

Intercambios pedagógicos: repensar lo adquirido para construir experiencias de aprender con sentido

Valencia, 24 de novembre de 2016

Fernando Hernández-Hernández
Universidad de Barcelona



20

Contribuir a transformar la práctica de enseñanza y aprendizaje en la universidad, expandiendo la **creatividad**, la **colaboración**, la **autorregulación** y la **competencia digital** de los estudiantes y profesores.

Generar una serie de objetos visuales digitales (OVDs) realizados por los estudiantes donde dan cuenta de sus **trayectos** de aprendizaje y al mismo tiempo comparten estos procesos con otros.

Fundamentación

Explorar los cambios (y sus efectos formativos) que han tenido lugar en la última década en relación con las competencias digitales, vinculadas con el surgimiento de una cultura de colaboración que conecta el aprendizaje de los jóvenes, la tecnología y la filosofía DIY (Kafai y Peppler, 2011)

Promover y analizar los "objetos visuales digitales" (OVD), generados por los estudiantes en los que explicitan sus trayectos de aprendizaje durante un curso o desarrollando un proyecto de investigación, para que otros puedan aprender de sus procesos.

Participantes y recursos

10 asignaturas de los grados de Pedagogía, Bellas Artes, Maestro de educación primaria e infantil, y Social Educación Social de la Universidad de Barcelona.

18 profesores
471 estudiantes

138 Objetos visuales digitales
generados

55 Objetos visuales digitales analizados

23 Visualidades contemporáneas (Bellas Artes),
12 Cultura digital y visual en los procesos socioeducativos (Pedagogía),
10 Entornos Tecnológicos, procesos y recursos de aprendizaje (Pedagogía)-

Desafíos de los Objetos visuales digitales

1

Seleccionar los momentos significativos de cada trayectoria de aprendizaje (individual o en grupo);

2

Dar cuenta de los autores, conceptos, experiencias y métodos que han posibilitado nuevas ideas en su proceso de indagación;

3

Articular la trayectoria de aprendizaje y las ideas en una narrativa visual (Bach, 2007);

4

Desarrollar un OVD donde la narrativa se visualiza en un máximo de 5 minutos;

5

Hacer público el OVD para mostrar a otros el proceso de aprendizaje para que también ellos puedan aprender.

¿Qué he hecho? ¿Cómo lo hice? ¿Por qué lo hice de esta manera?

Focos de diálogo

1

Nociones de trayectorias de aprendizaje

2

Características pedagógicas y creativas de las narrativas visuales

3

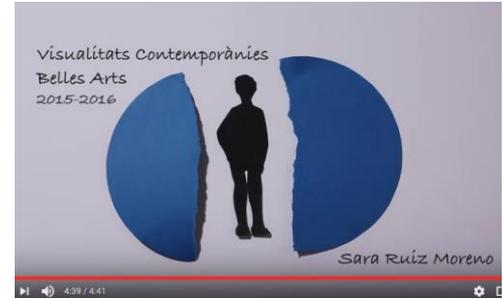
Representaciones de los docentes y los compañeros

4

Modos de expresión

Trayectorias de aprendizaje (1)

- Reproducción de nociones y experiencias de aprendizaje anteriores, rescatadas especialmente de la escuela secundaria, que dan a los estudiantes la seguridad en el camino a seguir.
- En la producción de los OVDs:
 - El trayecto da cuenta de lo que se mencionó en las clases;
 - La reflexión sobre el aprendizaje se dirige a lo nuevo pero no cuestiona lo que ya conocían;
 - Los nombres y conceptos se presentan sin contexto.
- Apertura a otras formas de aprendizaje que implica tomar riesgos, asumir tensiones y van más allá de zonas de confort / control.



Meritzell Vera

https://www.youtube.com/watch?v=cvl_e_LYC7E

María Cortez

<https://www.youtube.com/watch?v=GYIjyrE7Shc&feature=>

Sara Ruiz

<https://www.youtube.com/watch?v=fJdBagt2IW4>



Trayectorias de aprendizaje (2)

- Rescatar el papel de los otros (principalmente profesores y colegas, y también visitantes al curso) como fuentes de generación de experiencias de conocimiento.
- Formas de indagación que buscan establecer relaciones entre lo conocido y lo desconocido.
- El papel de las habilidades digitales en la búsqueda de maneras de contar (y compartir) las reflexiones que pueden permitir que otros compartan sus procesos de aprendizaje y las dudas encontradas.

El lugar de los docentes y compañeros

- Los profesores aparecen como parte del proceso de investigación realizado por los estudiantes, desempeñando **diferentes funciones** (consejero, acompañante, instigador, agitador, ...).
- La distancia entre docentes y estudiantes se reconfigura no sólo por la **proximidad** durante el proceso de aprendizaje e indagación, sino también por su **representación** en el proceso de visualización.
- Los OVDs están presentados como un espacio de **intercambio**, donde se muestran los caminos y logros, y donde los docentes están presentes sin evitar las tensiones y perturbaciones que el proceso de aprendizaje ha generado.

Qué sucede cuando las universidades optan por apoyar activamente las prácticas DIY de aprendizaje

Cuando el aprendizaje se considera una **experiencia resbaladiza** (Fendler, 2015)

La noción de Atkinson de "**aprendizaje real**" que "implica un movimiento hacia un nuevo estado ontológico; afronta un problema de la existencia, en contraste con un aprendizaje normativo"(Atkinson, 2012, p.9).



AND HERE I AM...
I STILL DON'T KNOW WHO I
WANNA BE, AND AS IT SEEMS
THE OPTIONS HAVE MULTIPLIED,
MY GRAVE MAY LOOK LIKE
THIS:



La perspectiva DIY y su reflexión sobre los OVDs generados por estudiantes universitarios revela la necesidad de seguir explorando formas de realizar la enseñanza y el aprendizaje para que promuevan **eventos pedagógicos** que favorezcan **aprendizajes reales** de estudiantes y profesores.



Un evento:

Genera una perturbación, una ruptura, una manera de profundizar la comprensión o la acción que tiene el potencial de precipitar un aprendizaje real. (Dennis Atkinson, 2011).



Este movimiento es lo que los estudiantes experimentan cuando están desarrollando los objetos digitales visuales, porque son capaces de "producir una nueva alineación del pensamiento y la acción" (Atkinson, 2012, p.9).



esbrina 

<http://esbrina.eu/>



REUNID
.....*

<http://reunid.eu/>

/

 indaga~t

<http://webs.esbrina.eu/indagat/>

¡Gracias!