



2015 Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión
Comunicaciones
Científicas y Tecnológicas
Anuales
2015



Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



Facultad de
Arquitectura y
Urbanismo

DIRECCIÓN GENERAL:

Decano Facultad de Arquitectura y Urbanismo

DIRECCIÓN EJECUTIVA:

Secretarías de Investigación, de Extensión y de Desarrollo Académico

COMITÉ ORGANIZADOR:

Evelyn ABILDGAARD

Herminia ALÍAS

Andrea BENÍTEZ

Anna LANCELLE

Patricia MARIÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL Y COMPILACIÓN:

Secretaría de Investigación

COMITÉ ARBITRAL:

Teresa ALARCÓN / Jorge ALBERTO / María Teresa ALCALÁ / Abel AMBROSETTI / Guillermo ARCE / Julio ARROYO / Teresa Laura ARTIEDA/ Gladys Susana BLAZICH / Walter Fernando BRITES / César BRUSCHINI / René CANESE / Rubén Osvaldo CHIAPPERO / Enrique CHIAPPINI / Mauro CHIARELLA / Susana COLAZO / Mario E. DE BÓRTOLI / Patricia DELGADO / Claudia FINKELSTEIN / María del Socorro FOIO / Pablo Martín FUSCO / Graciela Cecilia GAYETZKY de KUNA/ Elcira Claudia GUILLÉN / Claudia Fernanda GÓMEZ LÓPEZ / Delia KLEES / Amalia LUCCA / Elena Silvia MAIDANA/ Sonia Itati MARIÑO / Fernando MARTÍNEZ NESPRAL / Aníbal Marcelo MIGNONE / María del Rosario MILLÁN/ Daniela Beatriz MORENO / Bruno NATALINI / Carlos NÚÑEZ / Patricia NÚÑEZ / Mariana OJEDA / María Mercedes ORAISON / Silvia ORMAECHEA / María Isabel ORTIZ / Jorge PINO / Nidia PIÑEYRO / Ana Rosa PRATESI / María Gabriela QUIÑONEZ / Liliana RAMÍREZ / María Ester RESOAGLI/ Mario SABUGO / Lorena SANCHEZ / María del Mar SOLIS CARNICER/ Luciana SUDAR KLAPPENBACH / Luís VERA.

DISEÑO GRÁFICO E IMPRESIÓN:

VIANET | Avda. Las Heras 526 PB Dto."B" | Resistencia | Chaco | Argentina | vianetchaco@yahoo.com.ar

CORRECCIÓN DE TEXTO:

Cecilia VALENZUELA

COLABORADORAS:

Lucrecia SELUY

EDICIÓN

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Universidad Nacional del Nordeste

(H3500COI) Av. Las Heras 727 | Resistencia | Chaco | Argentina

Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos. Impreso en Argentina. Octubre de 2016.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores. Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.

002.

HACIA UN APRENDIZAJE DEL TALLER DE MANERA DIFERENTE. VINCULACIÓN CON LAS TIC

**Gabriela RUSSO (1) / Raúl CAPRETINI (2) / Claudia TERENGI (3) /
Walter PARIS, (4) / alumnos adscriptos (5)**

gabirusso80@gmail.com; raulcapretini@gmail.com.ar; claudiaaterenghi@yahoo.com.ar; walterparis@live.com

Aux. de 1.ª Arquitectura V (1); adjunto Arquitectura V (2); JTP Arquitectura V (3);
JTP Arquitectura V (4) y alumnos adscriptos Arquitectura V (5)

RESUMEN

Se pretende comunicar una experiencia para vincular al taller de Arquitectura V con las TIC, comprendiendo las posibilidades pedagógicas de producción y el diseño de materiales didácticos.

En el marco de la modalidad pedagógica de la cátedra, que invalida la comunicación vertical y autoritaria, unidireccional, y propone vías horizontales, democráticas que no inhiban el potencial crítico y creativo de los estudiantes, sino que los estimule, a partir de la participación, flexibilidad, reducción de temores, el consenso, el proceso y la evaluación continua, se tomaron los contenidos del taller para producir medios digitales para así potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera diferente.

