

a) DENOMINACIÓN:

TALLER: PRODUCCIÓN DE MATERIALES PARA EDUCACIÓN VIRTUAL O COMBINADA

b) FUNDAMENTACIÓN:

Luego de haber transitado la pandemia por COVID-19, las ofertas de formación de grado y posgrado recorrieron caminos que han reconfigurado los tiempos de enseñanza y de aprendizaje, espacios y roles, los cuales fueron atravesados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas experiencias ofrecieron la posibilidad de fortalecer los entornos virtuales de aprendizajes, y de crear otros nuevos con modalidades híbridas que sitúan a los docentes y estudiantes en espacios ubicuos.

El despliegue de la vinculación con la información y con otros sujetos en las redes sociales, impulsa a que las diversas propuestas educativas (presenciales, a distancia e híbridas, tanto sincrónicas como asincrónica) requieran repensar y problematizar las prácticas docentes, los vínculos pedagógicos con las/los estudiantes y los diseños didácticos. Por lo tanto, es necesario planificar con otras miradas los tiempos, espacios y agrupamientos de las clases.

El Campus Virtual actualmente se convierte en un espacio al que las y los estudiantes “deben trasladarse” en búsqueda de los contenidos y la interacción con sus pares y docentes. En ese sentido, es posible aprovecharlo, construirlo de manera adecuada y convertirlo en un lugar de resguardo para el acceso al conocimiento. Éste es un desafío que implica articularlo con “el afuera” y de esta manera colaborar en la representación múltiple del saber, así como construir contenidos y actividades multimediales y transmediales en un entorno virtual de aprendizaje, de muy fácil acceso y uso., como es el caso del Campus Virtual Moodle.

Este taller de formación destinado a docentes de la UNM pretende explorar, a partir de la definición de una propuesta pedagógica, herramientas digitales que puedan articularse con el campus virtual.

c) OBJETIVOS:

- Reconocer en los propios diseños de propuestas de formación aspectos formales, didácticos y metodológicos con vigilancia epistemológica y adecuados a los procesos de formación virtual.
- Mejorar y enriquecer las clases universitarias a través del aporte del uso de herramientas en línea de software.

- Diseñar y generar contenidos en editores gratuitos para incluir en el aula virtual.
- Generar piezas audiovisuales para difusión de contenidos o tutoriales.

d) PROGRAMA:

Clase 1: Mi propuesta de formación

El programa ideal y la articulación con la praxis. Propuestas a distancia, presenciales o híbridas. La tecnología como contexto. Requerimientos. Normativas. SIED.

Bibliografía:

- Normas nacionales de CONEAU (160/11 y 2641/19).
- Normativas internas de la UNM.

Clase 2: El campus virtual y el diseño de actividades

Tiempos, espacios y agrupamientos en el campus acorde a cada propuesta pedagógica. Diseño de una actividad prevista en el campus.

Bibliografía:

- Landau, M; Sabulsky, G. Y Schwartzman, G. (2021). Hacia nuevos horizontes en las clases universitarias en contextos emergentes. Contribuciones de la Tecnología Educativa Virtualidad, Educación y Ciencia, 24 (12), pp. 9-24.
- Anijovich, R., & Capelletti, G. (2018, junio 21). La práctica reflexiva en los docentes en servicio. Posibilidades y limitaciones. ESPACIOS EN BLANCO. Revista De Educación (Serie Indagaciones), (28), 75-90.

Clase 3: Contenidos diseñados para estudiantes

Los contenidos mediados tecnológicamente: herramienta Canva.

Recursos:

<https://www.canva.com/designschool/tutorials/>

Clase 4: Contenidos audiovisuales para nuestras clases

El micro aprendizaje o la enseñanza a través de micro contenidos y micro actividades en video. Asincronía y sincronía. Herramienta: Clipchamp

Bibliografía:

- Video: Landau, Mariana (2020). Enseñanza en tiempos de pandemia, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=VIJ7DtXRkgM>

Recursos:

<https://clipchamp.com/es/video-editor/>

METODOLOGÍA:

En el taller se trabajará de manera progresiva, partiendo de las propuestas de formación de cada uno de los participantes, para abordar las estrategias didácticas situadas en sus propias prácticas docentes y su campo disciplinar. El formato del taller será eminentemente práctico y se centrará en el uso de herramientas virtuales y producción de piezas digitales a elección con las mismas.

EVALUACIÓN:

Se realizará una evaluación permanente cuyos requisitos para certificar requerirá la producción de dos piezas: una gráfica y una audiovisual, y su posibilidad de incluirla en el aula virtual propia de la asignatura.

e) MODALIDAD:

A distancia. Carga horaria de 16 (DIECISÉIS) horas totales, distribuidas en 4 (CUATRO) encuentros sincrónicos de 2 (DOS) horas cada uno, y 8 (OCHO) horas asincrónicas de formación práctica y elaboración del trabajo final.

f) PARTICIPANTES:

Grisel El Jaber. Doctoranda en Ciencias Sociales (FLACSO), Máster en E–Learning y Redes Sociales de la Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología (UNIR-España), Especialista en Planificación y Gestión de la Actividad Periodística (UBA), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Diplomada en Educación y Tecnologías (FLACSO), Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA) y Profesora en Ciencias Sociales (Inst. Gladys Vera). Docente UNM y UBA. Coordinadora de la Maestría en Periodismo Documental de la UNTREF. Coordinadora de ATENEA, plataforma regional para la formación política hacia la igualdad de género en América Latina para la FLACSO Argentina. Asesora de la Dirección Nacional de Transparencia del Ministerio de Obras Públicas para sus proyectos y estrategias de innovación tecnológica y datos abiertos.

g) DESTINATARIOS Y CONDICIONES DE ADMISIÓN:

Docentes, auxiliares docentes, auxiliares estudiantes y/o graduados de la UNM, docentes de la ESPUNM; preferentemente con experiencia en el uso de Moodle.

h) CERTIFICACIÓN:

De ASISTENCIA con una participación mínima del OCHENTA POR CIENTO (80%), y de APROBACIÓN en caso de realización en tiempo y forma de las actividades propuestas.

i) RESPONSABLE:

Secretaría Académica

j) ARANCELES:

No arancelado.