CONVOCATORIA PARA IDENTIFICAR

BUENAS PRÁCTICAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

2021

La educación es de todos | Mineducación | Co-Lab Laboratorio de Innovación Educación Superior

Nombre de la institución de educación superior

Universidad Autónoma de Manizales

Ciudad o municipio de la IES

Caldas

Nombre de la práctica

Estrategia Enclave Remota

Ámbito temático:

Innovación pedagógica

Tiempo de desarrollo de la práctica (años)

2

Nombre del líder de la práctica

Juliette Agámez Triana

Correo electrónico del líder de la práctica

jagamez@autonoma.edu.co

Área o áreas de la institución que desarrollan la práctica.

Unidad de Enseñanza y Aprendizaje
Grupo de Investigación Sistema de Estudios a Distancia (SEAD UAM)
Departamento de Estudios a Distancia

Problema o necesidad que originó la práctica

La pandemia de la covid-19 ha obligado a los sistemas educativos y a las instituciones de educación a reconfigurar su dinámica de trabajo, migrando de espacios físicos institucionales a espacios emergentes que tuvieron que ser adaptados para continuar con los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la incorporación de las TIC.
Frente a esta contingencia, los docentes apalearon a repensar y a formarse no solo en el uso instrumental de las TIC, sino en el diseño de un entorno de clase remota con el propósito de mantener una educación con alta calidad que propicie el trabajo cooperativo y colaborativo y el aprendizaje socialmente relevante. De allí, surge la pregunta: ¿cómo contribuir a la transición de una práctica presencial a una práctica remota haciendo uso significativo de las TIC?

Mecanismo usado para identificar el problema

Análisis institucional
Investigación

Descripción del mecanismo

La Estrategia Enclave Remota se configura como resultado del análisis institucional en el contexto de la pandemia de la covid-19. Es producto de la transferencia del componente pedagógico y didáctico de los resultados de investigación del grupo SEAD UAM frente al diseño de entornos de aprendizaje en educación superior en las modalidades a distancia y virtual. La innovación se constituye a través del proceso de formación docente y el rediseño del entorno remoto. Dicho diseño emerge de la coevolución del MEC-Complexus a través de diferentes ciclos de adaptación (exploración ingenua, reflexión situada, acción convergente y reorganización adaptativa), que son producto de los momentos de inflexión, entendidos como los puntos de giro en el sistema que permitieron su readaptación sin romper el ciclo.

Resultados cuantitativos esperados

Participación de profesores de los diferentes departamentos académicos de la UAM en las sesiones remotas propuestas en el marco de la Estrategia Enclave Remota y en los círculos de aprendizaje.

Participación de los profesores de la UAM en al menos una de las actividades propuestas en la Estrategia Enclave Remota: guion, escaleta y video.

Elaboración de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de la Estrategia Enclave Remota y la aplicación por cada profesor del diseño del entorno remoto por lo menos en una asignatura.

Resultados cualitativos esperados

Reconozcan el proceso de diseño didáctico de las clases remotas en relación con los principios de orientación, los momentos y la tipología de actividades de aprendizaje. Con el propósito de generar transformaciones en las formas de interacción en el aula.

Hagan uso relevante de las TIC entendiéndolas como una herramienta y construyan nuevas dinámicas frente a la apropiación de las mismas en la práctica escolar haciendo uso reflexivo e intencional de estas durante la clase remota.

Propongan clases remotas de manera organizada a partir de los momentos de planeación, activación, desarrollo y cierre.

Apropien y diseñen los diferentes tipos de actividades de aprendizaje situadas (indagación, problematización, tematización, aplicación y transferencia).

Actividades desarrolladas en la implementación

En el primer momento, se realizó la presentación de la Estrategia Enclave Remota a través de un encuentro remoto con profesores de los diferentes departamentos de la UAM, en donde se expuso en qué consistía la estrategia, su propósito, los contenidos y la dinámica de trabajo.

Se llevaron a cabo los círculos de aprendizaje como una estrategia para fomentar el trabajo colaborativo y cooperativo entre los participantes. En los círculos, los profesores hacían la presentación de su actividad de aprendizaje y recibían retroalimentación por parte tutores y demás participantes.

