

Producción de Objetos de Aprendizaje para grados 10 y 11 en Ciencias, Lenguaje y Matemáticas en el Centro de innovación Educativa Regional Sur: experiencia de producción masiva e innovación.

En el marco de operación de los Centros de Innovación Educativa Regional, el Centro de la región sur operado por la Universidad del Valle desarrolló 213 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) entre 2014 y 2015, agrupados en seis “coursewares” o cursos digitales en las áreas de matemáticas ciencias y lenguaje para grados 10 y 11 de educación media. Los objetos construidos, orientados a los docentes, tienen el propósito de enriquecer el ambiente presencial de sus clases, a través de la propuesta de actividades de aprendizaje y recursos digitales, estructurados en una secuencia de actividades y trabajo extra-clase.

Los OVA fueron construidos a partir de las mallas curriculares establecidas por el Ministerio de Educación (MEN) para cada una de las áreas disciplinares en los grados 10 y 11. Cada Objeto debería enfocarse en alcanzar un objetivo de aprendizaje a través del desarrollo de ciertas habilidades y conocimientos específicos.

A pesar de varias limitaciones en el enfoque curricular de las mallas definidas por el MEN, el equipo de contenidos del Centro se planteó el reto de diseñar objetos que privilegiaran el aprendizaje significativo(1). Para esto se trabajó a partir de diferentes estrategias pedagógicas y se diseñaron situaciones originales orientadas a problemas contextualizados, rompiendo con el tradicional esquema expositivo muy común en materiales multimedia, los cuales se limitan a ‘adornar’ lo que aparece en los libros o a presentar personajes exponiendo contenidos tipo profesor. Recurrimos a la historia de las ciencias, la fantasía, la diversidad cultural de nuestro país, el sentido del humor, la metáfora visual, los intereses de los jóvenes, inmersos en estrategias que condujeran a posturas reflexivas ante el conocimiento.

Entre los aspectos a resaltar en la producción de recursos didácticos para este proyecto, se destaca la producción audiovisual y creación de

formatos únicos de video viabilizando contenidos y actividades de aprendizaje. Reconociendo en el video un poderoso y expresivo recurso didáctico, asumimos que su adecuada utilización puede favorecer los procesos perceptivos y cognitivos durante el proceso de aprendizaje. En este sentido, apoyados en investigaciones sobre video didáctico(2) que corroboran la efectividad de diversos formatos de lenguaje audiovisual en la apropiación y desarrollo de competencias cognitivas, se implementaron formatos de video tales como noticieros, video blogs, informes especiales, dramatizados, tele-ventas, programas concurso y otros, con el propósito de mejorar los niveles de aprendizaje significativo.

Otro aspecto novedoso fue la identidad de recursos de animación a partir de personajes propios creados por el Centro. Los personajes de animación fueron evaluados a partir de grupos focales con estudiantes de 10 y 11 de una Institución Educativa pública y tienen características completamente colombianas.

En general la propuesta variada e integral de actividades de aprendizaje permitió darle mayor dinamismo a los recursos digitales y evitar al máximo la monotonía y exposiciones lineales. Uno de los aspectos que permitió esta diversidad fue el aprovechamiento del ambiente académico y

crítico de la Universidad. Profesores de las diferentes unidades académicas relacionadas a las áreas involucradas participaron como asesores, se utilizaron las instalaciones de laboratorios y diferentes escenarios de la universidad en la elaboración audiovisual, y se vincularon estudiantes desde actores de la escuela de arte dramático, hasta monitores y estudiantes en elaboración de tesis que aprovecharon estos espacios para enriquecer su práctica investigativa.

En conclusión, el Centro fue consecuente con el propósito último de este proyecto consistente en crear capacidades locales y regionales en la producción de contenidos educativos digitales con metodologías y procesos estructurados, logrando un balance entre producción masiva e innovación pedagógica, tecnológica y metodológica.

1- Esto es, un aprendizaje que permita establecer conexión entre los nuevos contenidos y el conocimiento previo, que sean adecuados a las capacidades de los jóvenes de 10 y 11 y que éstos se impliquen mentalmente en el proceso de aprendizaje, que se creen conflictos cognitivos, y en general que se estimule la curiosidad y la motivación para aprender.

2- Hathaway, D. (2010), Video Production as an Instructional Strategy: Content Learning and Teacher Practice Norton, Priscilla; Contemporary Issues in Technology and Teacher Education (CITE Journal), v10 n1 p145-166

Dale E. (1969), Audio-visual methods in teaching, NewYork: Dryden

Gladwell M. (2005), Blink: the power of thinking without thinking, Allan Lane, London

Millar S. M. (2005), Video as process and product, Educause Quartely, 2005, 58-61

