

Eje 2: Prácticas pedagógicas

CREAR CÁPSULAS DE APRENDIZAJES: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE LA FORMACIÓN DOCENTE EN NIVEL INICIAL.

RELATO DE EXPERIENCIA

F. Ozollo

fernandaozollo@fed.uncu.edu.ar

V. Leo

viandrealéo@fed.uncu.edu.ar

Facultad de Educación
Universidad Nacional de Cuyo.

Articulación entre la Asignatura Tecnología Digital y Educación y Tecnología Digital en las Prácticas Escolares.

Palabras clave: Recurso Educativo - Micro aprendizaje - Cápsula - Primera Infancia - Formación Docente

INTRODUCCIÓN

Previo al inicio de clases, nos reunimos, el equipo docente, a fin de poner a consideración y repensar ¿qué hacemos este cuatrimestre?, ¿qué anduvo bien y que no en el pasado? ¿Qué cuestiones del contexto socio cultural e institucional debemos tener en cuenta? ¿Cuáles han sido los emergentes con los que nos encontramos propios del campo y aquellos externos a él que interpelan nuestra práctica? ¿qué esperamos lograr este año?, ¿Qué vamos a relevar este año de la realidad de nuestras estudiantes?, etc. y así, un número de preguntas se ponen en juego para iniciar el proceso de pensar en la creación futura... “diseñar, inventar la experiencia”.

DESARROLLO

Bajo la premisa, “no hacemos dos veces las mismas cosas”, desde la titular de la cátedra se anima al equipo para “siempre estar re-inventando pensamiento y acción, empiezan las conjeturas e hipótesis al interior del equipo; y, por otro lado, los lineamientos institucionales, más o menos flexibles, más o menos determinados, más o menos claros...”.

La presente experiencia llevada adelante con estudiantes de 3° y 4° año del profesorado de nivel inicial retoma, por un lado, la metodología de Clase Invertida que ha sido valorada como positiva y se mixtura con el enfoque de microaprendizaje.

Microaprendizaje o microlearning, en tanto, se comprende no sólo como una tendencia educativa actual, sino, como la forma que adquiere el aprendizaje (en pequeñas porciones de

Eje 2: Prácticas pedagógicas

contenidos y experiencias ricas en sentido y significado) que poseen los niños y niñas de este nivel que habitan la cultura digital.

Nos enfocamos como equipo de cátedra, en determinar aquellos principios pedagógicos y didácticos que acordamos, orientan nuestra práctica de enseñanza y desde allí iniciar el proceso de sentir pensar¹ la propuesta.

En la denominación del Programa, colocamos “programa inicial” con un enlace en la palabra que indica la provisoriedad y apertura de dicha creación, dejando claro que dicha anticipación de sentido se encuentra abierto y que será concluido luego de terminado el proceso y recreación de manera colectiva aquel programa inicial.

Se estableció una organización del proceso de manera multilínea y con la determinación de nodos conectados, pero a la vez interdependientes. Demostrando de esta manera, algunos principios didácticos en la educación:

- Que el proceso no es lineal, que no es único, que viene determinado por puntos de encuentro que a la vez difuminan en diversos recorridos su posible tránsito, que la decisión del estudiante es el motor para poder determinar y adentrarse en la experiencia, que los nodos se vinculan con problemáticas e intentan relacionarse con la vida misma.
- Se explicita y comparte con la clase qué significa trabajar didácticamente con nodos y flujos en una concepción actual del conocimiento dentro de la cultura digital.

Se relevan aquellos datos para determinar lo más próximo que podamos la cartografía de nuestra comunidad de aprendizaje, para ello se desarrollan dos acciones diferenciadas:

- Se administra un formulario google que da cuenta de la situación académica, cultural y tecnológica de cada uno de nuestros estudiantes;
- Comprensión y Configuración de sus entornos personales de aprendizaje (EPA), entorno colectivo de aprendizaje (ECA) y finalmente el entorno personal de enseñanza (EPE). Esto será nuestro punto de partida en la cátedra y también la enseñanza para su posterior transposición didáctica en el nivel inicial.

Se trabaja en aula virtual y física de manera simultánea. Toda la organización de la cátedra, así como todos los recursos, prácticas y metodología se encuentran a disposición.

Se producen recursos educativos abiertos que proporcionan, de manera hipermedia toda la información, aquella obligatoria y complementaria propuesta desde la enseñanza y

¹ Sentipensar es a decir del profesor S. de la Torre, quien acuña el término en 1997 en sus clases de creatividad, el proceso mediante el cual ponemos a trabajar conjuntamente pensamiento y sentimiento, es la fusión de dos formas de percibir la realidad, desde la reflexión y el impacto emocional, hacer converger en un mismo acto de conocimiento la acción de sentir y pensar. Pensar y sentir se han separado tanto en la tradición educativa que mientras nos hemos esforzado en promover formas de reflexión, de análisis y síntesis, de deducción lógica, de interpretación, de elaborar juicios críticos, hemos relegado la dimensión emocional al terreno de lo personal e íntimo. El sentir ha quedado relegado de los procesos formativos reglados, pero no así en entornos formativos no reglados.