Palabras clave: taller; virtual; enseñanza.

Dimensión del trabajo: docencia.

OBJETIVOS

Los objetivos particulares de esta experiencia son los siguientes:

- Conocer las necesidades pedagógicas como los requerimientos tecnológicos para diseñar y producir material didáctico.
- Implementar criterios que permitan situarnos en el Modelo de Educación Virtual.
- Diseñar los materiales para utilizar en el cursado de la materia considerando el contexto de aplicación.

INTRODUCCIÓN

Cada año la cátedra de Arquitectura V, pirámide "B", se caracteriza por ser el ámbito que permite la reunión de grupos o equipos de trabajo para producir aprendizajes prácticos con metas a un objetivo propuesto. En él se generan las actividades prácticas, manuales o intelectuales que permiten la demostración de las ideas, las teorías, las características y los principios de la disciplina o disciplinas que se estudian, y mediante las que se busca la solución de tareas con contenido productivo; pero ¿qué hacer cuando las Tecnologías de la Información y comunicación cobran en la actualidad un papel protagónico y esencial

en el desarrollo del proceso de aprendizaje? Para dar respuesta a este interrogante, hace falta indagar y explorar sobre las estrategias “novedosas” de aprendizaje que día a día están tomando mayor importancia en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo de quienes ahora se les reconoce como el centro del proceso educativo: los estudiantes. Estos cambios traen aparejada la aceleración tecnológica, lo que exige personas más flexibles, con mayor capacidad de adaptación a situaciones nuevas, reflexivas, enriquecedoras, que expliciten las formas de relacionarse con el conocimiento y lograr así insertarse en los procesos de innovación y modernización.

Es así como se plantea usar las TIC para la obtención de resultados significativos en el aprendizaje. Esto implica una estructuración de los materiales, cambios de estrategia didáctica docente y en los sistemas de comunicación. Esto supone considerarlos desde el punto de vista de las posibilidades que ofrecen para la comprensión de saberes disciplinares por parte de los alumnos, reconociendo siempre como eje la mediación docente.

Los materiales digitales multimediales influyen en la enseñanza, y es de gran importancia que fomenten el interés y la motivación en el aprendizaje. Es fundamental que se enfoquen en aspectos como el interés personal, la utilidad práctica para el futuro y la realidad fuera del aula. Con el objeto de integrar en un único producto múltiples aplicaciones y herramientas informáticas que solo se habían explorado de manera separada hasta ahora, pero que en su conjunto permiten el fomento de la interactividad facilitando el aprendizaje y logrando posicionar el rol docente en un escenario diferente del hasta ahora concebido, es que, en el ciclo lectivo 2014-2015, el taller inicia una experiencia de producir materiales o recursos digitales de aprendizaje que se diseñan y desarrollan con una lógica y estructura diferente de los materiales hasta ahora utilizados en el aula de clase, ya que permiten la integración de elementos como imágenes, sonido, video y texto, y posibilitan el máximo de conectividad e interactividad entre los actores del proceso educativo.

Esta es una experiencia multidisciplinar, que no se limita a la presentación de un contenido, sino que debe incitar al estudiante a aprender, lo que significa que este tipo de materiales debe permitir la construcción de aprendizajes, la relación de conocimientos y la aplicación de estos en un contexto real. Además, esta adaptación a las nuevas tecnologías permitirá al numeroso grupo de estudiantes que concurre al quinto año continuar con las temáticas cuyo desarrollo fue inconcluso en los presenciales, debido a la falta de espacio físico para albergar al grupo y a su producción. Se pretende construir su aprendizaje ahora en ambientes virtuales, teniendo como resultado un potencial educativo derivado de la optimización del uso de cada medio.

