

Uso de metodologías TIC innovadoras Producto intelectual 2, UNIDAD VII



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Versión N°	Autor, institución	Fecha / Última actualización
1.0	<i>García-Holgado, A., Universidad de Salamanca</i>	<i>17/09/2018</i>
2.0	<i>Zangrando, V., Universidad de Salamanca</i>	<i>19/12/2018</i>

7.1. Introducción

IERS (<https://iers.unive.it/>, 2013-2016) y SORAPS (<https://soraps.unive.it/>, 2016-2019) proporcionan a los docentes una extensa colección de materiales sobre historia de las religiones, pluralismo religioso contemporáneo, enfoque del diálogo intercultural, especialmente en Los aportes más recientes, sobre estereotipos y prejuicios relativos a las religiones. Los contenidos están compuestos por fuentes textuales, estudios, materiales multimedia, con el objetivo de promover diversos usos educativos. Incluso si incluyen pautas para profesores y sugerencias de uso, estos materiales no están diseñados para uso directo en el aula, pero el profesor puede adaptarlos según el contexto (edad de los estudiantes, materia, metodología de trabajo, habilidades que deben adquirir los estudiantes). ...).

La siguiente infografía resume el proceso a implementar para pasar de los contenidos al aula. Tres pasos (CONTENIDOS, TEMAS y ACTIVIDADES) son preliminares al trabajo en el aula y se utilizan para planificar las unidades de aprendizaje. Tres pasos (EN EL AULA, LAS EVIDENCIAS Y LA EVALUACIÓN) incluyen las fases en las que se pone en práctica la planificación didáctica desde la implementación de las actividades en el aula hasta la evaluación final de la experiencia de aprendizaje y los resultados.

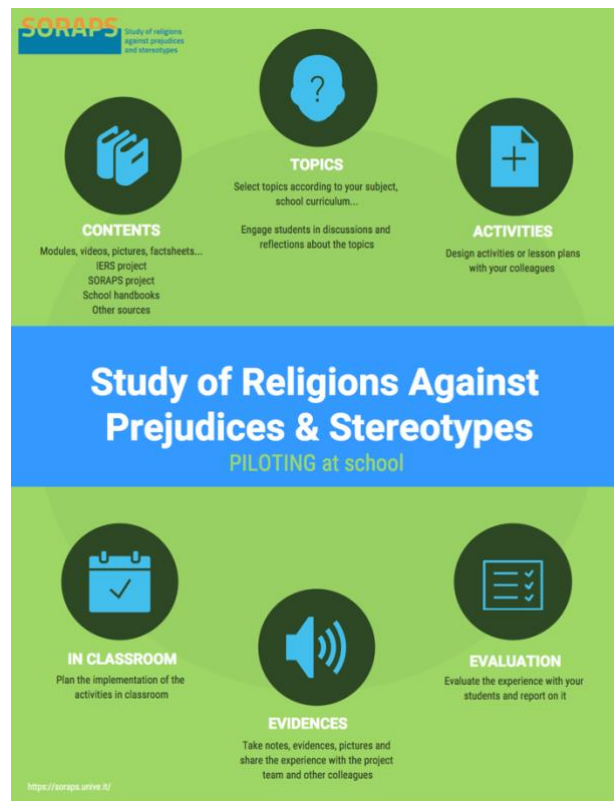


Imagen 1. Cómo trabajar con IERS y SORAPS en el aula.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en este contexto, como en general en la educación, contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Son vistos como un instrumento transversal a los niveles escolares, materias y enfoques de enseñanza y aprendizaje, cruciales para construir sociedades de conocimiento. Implica que no solo se requiere que las escuelas inviertan en herramientas tecnológicas, sino que los modelos de enseñanza tienen que cambiar: el rol del profesor, la organización en el aula, los procesos de

enseñanza y aprendizaje, así como los mecanismos de interacción¹. Por lo tanto, se espera un esfuerzo de los profesores para enfrentar este nuevo rol de enseñanza, pero también de los estudiantes cuando el ITC está integrado en el aprendizaje.

