

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE EN ESCENARIOS BLENDED LEARNING PARA POSGRADOS DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE DE UPAEP

Herlinda Godos García

¹Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Resumen

La presente ponencia pretende dar a conocer las metodologías activas de aprendizaje mediante el análisis de escenarios Blended learning para describir su implementación a partir de las experiencias del funcionamiento de buenas prácticas en el ámbito de los posgrados de profesionalización docente de UPAEP.

El ejercicio educativo en los Posgrados, enfrenta un reto didáctico para dar respuesta a la demanda formativa del ámbito laboral de las generaciones actuales, donde se requiere autonomía, pensamiento crítico, toma de decisiones, así como aseguramiento de capacidades relacionadas con inteligencias inter e intrapersonales para el trabajo en equipo. Dichas habilidades requieren entonces centrar la orientación de la didáctica hacia el estudiante, privilegiando el desarrollo innovador de las estrategias de aprendizaje.

En virtud de lo anterior, el docente es el diseñador de escenarios de aprendizaje, con criterios alineados al logro de la meta educativa, que integra metodologías activas basando el enfoque cognitivo en estrategias centradas en procedimientos de trabajo grupal, así como en el análisis y reflexión para la resolución de problemas.

En la materia de Modelos de Enseñanza Mediados por Tecnologías de Información, impartida en los posgrados de profesionalización docente, se han implementado ejercicios dinámicos combinando educación presencial con trabajo en la plataforma tecnológica de blackboard, en el marco de ambientes Blended Learning, integrando estrategias activas de aprendizaje que han posibilitado capacidades de interacción promoviendo en los estudiantes la competitividad, liderazgo, colaboración, competencias digitales y actitud propositiva en el campo de desarrollo de proyectos asociados a la realidad educativa.

Palabras clave: ambientes de aprendizaje, metodologías activas, Blended Learning

1 CONTEXTO DE LA BUENA PRÁCTICA DOCENTE

1.1 Metodologías activas y Blended Learning

Las metodologías activas y los ambientes Blended Learning han tenido una interesante convergencia en términos de las condiciones que permean la evolución de la tecnología en la educación. Las necesidades del contexto de aplicación didáctica requieren atender fundamentalmente el trabajo en escenarios dinámicos de colaboración donde justamente participan herramientas de apoyo en el trabajo presencial y no presencial a partir de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) y las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC's).

1.1.1 Metodologías activas de aprendizaje

El marco de clasificación de las Metodologías activas de aprendizaje, es el aprendizaje centrado en el estudiante. Dichas metodologías están conformadas por estrategias que enfatizan la participación dinámica del estudiante. Al respecto Alero (2004) argumenta que en este ámbito, el alumno es protagonista de su propio aprendizaje y el profesor facilita el proceso favoreciendo el desarrollo de las competencias e incorporando actividades de clases, tareas personales o grupales, que promueven el pensamiento crítico, el pensamiento creativo así como la comunicación efectiva en cada una de las fases

del proceso de aprendizaje integrando la experimentación tanto en clase como a través de laboratorios virtuales, el trabajo en equipo y la autoevaluación.

Asimismo, y retomando a Ausubel y Vygotsky, citado por Pérez, Calero en (2004), “los métodos de enseñanza activa no solo persiguen que el tiempo de clase sea un espacio de aprendizajes significativos y construcción social externa e individual interna de conocimientos, sino que permiten el desarrollo de esas actitudes y habilidades que la enseñanza pasiva no promueve”.

1.1.2 Blended Learning:

El Blended Learning se origina para dar respuesta al “fracaso del e-learning” descrito por Bartolomé (2004) y es un concepto técnico derivado de su traducción en relación con el aprendizaje híbrido o combinado que integra las potencialidades de la enseñanza presencial con las bondades de las herramientas de educación a distancia dispuestas para sistematizar procesos didácticos a través recursos síncronos u asíncronos para la comunicación educativa.

Su definición más precisa es abordada por Bonk y Graham (2005), donde se describe como una convergencia de dos escenarios de aprendizaje, el aprendizaje tradicional, cara a cara, junto con entornos de aprendizaje que emplean las nuevas tecnologías para ampliar las posibilidades de comunicación distribuida y la interacción en el proceso educativo.