Es importante señalar, en cuanto a la *modalidad didáctica*, que la dinámica de las actividades se organiza de acuerdo con el modelo de etapas de desarrollo de un grupo, y por medio de acciones grupales se conducirán a la productividad específica de cada etapa de aprendizaje.¹

La interactividad es evidente en el entorno virtual, ya que es la base en la que se establecen las relaciones formativas. La interacción es múltiple, debido a que no solo abarca la acción docente, sino que además se establece entre estudiantes y entre estos con la propia universidad.

DESARROLLO Y RESULTADOS

1. Proceso de planificación

A partir de la modalidad pedagógica planteada, y considerando la interactividad en el entorno virtual, se planificó iniciar con las siguientes etapas:

- 1.1. Conceptualización y características del material didáctico en la Educación Virtual.
- 1.2. Diseño del material didáctico. Los soportes multimediales.
- 1.3. Instancia de presentación de material con distintos soportes. Esquemas de diagramación. Ejemplos desarrollados.
- 1.4. Diseño del Aula Virtual-utilización de la plataforma Moodle. Conclusiones

2. Actividades realizadas

2.1. Conceptualización y características del material didáctico

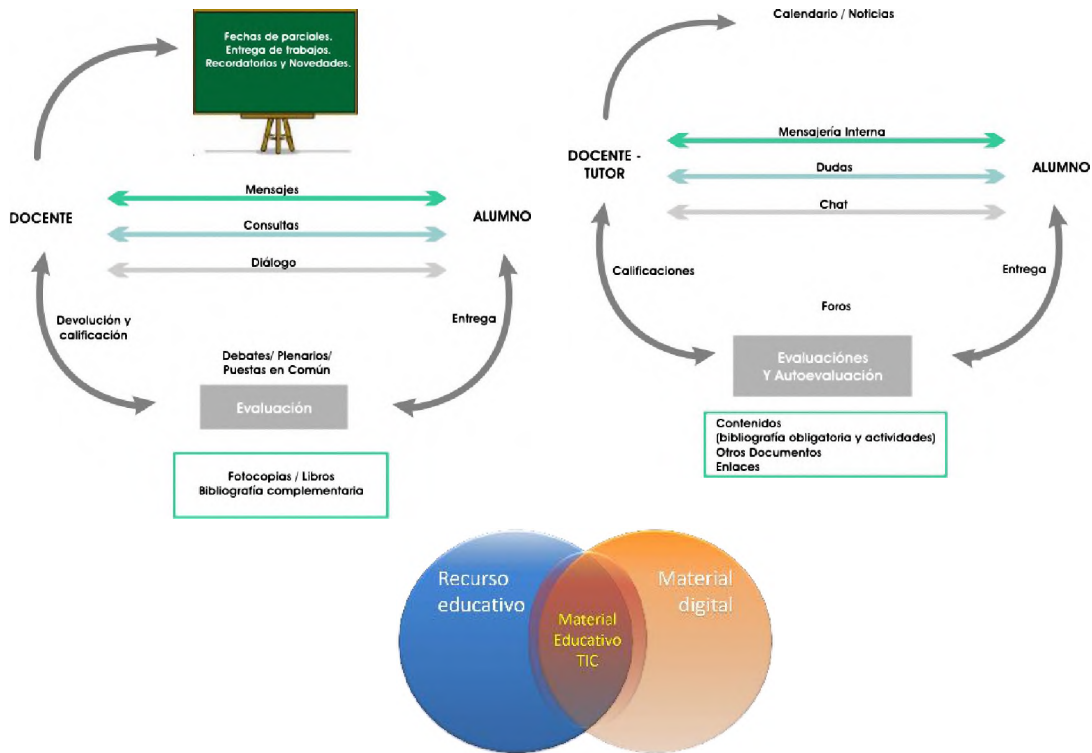
La aproximación a esta modalidad empezó en el año 2014, a partir de aproximar al docente al diseño de materiales educativos a distancia, ofreciendo comenzar a utilizar medios necesarios para producir la comunicación con los estudiantes, pero también para dinamizar al grupo aprovechando las posibilidades de interacción, trabajo colaborativo (en equipo) y comunicación horizontal, vertical, sincrónica y asincrónica. Para ello fue necesario percibir las posibilidades y limitaciones de los distintos medios y recursos tecnológicos, con el objetivo de favorecer la comunicación frente a un aula que trascenderá el espacio físico, el "Aula Virtual".

