



Guía para el desarrollo de talleres de aprendizaje

Claudia Urrea

Este documento propone componentes, que juntos o individualmente, pueden desarrollarse en un taller de aprendizaje. Es importante notar que para aprovechar estos talleres, los participantes deben tener un conocimiento básico del XO, y de sus aplicaciones. Además deben tener experiencia en un ambiente de aprendizaje, dentro o fuera del aula.

1. Guías¹ de aprendizaje, una mirada crítica

El objetivo de esta actividad es desarrollar un criterio para la revisión y uso de guías creadas por los diferentes programas de OLPC, y a su vez crear una estructura propia para el desarrollo de las mismas.

Existen en la comunidad materiales diversos, cada uno con un enfoque diferente, que pueden ser de mucha utilidad a los maestros/líderes o miembros del programa de OLPC. Algunas de las fuentes pueden ser:

País	Link
Perú	http://www.perueduca.edu.pe/olpc/OLPC_fichasfasc.html
Uruguay	http://www.ceibal.edu.uy/
Paraguay	http://biblioteca.paraguayeduca.org/biblioteca/contenidos_educativos/recursos-pedagogicos
México	http://www.mochiladigitalmex.com/olpc/index.php/Herramientas_pedag%C3%B3gicas

Para el desarrollo de esta actividad seleccione guías de diferentes programas de OLPC. Asegúrese que estas tienen varios enfoques. Organice grupos de 3 a 5 participantes y entregue por lo menos 3 guías diferentes.

Pida a los participantes que en grupo analicen los materiales. Algunos de los criterios que se pueden tener en cuenta:

- Título: ¿La guía utiliza de manera directa el(los) mismo(s) nombre(s) de la Actividad del XO, o el objetivo de la guía, o un contexto más amplio?

¹ Las guías se conocen también como fichas u objetos de aprendizaje. Para el documento usare la palabra guía para comunicar el sentido de aquel que recomienda, sugiere y acompaña una ruta de aprendizaje.



- Definición de objetivos: ¿Qué se busca como objetivo final? ¿se cumple el objetivo a través de las actividades propuestas?
- Detalle de las actividades propuestas²: ¿Cuál es el nivel de detalle con que se documentan las diferentes actividades?
- Espacio para personalización: ¿los materiales permiten que el maestro o facilitador puedan hacer cambios y ajustar al contexto local?
- Pluralidad: ¿se promueve el uso de diferentes actividades, de acuerdo con las preferencias y estilos de los estudiantes? ¿se integran conceptos de diferentes disciplinas?

Pida a los diferentes grupos que reporten las observaciones a los materiales entregados. Puede utilizar los criterios sugeridos para facilitar la discusión. Finalmente tome nota de los aspectos que el grupo en general encuentra relevante y valioso para la situación local. Estos criterios pueden ser utilizados mas adelante en el desarrollo de guías, y también de proyectos.

2. Familiarizarse con al ambiente de aprendizaje

Es importante conocer el ambiente de aprendizaje o contexto donde los estudiantes están utilizando la XO, y los diferentes factores que benefician o limitan el trabajo. En la medida que el tiempo de trabajo lo permita, organice una visita a varios de los ambientes de aprendizaje donde se desarrolla el proyecto, dentro o fuera de la escuela.

Tomar pequeños videos o fotos durante las observaciones ayudará a los participantes a conectar con algunos de los aspectos observados.

Criterios a tener en cuenta:

- Organización del espacio físico: ¿es el espacio flexible (posibilidades organizar diferentes dinámicas)? ¿la organización es en filas? ¿hay un escritorio para el maestro o líder? ¿Donde esta ubicado? ¿Es un espacio abierto o cerrado? ¿El ambiente cuenta con otros materiales didácticos que puedan complementar la actividad?
- Rol del maestro líder: ¿el maestro o líder es el expositor? ¿trabaja junto con los estudiantes?
- Rol de los estudiantes: ¿participan los estudiantes en la clase? ¿trabajan con el maestro o líder? ¿toman decisiones respecto al uso de XO y posibles temas a trabajar con esta?
- Aplicaciones que se utilizan: ¿Cuáles son las Actividades más utilizadas? ¿se utilizan éstas en el contexto de proyectos o en alguna tarea específica?

² La idea es que los materiales no sean una receta que lleve a los estudiantes o maestros a realizar proyectos idénticos.