Los profesores desarrollaron las actividades de aprendizaje situadas en el entorno remoto. Cada docente seleccionó un tipo de actividad para realizar el video y la socialización del mismo en el canal de YouTube. Los docentes tuvieron la oportunidad de realizar la autoevaluación de su experiencia.

En articulación con

Otras áreas institucionales: Departamentos de la Universidad Autónoma de Manizales: Administración y Economía, Ciencias Básicas, Ciencias Computacionales, Ciencias Humanas, Ciencias Políticas y Jurídicas, Diseño y Artes, Educación Electrónica y Automatización, Física y Matemáticas.

Esta articulación consistió en

La articulación entre la Unidad de Enseñanza Y Aprendizaje, el Grupo de Investigación SEAD UAM y el Departamento de Estudios a Distancia se realizó con base en la identificación y caracterización del problema. Así mismo, se configuró el proceso que se desarrolló en Enclave Remota para potenciar la experiencia institucional con referencia al diseño de actividades de aprendizaje situadas mediadas por TIC. El Grupo de Investigación SEAD UAM contribuyó realizando la transferencia de la dinámica de construcción de las secuencias didácticas digitales (SDD) a los entornos remotos. En relación con los profesores participantes, se buscó que las acciones propuestas en Enclave Remota aportaran a su práctica escolar, en la cual el uso de las TIC se vinculaba a las intencionalidades educativas.

Elementos innovadores de la práctica de acuerdo al contexto

El proceso de co-creación a partir de la necesidad de reconfigurar la modalidad presencial y consolidar el entorno remoto. Se utilizó la dinámica de construcción del guion narrativo y la escaleta. El guion narrativo es una adaptación de un guion técnico que, por sus características, permite elaborar un esquema preparativo del desarrollo de una clase remota. En él se presenta la relación de las secuencias ordenadas narrativamente, en las que se fijan los momentos de mayor interés y los recursos que se utilizarán durante la clase. La escaleta, por su parte, es la representación del guion y se convierte en el esquema operativo del desarrollo de la clase. Se reconstruye en relación con las intencionalidades educativas y delinea el rol de los estudiantes y profesores, las actividades y la interacción.
Co-construcción de escenarios de convergencia para promover la resignificación del rol del profesor en el diseño de los entornos de aprendizaje mediados por las TIC. De manera diferencial a los modelos que tradicionalmente se utilizan en el diseño instruccional de ambientes de aprendizaje, el profesor participante en esta modalidad remota es quien asume el diseño, desarrollo y evaluación de la clase. En

este proceso, el docente fue acompañado por tutores expertos en diseño didáctico con el propósito de codiseñar una clase remota teniendo como principio la reflexión acerca de cómo lograr aprendizajes socialmente relevantes a partir del diseño de actividades de aprendizaje situadas mediadas por TIC, que sean coherentes con la intencionalidad educativa y que promuevan una alta interacción.
Co-producción de experiencias mediante la integración de diferentes generaciones de las TIC con alta intensidad de involucramiento de los profesores en el diseño de las actividades de aprendizaje situadas y la selección de recursos. En este sentido, Enclave Remota contribuyó al empoderamiento creativo de los docentes participantes para construir y evaluar críticamente sus entornos de aprendizaje. La realización del video como resultado de la estrategia es la objetivación del diseño de las actividades de aprendizaje situadas.
Desarrollo de la estrategia de co-creación mediada por los círculos de aprendizaje, los cuales se constituyen en escenario de co-construcción de soluciones en torno a un problema práctico profesional identificado por el grupo de docentes participantes. Es por medio del diálogo y la transferencia de experiencias que, a través de la dinámica acción-reflexión, se busca generar una actitud crítica de los docentes frente al uso significativo de las TIC y el equilibrio entre interacción social e interactividad.

Mecanismo de evaluación del desarrollo y los resultados obtenidos

Rúbrica

Descripción del mecanismo

La rúbrica se construyó reconociendo que los procesos de formación de maestros tienen como resultado evoluciones graduales que se conocen como itinerarios de progresión e implican que cada profesor construye su ruta de avance frente al proceso de formación.
Momento de activación: tiene como propósito de dar la bienvenida a los estudiantes, hace la ubicación del proceso del aprendizaje del curso.
Momento de desarrollo: se caracteriza por la realización de las actividades de aprendizaje situadas que, dependiendo de la que el profesor trabaje con la mediación de las TIC, podrá tener momentos de alta o baja interacción con el estudiante.
Momento de cierre: se desarrolla con base en la retroalimentación, evaluación de la sesión y las herramientas de autorregulación del aprendizaje.