Los materiales didácticos cumplen una función muy importante: tienen una finalidad de enseñanza y expresan una propuesta pedagógica. Enseñan en tanto guían el aprendizaje de los alumnos presentando y graduando los contenidos y las actividades, transmitiendo información actualizada sobre la temática del curso, planteando problemas, alentando la formulación de preguntas y el debate del grupo.

Podemos decir, en palabras de MARTA MENA², que los materiales son un *"Conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas que el sistema a distancia elabora ad hoc para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje y que están contenidos en un determinado soporte (impreso, audiovisual, informático) y son enviados a los destinatarios por diferentes vías"*. Cumplen varias funciones: incrementan la *motivación* de nuestros alumnos con desarrollos serios, interesantes y atractivos. Pero también deberán proveer al alumno de una *estructura organizativa* capaz de hacerle sentir que está interactuando y no solo leyendo un material.

Se hace referencia aquí a la *estructura* que vincula los conocimientos previos con los nuevos aportes y que establece o ayuda a establecer las futuras conexiones entre saberes apoyando de este modo al alumno para que teja la trama de relaciones necesarias para el aprendizaje. LORENZO GARCÍA ARETIO (2001)³ los considera *"Apoyos de carácter técnico que facilitan de forma directa la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje"*.

Gráficos N.º 1, 2. Esquemas de aula presencial, aula virtual y N.º 3: esquema de materiales

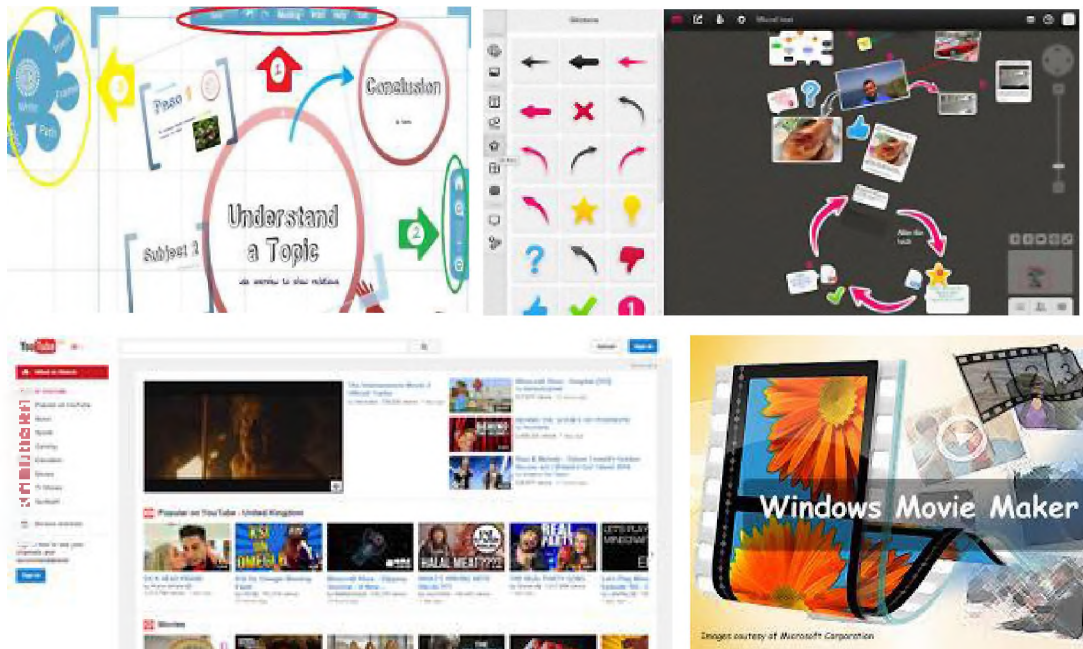


Fuente: Módulo Implementación de Ofertas a distancia (UNNE Virtual -2014)

