organizados y estructurados acerca de los entornos y situaciones de aprendizaje virtuales que les permitan resolver problemas de la práctica profesional, realizar analogías e inferencias, interpretar procesos y transferir el conocimiento a situaciones novedosas.

Hipótesis o lineamientos

La Facultad de Estudios Superiores Acatlán ha destacado dentro de la UNAM como una institución académica que fomenta el valor de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como muestra de ello están los actuales grupos y proyectos de investigación, los ambientes virtuales de aprendizaje instalados, las publicaciones y ponencias realizadas sobre el tema, la participación interinstitucional en el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), así como el convertirse en sede de los Coloquios de Ambientes Virtuales y Objetos de Aprendizaje, con participación de especialistas internacionales.

De esta manera, el presente proyecto busca atender, de manera doble, a la función sustantiva de la docencia dentro de la UNAM, pues se asume el objetivo de formar docentes que, a su vez, tendrán una función indispensable en diversas áreas y niveles. El objetivo es mejorar los resultados académicos de nuestra máxima casa de estudios y apoyar a otras instituciones educativas en problemas nacionales prioritarios. El docente debe desempeñar nuevas funciones derivadas de las posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica que se derivan del uso de las herramientas tecnológicas, así como dar respuesta en tiempo y forma a los estudiantes que manifiesten inquietudes ante los nuevos escenarios de aprendizaje virtuales.

Conocer las posibilidades de aprendizaje de las nuevas aplicaciones y herramientas tecnológicas va a ser básico para aprovechar de manera eficaz el potencial de los nuevos dispositivos. Los estudiantes que no poseen las habilidades necesarias para utilizar una tecnología de aprendizaje pierden tiempo aprendiendo a interactuar con los dispositivos, lo cual, da como resultado que no dispongan de un espacio suficiente para analizar los temas vistos en clase. El potencial del presente proyecto radica en que la comunicación mediada a través de las tecnologías digitales puede disminuir el entorno de discriminación que existe actualmente al proporcionar igualdad de interacción social entre los estudiantes, sin importar condición social, género, características físicas o discapacidades.

Metas para el primer año

1. Elaboración de una propuesta para la creación de la Especialización en Tecnología Digital para la Enseñanza-Aprendizaje en Comunicación, Enseñanza de Inglés y Español, en distintos niveles educativos, en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán.
2. Definir líneas de investigación específicas para realizar un Coloquio sobre el contexto, metodología y principales hallazgos de la aplicación de las tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
3. Inicio de un libro electrónico para conjuntar el conocimiento, las experiencias de trabajo y el diálogo entre cada uno de los participantes del proyecto.
4. Integrar recursos y materiales didácticos en una plataforma virtual a fin de favorecer la participación de los estudiantes en la dinámica de trabajo áulico para el aprendizaje virtual.
5. Diseño de cursos de capacitación para integrar a la comunidad docente en el uso y manejo de las tecnologías digitales de aprendizaje.

6. Elaboración de materiales audiovisuales que favorezcan la inclusión de estudiantes que padecen algún tipo de deficiencia.

7. Incrementar el uso de herramientas tecnológicas educativas que fortalezcan las habilidades de los estudiantes y docentes para la creación de materiales didácticos de aprendizaje a través del cumplimiento, en tiempo y forma, de las metas previas.

Metodología General

1. Implementar cursos de actualización y formación de la planta docente para el manejo y uso de las tecnologías educativas con el objetivo de que desarrollen habilidades que les permitan integrar modelos innovadores de aprendizaje dirigidos a los estudiantes.

Estrategias a seguir:

1.1. Elaborar un diagnóstico de las necesidades formativas de la planta docente.

1.2. Diseñar un curso basado en competencias y con un enfoque constructivista.

1.3. Crear un taller docente para la elaboración de materiales didácticos a través del manejo de herramientas tecnológicas educativas.

2. Crear recursos y materiales audiovisuales en donde se sintetice el valor de las tecnologías digitales como instrumentos indispensables para el desarrollo profesional y académico de los estudiantes. El objetivo de los materiales es propiciar un sentido de utilidad y de beneficio, así como una capacitación permanente que favorezca el vínculo entre educación y tecnología.

Estrategias a seguir:

2.1. Elaborar cápsulas de apoyo académico que profundicen en el análisis e impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje.

2.2. Elaborar tutoriales que orienten el aprendizaje de los estudiantes para el manejo de herramientas tecnológicas en cada una de las áreas referidas.

3. Fomentar el uso de herramientas tecnológicas educativas como *Glogster*, *Dipity*, *CompendiumLD*, *PowToon*, entre otras, que posibiliten la difusión del conocimiento y el diseño de recursos didácticos que favorezcan la participación de los estudiantes en las nuevas dinámicas de interacción tecnológica.

Estrategias a seguir:

3.1. Diseñar materiales didácticos virtuales que permitan a los estudiantes interactuar con la información que forma parte de su aprendizaje profesional.