- Problemas frecuentes y capacidad para resolverlos: ¿Qué limitaciones hay con la tecnología? ¿Qué capacidades se evidencian en el grupo, tanto de maestros, líderes o de estudiantes, para resolver los retos? ¿Qué otro tipo de limitaciones u oportunidades puede identificar?

Una vez terminada la visita, organice un espacio para reflexión e intercambio de las observaciones. Es importante ofrecer a los participantes un tiempo para revisar sus notas y cualquier material recopilado en la visita (fotos, videos, proyectos de los estudiantes, testimonios, etc.). Sin influenciar un estilo particular o único de trabajo, permita que sean los participantes los que puedan hacer reflexiones sobre lo observado. Haga preguntas sin hacer juicios. Por ejemplo, en lugar de apuntar que el maestro Manuel enseñaba a los estudiantes de forma conductista sobre el uso del XO, puede utilizar la siguiente pregunta, ¿Qué tal les pareció el papel del maestro Manuel en 3er grado? ¿Qué pasaría si el pidiera a los estudiantes que...?

Tome nota de las conclusiones y reflexiones a las que el grupo pudo llegar.

3. Diseño de guías de aprendizaje

Haya o no un criterio para la creación de guías de aprendizaje, lo importante de las guías es el ejercicio de diseñar, y facilitar un momento de aprendizaje con el XO de una manera significativamente diferente a la tradicional.

Los temas o conceptos a trabajar pueden venir de una observación en una visita a la escuela, de la experiencia que los maestros o líderes tienen en ambientes de aprendizaje (dentro o fuera de la escuela), o de un tema de interés particular a uno de los participantes. Lo importante es organizar una lluvia de ideas donde se determinen los temas a tratar en el taller.

Una vez los temas se hayan definido, organice grupos de 3 o 4 personas para que puedan trabajar en una propuesta. Sería ideal que por lo menos dos grupos trabajen en el mismo tema, para así contrastar estrategias. Este trabajo puede realizarse en 1 ½ a 2 horas. La recomendación es que cada grupo desarrolle por lo menos parte de la estrategia propuesta con las Actividades del XO, y así experimentar y probar la viabilidad e impacto de lo propuesto, y por supuesto, poder documentar.

Aspectos a tener en cuenta en las presentaciones:

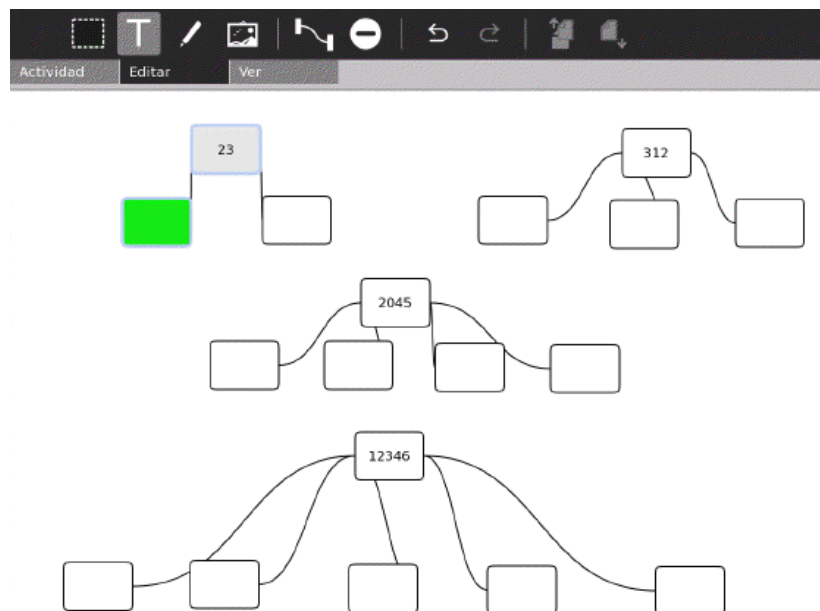
- Diagnostico: ¿La estrategia contempla una exploración de preconceptos o presaberes de los estudiantes con respecto al tema central?
- Enfoque: ¿la estrategia está centrada en lo que el maestro/líder hace o en lo que el estudiante hace, especialmente con el XO?



- Rol del XO³: ¿se utiliza el XO para hacer lo mismo que se hacía antes de tener el XO o es significativamente diferente? ¿adiciona o complementa la estrategia propuesta a la experiencia de aprendizaje del alumno?
- Contexto: ¿la experiencia de aprendizaje está enmarcada en un contexto práctico? ¿se aplica a una situación real?