Resultados cuantitativos de la práctica

El 54, 3 % de los docentes participantes realizaron la actividad de cierre, el video de la clase.

En el 83,7 % de los videos evidencia alto nivel de cumplimiento en el desarrollo de la clase remota.

El 91,4 % de los videos muestra la intencionalidad y ubica la secuencialidad de las actividades.

El 83,8 % de los videos evidencian el cumplimiento de los criterios establecidos en la rúbrica.

Resultados cualitativos de la práctica

4 docentes se encuentran en el nivel explorador, según su trayectoria en el diseño didáctico.

11 docentes están en el nivel reflexivo, según su trayectoria en el diseño didáctico.

25 docentes están en el nivel integrador, según su trayectoria en el diseño didáctico.

23 docentes están en el nivel transformador, según su trayectoria en el diseño didáctico.

Conclusiones generadas a partir de la evaluación

El desarrollo de la Estrategia Enclave Remota supone armonizar los procesos de reflexión-acción en la

formación de docentes. Especialmente, en relación a los procesos de interacción mediada por TIC.
El trabajo cooperativo entre profesores en los círculos de aprendizajes son la base de los procesos de co-creación orientados a la re-significación de la práctica escolar.
La formación docente, en relación con la incorporación significativa de las TIC. va más allá del uso intensivo de recursos educativos digitales.

Principales transformaciones derivadas de la buena práctica

El proceso que se lleva a cabo durante el desarrollo de la Estrategia Enclave Remota se construye con base en la articulación de actividades de indagación, tematización, problematización, aplicación y transferencia. En este sentido, el diseño didáctico es de carácter socio-constructivista. Por ello, la incorporación de las TIC no es un fin en sí mismo, es un proceso reflexivo sobre cómo, por qué y para qué se integran los recursos digitales a través del análisis de la funcionalidad y la pertinencia de los mismos. El análisis que debe realizar el profesor está centrado primero en la tipología de actividades y después en las herramientas digitales.
En la Estrategia Enclave Remota, crear situaciones didácticas implica un ejercicio creativo por parte del maestro y del estudiante. Del maestro se espera que pueda plantear para su clase remota problemas reales que atienda a los intereses y necesidades de los estudiantes; y del estudiante, que se involucre activa y creativamente, ya sea asumiendo un rol específico dentro de la situación problémica para analizarla o para plantear diversas alternativas de solución. La secuencia didáctica digital hace referencia a los diversos modos de vincular las actividades de aprendizaje situadas (indagación, problematización, aplicación, transferencia y tematización), diseñadas para contribuir a la solución de la situación problémica mediada por TIC.
Durante el proceso de co-diseño del entorno de la clase remota, una de las principales labores del docente es la creación de actividades de aprendizaje que contribuyan a la formación integral del estudiante, y que estén relacionadas con el contexto socio profesional en el que se va a desenvolver.
Enclave Remota centra el proceso en el diseño didáctico de actividades de aprendizaje situadas que se constituyen en el eje vinculante de la incorporación de los recursos y herramientas digitales, configurando la secuencia didáctica digital.
El profesor desarrolla nuevas dinámicas de diseño didáctico siguiendo trayectorias que promueven desde la exploración y selección de recursos educativos en la web hasta el diseño de los mismos, integrándolos de manera relevante a dinámicas transformacionales en la práctica escolar. Igualmente, las trayectorias se hacen presente en el diseño didáctico de las actividades de aprendizaje situadas para las cuales se espera que el docente integre en su diseño recursos digitales pertinentes que den cuenta del logro de las intencionalidades educativas.

Documentación del proceso de planeación, implementación y evaluación de resultados

Se sistematizó un documento que da cuenta de la forma cómo se transfirió la experiencia del Grupo de Investigación SEAD UAM, en relación con los principios de orientación, los momentos y la tipología de actividades de aprendizaje mediadas por TIC en una clase remota en el periodo 2020-2.

http://repositorio.autonoma.edu.co/bitstream/11182/1194/2/innovaci%c3%b3n%20COLAB.pdf

Medios de divulgación de la práctica

La práctica se encuentra en proceso de divulgación.

La práctica se encuentra en proceso de divulgación.