2.2. Diseño del material didáctico

El diseño y desarrollo de materiales didácticos debe superar la simple exposición de texto plano. Debe contener simplicidad, ser didáctico, dinámico, legible, interactivo, hipertextual y flexible, para brindarle la oportunidad al alumno de involucrarse con su aprendizaje en más de un medio (GIBBERT Y CHAN 2002). Teniendo en cuenta que el concepto de multimedia está íntimamente asociado con el de interactividad, puede incluir imágenes fijas como fotos, dibujos o esquemas; imágenes en movimiento como animaciones, videos; sonido y texto. Una de las mayores ventajas de este soporte es la posibilidad de elaborar o incluir hipertextos, que implican una escritura no secuencial de un texto, bifurcado, formado por una serie de bloques conectados entre sí por nexos que definen diferentes itinerarios al estar electrónicamente unidos en múltiples trayectos o cadenas.

Gráficos N.º 4, 5, 6 y 7. Ejemplos de soportes multimedia y videos utilizados: Prezi, Murally, Video Open Movie Editor o Windows Movie Maker con posproducción en You Tube



Fuente: materiales en soporte multimedia y video. UNNE Virtual, Clase 2 "Diseño del Material Virtual"

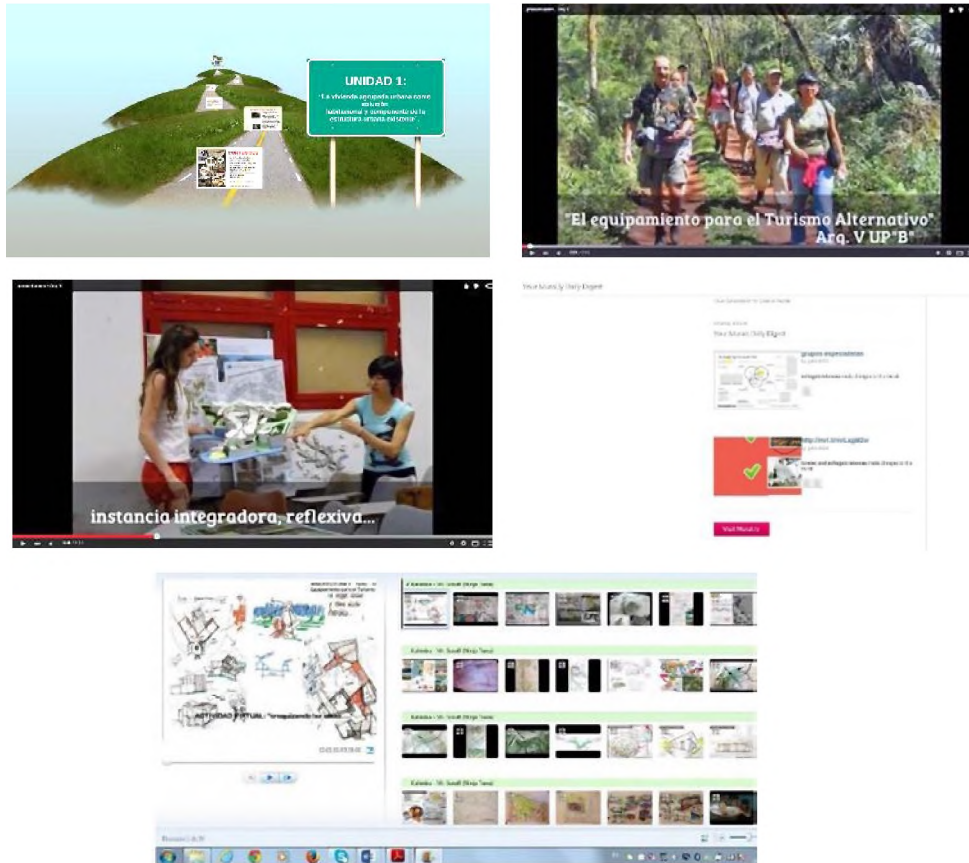
2.3. Ejemplos de aproximación de Diseño del Material Virtual. Presentación de enlace de la producción

Se procedió a elaborar soportes multimedia y videos, en los cuales se muestran actividades virtuales y trabajos que presentan innovación espacial y tecnológica.