Para facilitar el trabajo del profesor y proporcionar algunas sugerencias sobre cómo combinar el uso de los contenidos SORAPS e IERS con las herramientas de TIC, se han seleccionado algunas aplicaciones entre los numerosos recursos disponibles de forma gratuita en la web. En las siguientes secciones, estas aplicaciones se han asociado con diferentes metodologías de enseñanza y aprendizaje, porque no debemos olvidar que, para alcanzar procesos efectivos de enseñanza y aprendizaje, la elección de los recursos tecnológicos depende del diseño metodológico de la actividad.

7.2. Aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento es una técnica que se basa en que el alumno descubra cosas por sí mismo, investigue los problemas y haga preguntas. La orientación del profesor se centra en apoyar a los estudiantes durante la discusión, alentando el diálogo y el intercambio de experiencias.



Existen diferentes herramientas web 2.0 que brindan formas innovadoras de apoyar este tipo de enfoque. *Padlet*, por ejemplo, es una herramienta que proporciona un tablero en blanco para publicar contenidos (fotos, documentos, enlaces, música ...) en un muro de colaboración. La organización y presentación de los contenidos son compatibles con diferentes plantillas y su uso es intuitivo. Es posible crear tableros de colaboración, para que los compañeros de clase puedan agregar contenidos, comentar o interactuar con los existentes, facilitando así la discusión y el intercambio de los resultados de sus hallazgos.

Padlet puede ser utilizado para diferentes actividades. Por ejemplo, para una búsqueda del tesoro como una forma de recopilar información relacionada con un tema en particular. El profesor crea una pizarra en blanco a la que se puede acceder compartiendo el enlace a la página de padlet, para que los alumnos puedan acceder a la pizarra y agregar nuevos contenidos. El tablero representa una metáfora de una pizarra con post-it. Este es un ejemplo que se usa para recopilar noticias relacionadas con la religión durante una sesión de capacitación de profesores de SORAPS: <https://padlet.com/aliciagh/soraps>. Otro ejemplo hecho durante una Olimpiada de Filosofía con estudiantes de secundaria está disponible en el siguiente video <https://youtu.be/WTpqpFrLRiY?t=1h38m56s>.

¹ Albert Sangrà y Mercedes González-Sanmamed (2010) El papel de Tecnologías de la información y la comunicación para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las escuelas primarias y secundarias, ALT-J, 18: 3, 207-220, DOI:[10.1080 / 09687769.2010.529108](https://doi.org/10.1080/09687769.2010.529108).

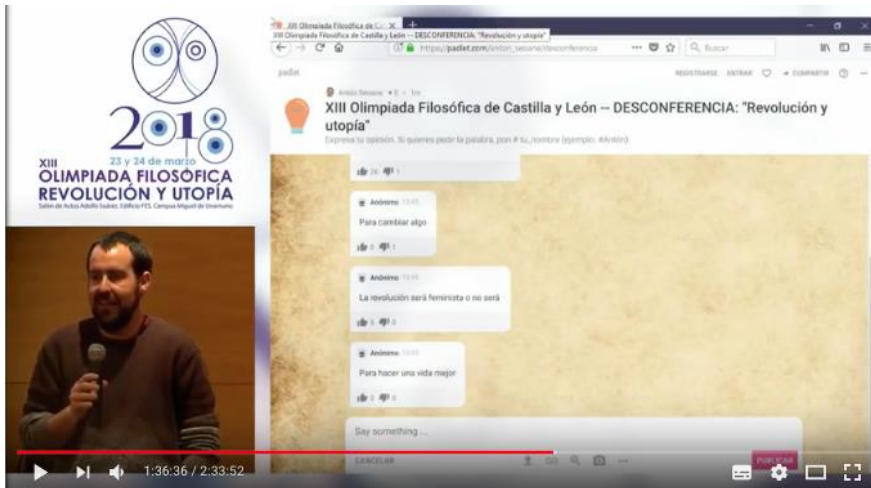


Imagen 2. Uso de Padlet para moderar un debate con los estudiantes durante una conferencia.

