

UPFxpanding

Experiencias de MOOCs y materiales docentes multimedia





Proyecto VEU

- Vídeos de Enseñanza Universitaria
- Equipo transversal y multidisciplinar:
 - Docentes del ámbito audiovisual y tecnológico
 - Servicio de Informática:
 - Aspectos audiovisuales
 - Aspectos informáticos
 - Aspectos de diseño e infografía
 - Biblioteca:
 - Documentación
 - Implementación y soporte al docente



Experiencias comportamentales que dominan el *Blended Learning*

- Pensamiento complejo (Edgar Morin)
- Organización rizomática (Deleuze/Guattari)
- Estructuras disipativas (Ilya Prigogine)
- Geometría fractal (Benoît Mandelbrot)
- Teoría de las catástrofes (René Thom)



Casos de uso

- Complemento educativo
- Tutorías
- Recursos didácticos
- Dinámicas participativas
- Propuestas de participación y compromiso
- Construcción colectiva y generación de Ciencia Ciudadana

Ritmos de aprendizaje

- Métodos instruccionales sincrónicos
 - Clases tradicionales
 - Clases virtuales
 - Laboratorios prácticos
 - Participación en discusiones
 - Mentorización
- Métodos instruccionales asincrónicos
 - Documentos y páginas web
 - Formación basada en internet (web-based training, WBT)
 - Formación basada en programario (computer-based training, CBT)
 - Cuestionarios, tests, laboratorios y grabación de eventos



Tipos de aprendizaje mixto

- Dominio presencial (acopio de recursos a partir de directrices presenciales)
- Tutorizados (recursos online y tutorías presenciales)
- Alternado (combinación alternativa de recursos en línea y clases presenciales)
- Evaluativos presenciales (la parte evaluativa pertenece a los cursos tradicionales)
- Evaluativos virtuales (la parte evaluativa pertenece a los recursos en línea)

Tipos de aprendizaje mixto

- Auto-aprendizaje (recursos complementarios y de optimización)
- Seminarios (la virtualidad se desarrolla en espacios concretos de aprendizaje a los que los estudiantes acuden presencialmente de manera esporádica)
- Colaborativos internos (la parte virtual ofrece una formación de trabajo colaborativo con participantes del grupo presencial)
- Colaborativos externos (la parte virtual ofrece una formación de trabajo colaborativo con participantes de un grupo que no está siguiendo las clases presenciales)
- Dominio virtual (predominio de la virtualidad con eventuales tutorías presenciales)

Hacia dónde debe avanzar el *Blended Learning*

- Eliminación de la memorización sistemática
- Creación y creatividad a partir de las fuentes
- Generación de soluciones, participación y coautoría
- Producción de metacognición
- Necesidad de conocimiento de las fuentes y de los métodos de búsqueda
- Utilitarismo del aprendizaje

Elementos a considerar en el diseño de la propuesta *blended*

- Identificación de los objetivos
- Creación de un programa evolutivo
- Determinación del nivel de interactividad
- Integración de las actividades participativas grupales
- Desarrollo de las guías de comunicación y retorno
- Recuperación de recursos y referencias
- Creación de un plan de evaluación

Relación de las dinámicas de presencialidad y virtualidad

- En relación al dominio de una u otra vertiente:
 - Modelo de priorización presencial
 - Modelo de priorización virtual
 - Modelo mixto
- En relación a las actividades de una u otra vertiente:
 - Modelo presencial magistral
 - Modelo presencial práctico
 - Modelo mixto

Elementos constitutivos de los eslabones de aprendizaje

- Clases presenciales
- Vídeos
- Textos
- Cuestionarios
- Actividades individuales o colectivas
- Presentaciones
- Ejercicios interactivos
- Foros y espacios de discusión

Procesos metodológicos

- Asociación de los materiales con los pasos de aprendizaje
- Establecimiento de una dinámica de complementariedad y progresión
- Detección de fases de aprendizaje
- Definición de los umbrales de superación
- Intercambio de las dinámicas de presencialidad y virtualidad

Elementos de retorno y participación

- Cada eslabón ha de:
 - Constituir un elemento *sine qua non*
 - Suponer un reto para el participante
 - Responder a un objetivo de aprendizaje concreto
 - Contener mecanismos de resolución o de logro del siguiente eslabón
 - Invitar a la participación del estudiante

Ludificación y *transdigital literacy*

- Colaboración
- Pensamiento crítico
- Resolución de problemas
- Realización en la alfabetización digital
- Gestión basada en la evidencia
- Experimentación vicaria de las narrativas
- Aprendizaje a través de la experiencia
- Gratificación desde la participación

Elementos favorecedores de la ludificación

- Mecánicas de progreso
- Narrativas
- Control del jugador
- *Feedback* inmediato
- Cooperación en la resolución de problemas

Elementos favorecedores de la ludificación

- Incrementos de retos
- Oportunidades de dirección y de promoción
- Conexión social
- Identificación
- Libertad de elección
- Elementos de autogestión

Estrategias pedagógicas narrativas y *storytelling*

- Planteamiento de una situación
 - Descripción de personajes y atribución de motivaciones
 - Dibujo de un escenario
 - Ruptura de un *statu quo*
 - Reto
 - Diseño del circuito de superación del reto
 - Desenlace y reflexión final

Claves de anclaje y elementos conectivos

- Cliffhanger
 - Interrupción de la narrativa
 - Descripción de diferentes hipótesis
 - Planteamiento de ejercicios a resolver
 - Exposición de un problema que desemboque en un dilema
 - Potenciación de la provocación
 - Generación de una contradicción
 - Encargo de un proyecto

Algunas conclusiones antes de empezar...

- Entender que el *blended learning* comporta no únicamente una inversión de las dinámicas, sino también de la conceptualización del diseño de la materia
- Suponer que el participante debe co-crear. Cabe dibujar hipótesis y avanzarse a determinadas situaciones
- Colaborar en la ejecución de los contenidos con profesionales de los recursos tecnológicos y de la información
- Dejar poco margen a la improvisación y prever situaciones de desvío e inadaptación



**Universitat
Pompeu Fabra**
Barcelona