Para comenzar la elaboración propusimos las siguientes actividades:

- Búsqueda y selección de contenidos, imágenes, consignas, etc., referidos a los temas de las unidades didácticas.
- Diseño y organización el material
- Elaboración del soporte multimedia con apoyo bibliográfico propuesto por Curso Posgrado "Diseño del Material Virtual".

Gráfico 8, 9, 10, 11 y 12: materiales elaborados con diferentes multimedia y video



Fuente: materiales en soporte multimedia y video. UNNE Virtual. Clase 2: "Diseño del Material Virtual"

CONCLUSIONES

Si bien es un proceso en marcha, podemos decir que en primer lugar para los docentes significó/a un desafío comenzar a incorporarse este tipo de educación mediada, que se realiza con el apoyo de diferentes medios de comunicación e interacción (como el material didáctico y las diversas herramientas que ofrece el Aula Virtual), debiendo resaltar que la capacidad de aprender a través de esta modalidad no está desarrollada en nuestros actuales estudiantes y no se desarrollará en ellos de manera automática, sino que debe brindarse material didáctico adecuado, facilitar diferentes vías de comunicación –entre tutores y alumnos entre sí– y utilizar un entorno motivador.

Esta mediación supone que entre docentes y estudiantes se establece una distancia espacio-temporal que requiere la asunción de nuevos roles. Para el estudiante, implica el desarrollo de un proceso de aprendizaje autogestionado, independiente y activo. Para el docente, el desafío consiste en elaborar materiales didácticos a través de los cuales "refleje su presencia", es decir, que el estudiante trabaje con los materiales y sienta que el docente "está allí". La diferencia más importante entre la educación en la presencialidad y en la virtualidad son los *cambios en las concepciones de enseñanza de aprendizaje y los procesos de comunicación que se producen*. En ellos reside el éxito o el fracaso de la actividad educativa.

NOTAS

1. "El Aprendizaje Cooperativo", Sylvia Sandoval, Mgter. (2004).
2. La Educación a Distancia en América latina. Modelos, tecnologías y realidades. Marta Mena (2004).
3. Lorenzo García Arieto (2001). La Educación a Distancia. De la Teoría a la Práctica.

BIBLIOGRAFÍA

Programa de Arquitectura V del Taller Vertical B.
Curso de Posgrado: Diseño del Material Virtual. UNNE Virtual. **"Enseñar y Aprender en la Virtualidad"**. Albert Sangrà. Universitat Oberta de Catalunya. asangra@campus.uoc.es
Curso de Posgrado Diseño del Material Virtual. UNNE Virtual. **"Los Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo"**. Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano, Tamara Díaz, coordinadores.
Curso de posgrado: Cómo crear un Curso Básico en Moodle. Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías. FLACSO Argentina. **"Los Materiales Didácticos en la Educación en Línea: sentidos, perspectivas y experiencias"**. Gisela Schwartzman y Valeria Odetti.
Lorenzo García Arieto (2001). *La Educación a Distancia. De la Teoría a la Práctica*.
Didáctica I. Departamento de Ciencias de la Educación. Facultad de Humanidades. UNNE. **"El Aprendizaje Cooperativo"**, Sylvia Sandoval, Mgter.
Curso de Posgrado: Diseño del Material Virtual. UNNE Virtual. Prof. Marlene Quintana y Fanny Aguirre. "Clase II Materiales en soporte multimedia y Video".
Curso de Posgrado: Diseño del Material Virtual. UNNE Virtual. Marta Mena. La Educación a Distancia en América Latina. Modelos, tecnologías y realidades. Editorial La Crujía, Ediciones-Stella, UNESCO.