Una vez que se termina la actividad, es posible cambiar la configuración del tablero para compartir los resultados, pero no permitir que los usuarios agreguen nuevos contenidos.

7.3. Discusión abierta

Durante las clases, tanto presenciales como en línea, la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es muy importante, en particular cuando se les exige que compartan sus opiniones y aborden un tema desde diferentes puntos de vista. Técnicas como la lluvia de ideas pueden ser efectivas en estos casos.

Después de algunas actividades introductorias que permiten a los alumnos aprender más sobre el tema seleccionado, por ejemplo, sobre prejuicios y estereotipos en una tradición religiosa, se puede implementar un debate abierto centrado en él. Es posible realizar una lluvia de ideas como una forma de identificar y seleccionar un estereotipo sobre las religiones para investigar con los estudiantes en una próxima fase o para mantener un debate organizado sobre un estereotipo previamente identificado e identificar los pros y los contras de las diferentes reacciones.



Existen diferentes herramientas web 2.0 que admiten el intercambio de ideas y el cuestionamiento sobre la marcha, por ejemplo, Kahoot (<https://kahoot.it>), Tricider (<http://tricider.com>) o Socrative (<https://www.socrative.com>), y también Padlet proporciona herramientas para llevar a cabo actividades de intercambio de ideas. Para este ejemplo, la

herramienta seleccionada es Tricider. La primera parte de la actividad se centra en compartir estereotipos sobre las religiones. Después, los estudiantes pueden votar un estereotipo y dar pros o contras al respecto.

Puede ver la actividad aquí: <http://www.tricider.com/brainstorming/2SZkhHG8f0N>

7.4. Aprendizaje basado en problemas

El aprendizaje basado en problemas es una pedagogía centrada en el estudiante en la que los estudiantes aprenden sobre una materia mediante el análisis de un problema dado como punto de partida para la adquisición de nuevos conocimientos.

Se alienta activamente a los estudiantes a razonar y resolver el problema al extraer de manera autónoma todas las fuentes de información necesarias para este propósito.

Para recopilar información sobre el problema a explorar y organizarlo en un documento final, se alienta a los estudiantes distribuidos en grupos a trabajar de manera colaborativa.



Para este propósito, se pueden utilizar herramientas para la escritura colaborativa.

El software Wiki es la herramienta más común, que permite a los usuarios trabajar colaborativamente en un documento, modificar el contenido y la estructura, agregar comentarios y revisar el historial de la página en la que está trabajando. El resultado es un contenido en línea organizado por páginas y alcanzado en algunos casos gráficos, tablas y componentes interactivos.

Para un primer acercamiento a este tipo de trabajo colaborativo con estudiantes, se sugiere el uso de Google

Docs. Es una aplicación web gratuita en la que se pueden crear, editar y compartir documentos con otros usuarios en tiempo real. Las posibilidades de edición son amplias y el documento se puede descargar fácilmente para imprimir o para uso individual fuera de línea. Ejemplo de la unidad de aprendizaje desarrollada en colaboración por los profesores durante el curso de capacitación para profesores de SORAPS:

https://docs.google.com/document/d/1OhXcbnxQcn0qlh_zSofM0v9QKKxql8Am8h6FHR94Wt8/edit?usp=sharing

7.5. Aprendizaje basado proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es un método de enseñanza en el que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades trabajando durante un período prolongado de tiempo para investigar y responder a una pregunta, problema o desafío.

Se espera que los estudiantes utilicen la tecnología de manera significativa para ayudarlos a investigar, colaborar, analizar, sintetizar y presentar su aprendizaje. Se pueden usar diferentes herramientas de acuerdo con la fase de implementación del proyecto, por lo que este tipo de actividad podría ser la ocasión perfecta para que profesores y alumnos prueben las diferentes herramientas de TIC utilizadas hasta ahora en actividades específicas para implementar un proyecto más grande.

El tablero colaborativo en línea o las herramientas de intercambio de ideas son útiles en la fase inicial para enfocar el problema, compartir información y tomar decisiones. La escritura colaborativa funciona bien para organizar contenidos.