1.1.3 Posgrados de Profesionalización docente:

La profesionalización docente en los posgrados contempla la formación educativa en atención a capacidades de adecuación de los contenidos escolares a la puesta en marcha de soluciones de su entorno laboral.

En este sentido, Le Boterf (1999) plantea que el profesional es la persona que gestiona una situación laboral compleja y asocia la profesionalidad a la competencia.

A partir de esta ideología, los posgrados en la búsqueda de su profesionalización requieren integrar situaciones didácticas que les permitan realizar diagnósticos fundamentados que les permitan generar propuestas de mejora derivadas de su campo laboral.

Al respecto, Tejada (2009), concibe a la profesionalización como “proceso que se articula a partir de la construcción de la identidad profesional, las competencias profesionales, los requisitos de acceso, la formación asociada, el desarrollo de la carrera profesional y los procesos de evaluación del desempeño profesional”.

2 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

2.1.1 Aprendizaje centrado en el estudiante:

El enfoque curricular centrado en la persona se ocupa del esclarecimiento sobre las condiciones ideales para su desarrollo y formación integral privilegiando su aprendizaje y estableciendo el rol de participación del docente. En este sentido Castillo (2003), concibe a la educación como un medio propicio de motivación al estudiante que responda a sus necesidades individuales de crecimiento y de realización humana plena a nivel cognoscitivo, afectivo y motriz.

2.1.2 Estrategias activas de aprendizaje en los posgrados de profesionalización docente

Las estrategias centradas en el alumno son también llamadas estrategias activas y toma como base los principios del autoaprendizaje del estudiante donde podemos encontrar el método de problemas, el método de caso, el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo entre otros. Particularmente para el caso de la descripción de esta experiencia educativa ejemplificaremos dos de ellos el aprendizaje

por proyectos y el trabajo colaborativo en su desarrollo aplicado al campo de los posgrados de profesionalización docente.

2.1.3 Trabajo colaborativo para el aprendizaje de los posgrados y mediación tecnológica

La práctica laboral del docente del presente siglo requiere de profesionales provistos de aptitudes propicias para el trabajo grupal donde la colaboración sea un rasgo distintivo de la integración, permeando ambientes competitivos de desarrollo que apuntalen y potencien las diferencias individuales para concluir las metas determinadas.

En relación con esta necesidad, Díaz Barriga (1999) define el trabajo colaborativo como la conexión, profundidad y bidireccionalidad de interacción en una experiencia educativa caracterizado por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad.

En este sentido, el mejor escenario para el desarrollo de estas competencias es la integración de estrategias formativas apoyadas por la guía del docente y de los recursos tecnológicos que puedan favorecer su implementación

2.1.4 Metodología basada en proyectos para el aprendizaje en los posgrados y mediación tecnológica.

El método por proyectos persigue el involucramiento del estudiante en situaciones de la realidad con la intención de alcanzar en el proceso capacidades de liderazgo, comunicación efectiva, así como empoderamiento al desarrollar logros derivados de su trabajo autónomo.

Entre las características que facilitan el manejo del método de proyectos Blumenfeld (1991) considera el planteamiento de un problema real, investigaciones que permitan al estudiante aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas, la colaboración entre con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de la "comunidad de aprendizaje" y finalmente el uso de herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje tales como laboratorios computacionales, hipermedios, aplicaciones gráficas y telecomunicaciones que motiven al estudiante a representar sus ideas.

3 RECURSOS DE APOYO

3.1.1 Determinación de perfiles para el trabajo colaborativo

Para garantizar la colaboración entre los equipos se realiza la integración a partir de perfiles complementarios y que coincidan en niveles educativos en su ámbito de trabajo para enriquecer la discusión ante un planteamiento de proyecto determinado. Los recursos presenciales empleados son la rúbrica para el trabajo colaborativo y los foros virtuales.

3.1.2 Planteamiento de problemáticas asociadas a la realidad

Durante la implementación de las metodologías activas relacionadas con el esquema del planteamiento de proyectos se utiliza la técnica de Ishikawa para establecer relaciones causa-efecto de una problemática asociada a la realidad educativa. El recurso tecnológico de apoyo es el formato digitalizado de la técnica del diagrama de pescado para facilitar su llenado.