Los supuestos teóricos de este proceso de integración y fusión de “sentir-pensar” y de otros impulsos básicos, hay que buscarlos en concepciones holísticas y visiones integradoras, en enfoques interactivos de la realidad en los que lo biológico, lo psicológico y lo sociocultural son visiones parciales de una realidad compleja. Lo que sucede con la medicina al estudiar por separado el sistema nervioso, límbico, muscular, digestivo, etc. ante la somatización de una enfermedad mental, es lo que nos ocurre en educación cuando pretendemos biseccionar procesos inextricablemente unidos. Percibir, pensar, sentir, actuar, persistir, interactuar, son impulsos básicos que están presentes con diferente peso en cada persona, en cualquier proceso formativo o de toma de decisiones. (de la Torre, 2001)

Eje 2: Prácticas pedagógicas

proponiendo la etiqueta de recursos suplementarios para aquellos que los y las estudiantes aportan a partir de sus propios saberes y experiencias.

Los recursos se constituyen como polifonías en donde la circulación de diferentes voces provenientes del mundo académico, pero también del mundo cultural y social confluyen en una trama rica en significados y sentidos.

A su vez, en el entramado de recursos aparece siempre la voz (textual, audiovisual o auditiva) del profesor/a, de los y las estudiantes, exponiendo sus propias voces para crear o co-crear producciones. En este aspecto se fomenta la libertad para expresarse y dar sus pareceres con fundamento.

Los recursos se crean en diferentes lenguajes y medios para favorecer la accesibilidad y la inclusión. Frente a una misma actividad se presenta al menos en dos lenguajes diferentes (audiovisual y textual). Se construyen materiales en todos los formatos necesarios con igual calidad de información para asegurar el acceso, manipulación, procesamiento y representación de la misma. De esta manera se promueve la superación de barreras, como así también se favorece el acceso teniendo en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje, intereses, gustos o necesidades.

Se pone en marcha la metodología de clase invertida y micro aprendizaje. Esto supone que cada secuencia es una cápsula independiente en sí misma, pero que, a la vez, se articula con otras, conformando una red de conocimiento y práctica que otorga sentido a la trama general de la materia. Los momentos del proceso son:

1. Apertura: Introducción al nodo.
2. Expansión Digital: enseñanza de aplicaciones con finalidades didácticas.
3. Indagación: Trabajo individual o grupal respecto de los recursos educativos que se encuentran en el escenario virtual
4. Producción inicial: prácticas iniciales con las aplicaciones vistas.
5. Colaboración: en plenario se comparten producciones y dudas.
6. Expansión Didáctica: discusión, análisis y respuestas a partir de las dudas, sugerencias, las producciones y los marcos teóricos
7. Producción final: individual o grupal finalizan la creación y co-creación de sus producciones (cápsulas de aprendizaje)
8. Proceso de valoración en la producción: autoevaluación, co-evaluación y heteroevaluación.
9. Expansión cultural: publicación de las producciones en redes sociales.

La creación de cápsula paso a paso

La práctica concreta es la creación de una cápsula de aprendizaje, para un caso específico que respete las características de ese niño o niña.

Se comprende por cápsula de aprendizaje “es el recurso educativo dentro del micro aprendizaje que contiene contenidos y experiencias de aprendizaje de manera breve, concisa, en pequeñas dosis a través de diversos recursos y formatos”. (Ozollo y otros, 2023)

Eje 2: Prácticas pedagógicas

Este recurso digital tiene como objetivos:

- Favorecer la posibilidad de aprender de manera autónoma y personalizada.
- Respetar la cultura digital en la que habitan niños y niñas.
- Promover experiencias de aprendizaje interactivas e inmersivas.
- Provocar la producción educativa digital de niños y niñas desde temprana edad.

Para lograr estos objetivos el trabajo se desarrolla con instancias grupales, de intercambio de ideas, discusión y acuerdos de casos concretos para trabajar; e instancias individuales de diseño y creación.

Una vez acordado, por grupo, el caso, se inicia el diseño de la cápsula individual teniendo en cuenta fundamentalmente el destinatario, finalidad didáctica, el campo de experiencia.

Se elabora un objetivo de aprendizaje y luego se redacta el guion de la cápsula a crear. En este guion se explicitan todos los elementos del recurso (campos de experiencia, objetivo, duración, recursos, enlaces, actividades, etc.)

Cada estudiante desarrolla los recursos digitales de acuerdo a las aplicaciones que se van enseñando en el momento de expansión digital para la creación y edición de imágenes, textos, audios y videos. Se consignan opciones de accesibilidad para personas con discapacidad de acuerdo a caracterización

Una vez que cada estudiante finaliza su cápsula, se articula con la o las cápsulas de sus compañeros que pertenecen al mismo caso produciendo de esta manera en una RED DE CÁPSULAS. Una vez producida la red de cápsulas, se amplía con fundamentación, recursos culturales.

Los encuentros de las clases presenciales se inician en un «RECORDAR: del latín *re-cordis*, volver a pasar por el corazón» (Galeano, 1991) lo vivido hasta el momento dentro y fuera del aula.