En cuanto a la presentación del producto final, una forma efectiva de presentar los resultados es crear un video.

¿Cómo preparar un video de una manera fácil?

Existen diferentes herramientas en línea para crear videos. En particular, Powtoon proporciona una gran biblioteca de estilos, personajes, fondos y videos, o puedes subir los tuyos. Los primeros pasos para crear un video con esta herramienta son los siguientes:

1. Vaya a Powtoon <https://www.powtoon.com>
2. Cree una cuenta o inicie sesión con su cuenta de Facebook
3. Cree su primer video. Incluso si puede crear un video y definir cada detalle por sí mismo (diseño, personajes ...), se recomienda comenzar con una plantilla o guión gráfico predefinido. Ejemplo.

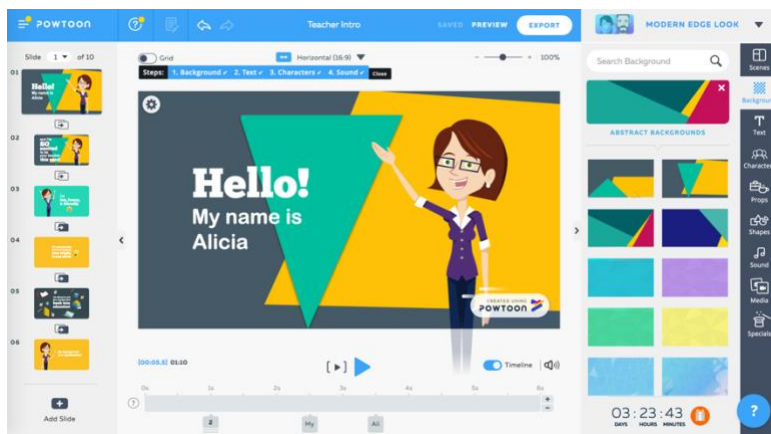


Imagen 3. Interfaz de edición de video de Powtoon.

Para los estudiantes, además del desafío técnico de preparar el video, la creación del guión gráfico es un ejercicio excelente para resumir los resultados de su investigación y seleccionar los puntos más importantes para resaltar. De esta manera también fomentamos el desarrollo de habilidades creativas a través del uso de herramientas de comunicación que no sean el lenguaje escrito.

Otra posibilidad para presentar el producto final es preparar contenidos en línea, con el objetivo de facilitar la difusión de los resultados.

¿Cómo preparar contenidos en línea de una manera fácil?

En cuanto a los contenidos en línea, hay una gran cantidad de herramientas que apoyan la creación de contenidos.

Sugerimos eXeLearning, un editor de código abierto y gratuito para crear recursos educativos. Permite crear de forma sencilla páginas web navegables con textos, mapas, imágenes ...



eXeLearning es una aplicación de escritorio, por lo que necesita descargarla e instalarla en una computadora personal.

Puede descargar eXeLearning en <http://exelearning.net/en/>.

El tutorial eXeLearning disponible en varios idiomas es compatible con el usuario durante los primeros pasos de la creación de contenidos:

http://exelearning.net/html_manual/exe20_en/

Si desea preparar contenidos con el estilo de proyecto SORAPS, puede instalar el estilo SORAPS. Se han creado

para eXeLearning.

Descargue el estilo SORAPS para eXeLearning en

<https://soraps.unive.it/files/2018/09/SORAPS.zip>

Para instalarlo: abra la herramienta de aprendizaje y haga clic en la opción de menú:

Herramientas -> Administrador de estilos -> Estilo de importación y seleccione el archivo SORAPS.zip.

Aquí hay algunos ejemplos de contenidos creados con eXeLearning para inspirarte a crear un plan de curso, materiales de enseñanza o una guía de viaje para viajes escolares:

- Plan de curso: <http://guiasdidacticas.grial.eu/sorapsguidelines/>
- Material didáctico: <http://guiasdidacticas.grial.eu/evalintocourseweb/>
- Información para estudiantes: <http://antia.fis.usal.es/sharedir/venancio/florenzia/>