3.1.3 Dominio de fundamentos teóricos de los modelos de enseñanza

Se emplean elementos cognitivos para el desarrollo de estrategias que apoyen el trabajo con habilidades del pensamiento en función de las capacidades de síntesis, argumentativas, de análisis y criticidad, así como el empleo de técnicas de búsqueda en la web a partir de artículos y bases de datos científicas que generan como producto una base de fundamentos que puede dar el marco teórico del proyecto. El recurso tecnológico empleado es el enlace a la herramienta de software para la generación de esquemas conceptuales digitales, así como de sitios web validados para la búsqueda de información.

3.1.4 *Elaboración de instrumentos a partir de herramientas tecnológicas*

Las técnicas e instrumentos predominantes son la encuesta y el cuestionario y se establecen indicadores a partir de los fundamentos teóricos del trabajo previo que se registran en aplicación de formularios de Google que procesan la información y permiten el análisis inmediato de los resultados y gráficos obtenidos en tiempo real. El recurso digital empleado es Google form.

3.1.5 *Diagnóstico de la situación*

Una vez definido el ámbito de estudio, se aplican los instrumentos en una situación real de la práctica docente y tomando como base el fundamento teórico se establece el diagnóstico a la luz de los gráficos y datos cualitativos y/o cuantitativos que arroja la encuesta digital. El recurso digital empleado es el procesador de textos en sus herramientas de integración de índices automáticos e inserción de gráficos.

3.1.6 *Análisis y propuesta educativa*

En la última fase se concluye el trabajo aprovechando los subproductos y se cierra con el análisis a profundidad del diagnóstico, de los indicadores extraídos de la teoría y se solicita una propuesta de mejora ante la situación identificada.

4 COMENTARIOS DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de las metodologías activas en el contexto de los posgrados de profesionalización docente se justifica en relación a un proyecto rector que propicia las condiciones motivacionales para que el estudiante encuentre un sentido de interés por la aplicación que se asocia a una necesidad del campo laboral.

El trabajo en grupos guiado por una rúbrica y tomando como base perfiles complementarios que fortalezcan la discusión a partir del trabajo en el aula, así como de su reforzamiento en recursos de comunicación síncrona y asíncrona detonan el carácter competitivo de los estudiantes y en la práctica genera ambientes activos de trabajo y reflexión constante.

Para el planteamiento de problemas se integra la técnica de Ishikawa para establecer relaciones causa-efecto mediante la cual el alumno fortalece el desarrollo analítico del tema del proyecto, así como el manejo eficiente del procesador de textos.

En la integración de los estudios de campo un recurso muy valioso para la aplicación de encuestas es Google form que genera de manera automática gráficos para el análisis inmediato de la situación detectada, este ejercicio fortalece trabajos posteriores que incluso puede favorecer el planteamiento de las bases de su trabajo terminal.

El recurso tecnológico empleado es el enlace a la herramienta de software para la generación de esquemas conceptuales digitales, así como de sitios web validados para la búsqueda de información se toma a partir de la primera materia del programa eslabonando sus capacidades argumentativas en técnicas de desarrollo cognitivo

REFERENCIAS

- [1] Alero, M. (2004). Metodología activa para aprender y enseñar mejor. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- [2] Barnes, L., Christensen, R. and Hansen. A. (1994). Teaching and the Case Method. Harvard: Harvard Business School Press.
- [3] Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de Medios y educación, 23, pp. 7-20.
- [4] Bonk, C. J. and Graham, C. R. (December 2005). The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs (excerpt), Pfeiffer Wiley. ISBN 0787977580. Retrieved on 2006-12-26
- [5]Castillo, L. (2003). Enfoques o concepciones curriculares. Extraído el 27 de mayo de 2016 de http://www.asesoriaspedagogicas.cl/index_jpp.htm
- [5]Díaz Barriga (1999): Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, Mcgraw-Hill.
- [6] Duch, B., Gron, S. and Allen, D. (Eds.) (2001). The Power of Problem-Based Learning: A Practical “How to” For Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline. Stylus: Delaware
- [7] Johnson, D., Johnson, R. and Smith, K. (1991). Cooperative Learning: Increasing College Faculty Instructional Productivity ASHE-ERIC (Higher Education Report 4). Washington, DC: George Washington University.