Algunos de los temas trabajados con el grupo de formadores de Paraguay Educa tenían que ver con: números y cantidades; máximo común divisor y mínimo común múltiplo; interpretación de lectura; líneas verticales, horizontales, paralelas; etc. Por ejemplo, en el tema de números y cantidades los facilitadores en su estrategia asumen que el estudiante de tercer grado entiende y está en capacidad de descomponer un número de tres dígitos (350), y diagnostica que al no poder escribir una cantidad en palabras, la limitación está en su capacidad con el lenguaje.

Después de mucho debate se llegó a la conclusión que los estudiantes tal vez no entendían el concepto de unidad, decena o centena, desde ahí la estrategia propuesta cambió completamente. Una de las propuestas de los formadores fue crear un juego en Laberinto, donde los estudiantes pueden descomponer los números en sus dígitos (ver imagen), y para complementar una con Social Calc.



Otro debate interesante, ocurrió con la propuesta de máximo común divisor, y mínimo común múltiplo, pues uno de los grupos propuso el uso de Laberinto para el desarrollo de una actividad de los alumnos. La expectativa era que los estudiantes

³ Un ejemplo concreto, pero no el único, se da cuando se le pide a los estudiantes tomar nota usando el XO, en lugar de usar el cuaderno y la pregunta es, ¿Cuál es el valor agregado de usar la computadora? Tal vez ninguno, si el proceso de escritura no tiene algún cambio significativo, pero si se repiensa en el proceso-ciclo de escritura, revisión y socialización como un valor agregado, la respuesta es diferente.



desarrollaban el mismo proceso que desarrollarían en el cuaderno, pero en el XO. Una estrategia que ayudó al grupo a desarrollar una mejor propuesta⁴, fue pedir a los facilitadores que enseñaran al grupo el proceso de encontrar el máximo común divisor, y mínimo común múltiplo, a los demás participantes.

Las propuestas desarrolladas, una vez socializadas y comentadas se recopilaron, y están bajo revisión para ser compartidas con los demás maestros en la herramienta Plone con que trabaja el programa de Paraguay Educa.

4. Desarrollo de Proyectos

El diseño y establecimiento de trabajo por proyectos implica una dinámica significativamente diferente a la que se conoce comúnmente en la escuela. Algunos aspectos que caracterizan esta dinámica de trabajo, -aunque puede ser que no todos estén considerados en el mismo proyecto-: 1) *el tiempo* de trabajo es generalmente extenso, no se limita a un periodo de clase, y tampoco se limita al trabajo en el aula; idealmente debe extenderse a la escuela y/o a la comunidad, 2) se integran conceptos de *diferentes disciplinas o áreas de conocimiento*, 3) se trabajan *varias Actividades* del XO y/o otros recursos didácticos, e 4) incluye participantes de diferentes *edades*. En resumen, es significativamente diferente de lo que conocemos como ambiente académico, e incluso nos puede llevar a cuestionar lo que aprendemos en la escuela.

La dinámica de proyectos podría pasar en los siguientes escenarios: 1) El maestro de aula, a cargo de todas las materias, facilita trabajo con los estudiantes de su clase, donde se integran diferentes disciplinas, 2) varios maestros en la escuela se reúnen para diseñar y facilitar trabajo con los alumnos de diferentes grados. En esta dinámica, cada maestro contribuye desde su materia o clase (esto se da en una escuela en Colombia), o 3) que sea un proyecto comunitario (fuera de aula), o que empiece en la escuela, pero que gran parte de su desarrollo se da fuera de esta. Ésta idea de extender y promover el aprendizaje fuera del aula, es muy importante si lo que queremos es crear un verdadero cambio. Primero, por que queremos promover la idea de que el aprendizaje no se limita a la escuela, pero que debe de ser parte del día a día del ser humano; y segundo, por que existen menos limitaciones en las actividades que desarrolla el estudiante fuera del aula, y queremos aprovechar y conectar estas experiencias con la dinámica de la escuela.

En el contexto del taller es importante que los participantes, maestros y líderes, puedan experimentar la dinámica de trabajo por proyecto, antes de dedicarse a su diseño. Por esta razón se proponen dos momentos:

⁴ Existen estudios que muestran evidencia significativa del impacto de enseñar a otros algún tema. Estos hablan del proceso de planear y diseñar una estrategia como aspectos importantes para el aprendizaje.