En cada encuentro, es necesario crear el clima para “escuchar-nos” poner a disposición el conocimiento y los recursos, la producción y la evaluación. Es cuando priorizamos el debate, la reflexión, el humor, la comprensión propia y del otro. Es un encuentro amoroso.

A partir de la convicción que el aprendizaje se produce en la posibilidad de crear, re crear y co-crea es que, durante todo el trayecto educativo de la asignatura, los y las estudiantes pueden ir modificando y reeditando lo que producen sin la preocupación de un proceso de calificación.

Una vez finalizado el proceso de diseño, se propone una evaluación de esa producción final en sus tres tipos: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Las producciones, las voces, los recursos, los sentidos se comparten y difunden a través de diversas plataformas y se pone a disposición de distintas audiencias, lo privado se hace público, nos animamos a exponernos con todo lo que somos y creamos.

CONCLUSIÓN

Este relato es un breve ejemplo de cómo antes de iniciar los encuentros con los y las

Eje 2: Prácticas pedagógicas

estudiantes nos definimos como una cátedra preocupada en el diseño de cada uno de los nodos y flujos de manera tal, que lleguemos a concluir un proceso enriquecido por los aportes de cada una de las voces.

Como equipo docente nos proponemos que la interpelación nos atravesase a partir de los emergentes sociales, culturales y tecnológicos. En este sentido, cambiar lo que haya que cambiar, todo aquello que surja como necesidad o demanda de acuerdo al perfil profesional y al contexto de actuación.

En función de esta implementación podemos asegurar que los y las estudiantes realizan un proceso de aprendizaje en palabras de ellos:

“Por primera vez hemos podido comprender la articulación entre contenidos de diferentes materias o dentro del mismo espacio curricular”

“Nos encantó ser quienes creamos los recursos para nuestros estudiantes potenciales”

“Nunca pensamos que podíamos generar materiales digitales de manera hipermedial”

“Debiéramos aprender de esta manera en todas las materias de la facultad”

“Pensamos que no iba a ser posible para nivel inicial...jajaja”

“Me di cuenta que estoy pensando en los niños y niñas de la actualidad”

EJEMPLOS

Finalmente, y antes de despedirnos, hemos solicitado autorización a las estudiantes para mostrar sus producciones:

1. Caso Dante

- a. **GRETEL ANTONINI** 2023,
Estudiante cuarto año del
profesorado de nivel inicial. Tema:
¿qué pasa cuando el planeta se
enferma?

CLIC EN EL
LINK DE LA
IMAGEN



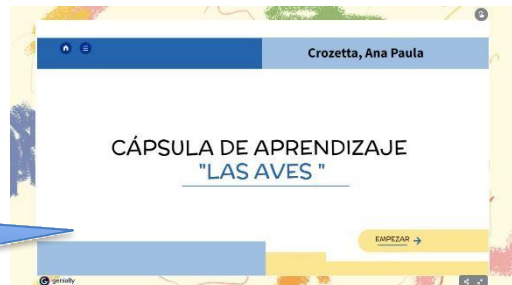
- b. **JUSTINA BONTORNO**, 2023.
Estudiante cuarto año del profesorado
de nivel inicial. Tema: Los insectos

CLIC EN EL
LINK DE LA
IMAGEN



Eje 2: Prácticas pedagógicas

- c. **ANA PAULA CROZETTA, 2023.**
Estudiante cuarto año del profesorado
de nivel inicial. Tema: Las Aves



*“... porque en un tiempo que está todo por inventarse y re-inventarse, elijo crear mis propios mundos junto al de otras y otros, para ir tejiendo una trama compartida de significados comunes o al menos de significados diversos para sueños comunes”
(Fernanda Ozollo, 2022)*

BIBLIOGRAFÍA

- Brailovsky, D. (2020). Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica. Noveduc.
- Galeano, E. (1991). El libro de los abrazos: imágenes y palabras. Siglo xxi.
- Leo, V. Ozollo F. (2022) [Accesibilidad en la Lupa](https://www.academia.edu/103153783/accesibilidad_capsula_final). Disponible en: https://www.academia.edu/103153783/accesibilidad_capsula_final
- Ozollo, F. (2022) [Crear una experiencia de enseñanza expandida](https://mariafernandaozollo.academia.edu/research#papers). Disponible en: <https://mariafernandaozollo.academia.edu/research#papers>
- Ozollo, F. y otros (2023) Cápsulas de Aprendizaje, 7. Disponible en: <https://mariafernandaozollo.academia.edu/research#papers>
- Ozollo, F. (2023). Nodo 1: "el que mucho abarca, poco aprieta". Micro aprendizaje, 4. Disponible en: <https://mariafernandaozollo.academia.edu/research#papers>
- Torre, S. (2001) Sentipensar. Documento policopiado. Barcelona: Ed. De autor
- Moraes, M.C. y Torre, S. (2002) Sentipensar bajo la mirada autopoietica o cómo re encantar creativamente la educación. Creatividad y Sociedad. N°2. Pp.45-56.
- Torre, S, y Moraes M.C. (2005) Sentipensar. Fundamentos y estrategias para reencantar la educación. Málaga: Aljibe.