3.2. Elaborar modelos de diseño instruccional en donde se integren los contenidos formativos y las estructuras curriculares de las áreas de Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés, a través del uso de software de diseño educativo.

3.3. Elaborar un informe diagnóstico para dar seguimiento a las expectativas de aprendizaje de los estudiantes sobre el manejo de las tecnologías digitales.

4. Implementar la creación de comunidades virtuales de aprendizaje para las áreas de Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés en donde el trabajo conjunto de estudiantes y docentes favorezca la cultura de participación, diversidad, accesibilidad, creación de contenidos, destrezas, diálogo mutuo, entre otros.

Estrategias a seguir:

4.1. Diseñar un modelo de plataforma virtual en Moodle para integrar recursos, materiales y canales de comunicación que incentiven el aprendizaje de los estudiantes.

4.2. Crear un foro virtual académico para compartir experiencias de aprendizaje docente y reflexiones sobre la aplicación de las herramientas tecnológicas en la educación.

5. Posicionar el modelo de aprendizaje a distancia en las áreas de Comunicación, Español y Enseñanza de Inglés con el objetivo de favorecer la integración y participación de los estudiantes en la dinámica de trabajo áulico, así como la elaboración de materiales multimedia que constituyan un acervo de consulta para los estudiantes durante los cursos académicos.

Estrategias a seguir:

5.1. Crear grupos de trabajo en Facebook o en el Sitio Educativo Acatlán que incentiven la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, así como la creación de materiales didácticos que puedan ser difundidos entre la comunidad estudiantil de cada una de las áreas referidas.

5.2. Programar sesiones a distancia por medio de videollamadas o aplicaciones virtuales, como Skype o Hangouts, que fomenten una nueva modalidad de diálogo entre docentes y estudiantes para llevar a cabo las actividades programadas del curso.

5.3. Crear un programa de tutorías para las áreas referidas en donde los integrantes del Proyecto PAPIME desempeñen la función de docentes virtuales, cuya función sea garantizar la calidad y eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de asesorías en línea que orienten a los estudiantes sobre las actividades realizadas, así como para resolver dudas o inquietudes sobre la forma de trabajo.

Actividades y Productos

Tipo de producto:

Libro Electrónico

Nombre del producto:

Entornos de interacción virtual: Las tecnologías digitales y los nuevos contextos de aprendizaje

Descripción, avances y detalles de este producto:

Se trata de una publicación electrónica en la que se conjuntarán las experiencias de trabajo docente, la

Tipo de producto:

Encuentro académico multidisciplinario

Nombre del producto:

Coloquio sobre tecnologías digitales aplicadas al aprendizaje

Descripción, avances y detalles de este producto:

Evento de debate y diálogo reflexivo sobre las oportunidades y beneficios que pueden proporcionar las

Tipo de producto:

Diseño curricular para nivel Posgrado

Nombre del producto:

Propuesta para la creación de la Especialización en Tecnología Digital para la Enseñanza-Aprendizaje

Descripción, avances y detalles de este producto:

Se trata de una iniciativa innovadora que responde a una necesidad real y actual que permitirá a los estudiantes

La Especialización proporcionará a los estudiantes conocimientos organizados y estructurados que les

Tipo de producto:

Plataforma virtual de aprendizaje

Nombre del producto:

Paidei@: Sistema de Apoyo Educativo Virtual

Descripción, avances y detalles de este producto:

Plataforma electrónica para producir y difundir información asociada a las oportunidades y beneficios que

La plataforma estará coordinada por cada uno de los integrantes del proyecto PAPIME, mismos que de

Tipo de producto:

Video clase

Nombre del producto:

Cápsulas de apoyo para el aprendizaje virtual

Descripción, avances y detalles de este producto:

Son materiales audiovisuales en donde los integrantes del Proyecto PAPIME comparten experiencias y

Se tiene estimado que cada integrante del Proyecto PAPIME realice dos cápsulas con el objetivo de cre

Tipo de producto:

Video asesorías

Nombre del producto:

Tutoriales de apoyo para la formación tecnológica

Descripción, avances y detalles de este producto:

Se trata de recursos audiovisuales interactivos en los que se explicarán diversas estrategias de enseñ

Se tiene estimado que cada integrante del Proyecto PAPIME realice dos tutoriales para la creación de u

Tipo de producto:

Curso de actualización

Nombre del producto:

Seminario sobre Tecnologías Digitales para la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad

Descripción, avances y detalles de este producto:

Espacio académico de reflexión, diálogo y práctica entre docentes de las áreas de Comunicación, Espa

Tipo de producto:

Propuesta curricular de aprendizaje inclusivo

Nombre del producto:

Diseño Instruccional para el aprendizaje de estudiantes con deficiencias

Descripción, avances y detalles de este producto:

Se trata de un plan curricular de aprendizaje dirigido a estudiantes que padecen deficiencias (En este c

Los materiales y recursos didácticos serán elaborados a través del uso del lenguaje de signos con el ob