- Trabajo en proyectos, que es realmente un periodo de inmersión en la dinámica de trabajo. Existen un número de proyectos disponibles en la comunidad a través de las páginas de cada uno de los diferentes programas de OLPC:
 - Peru - http://www.perueduca.edu.pe/olpc/OLPC_fichasfasc.html
 - Uruguay - <http://www.ceibal.edu.uy/>
 - Paraguay - http://biblioteca.paraguayeduca.org/biblioteca/contenidos_educativos/recursos-pedagogicos
- Diseñar de proyectos: ésta etapa consiste en el diseño de los proyectos a realizarse dentro o fuera del aula. Una vez los maestros o líderes estén familiarizados con la dinámica y las diferentes estrategias propuestas para el desarrollo de proyectos, estarán en mejor posición para proponer algunos, y compartirlos con los demás.

Haga una lluvia de ideas sobre posibles temas a trabajar. Estos temas serán un poco más globales que los que se trabajan en las guías, especialmente si se esta promoviendo una experiencia de aprendizaje significativamente diferente.

Algunas preguntas que pueden ayudar a los maestros o líderes a enfocar sus proyectos:

- Objetivos del proyecto
- Espacio y tiempo en que se desarrollan: ¿el proyecto se realiza dentro o fuera del ambiente de la escuela?
- Edades de los estudiantes: ¿afecta la edad el enfoque del proyecto, o las Actividades que se recomiendan?
- ¿Es el diseño del proyecto un recurso para el maestro o líder, si es así, cuál es su rol en el proyecto? ¿en qué aspectos ofrece apoyo?
- ¿Qué conocimientos necesitan tener los estudiantes sobre el tema para poder hacer el proyecto? Si no lo saben, ¿Cómo se recomienda que los estudiantes alcancen estos conocimientos o experiencia?
- ¿Qué necesitan saber los estudiantes acerca del XO? Por ejemplo, ¿saben cómo utilizar Navegar para hacer una búsqueda en Internet?

Al final del trabajo, pida a los diferentes grupos que presenten sus ideas y estrategias de proyectos. Esto les dará a los demás participantes oportunidad de hacer preguntas y recomendaciones para mejorarlos.

Agenda sugerida

A continuación se presentan dos propuestas de agendas donde se integran los diferentes módulos descritos en el documento.



1. Con 3 días de trabajo

Horario	Día 1	Día 2	Día 3
8 AM	Bienvenida y presentación de participantes - Logros individuales de los diferentes grupos	Guías, una mirada crítica - presentación de la actividad	Trabajo en grupos (por lo menos dos grupos trabajan en el mismo tema) – 2 temas
9 AM	Visita ambientes de aprendizaje	Trabajo en grupo, análisis de guías - Socialización de observaciones	(cont.)
10 AM	(cont.)	Desarrollo de guías de aprendizaje - presentación de la actividad Lluvia de ideas de posibles temas de trabajo	Presentación de propuestas de trabajo y reflexiones
11 m	Visita a ambientes de aprendizaje	Actividad en grupos (por lo menos dos grupos trabajan en el mismo tema) – 2 temas	Trabajo por proyectos - presentación de la actividad, ejemplos de proyectos - Lluvia de ideas de temas a trabajar
12	(cont.)	(cont.)	Actividad en grupos – Trabajo en proyectos
1 PM			
3 PM	Preparación y reflexión	Presentación de propuestas de trabajo y reflexiones	Actividad en grupos – Diseño de proyectos de aprendizaje
4 PM	Trabajo con el XO	Trabajo con el XO	Presentación de propuestas
5 PM	Reflexión del día	Reflexión del día	Reflexión del día



2. Con 2 días de trabajo

Horario	Día 1	Día 2
8 AM	Bienvenida y presentación de participantes - Logros individuales de los diferentes grupos	Trabajo en grupos (por lo menos dos grupos trabajan en el mismo tema) – 2 temas
9 AM	Guías, una mirada crítica - presentación de la actividad	(cont.)
10 AM	Trabajo en grupo, análisis de guías - Socialización de observaciones	Presentación de propuestas de trabajo y reflexiones
11 AM	Desarrollo de guías de aprendizaje - presentación de la actividad - Lluvia de idea de posibles temas de trabajo	Trabajo por proyectos - presentación de la actividad, ejemplos de proyectos - Lluvia de ideas de temas a trabajar
12 m	Actividad en grupos (por lo menos dos grupos trabajan en el mismo tema) – 2 temas	Actividad en grupos – Trabajo en proyectos
1 PM		
3 PM	(cont.)	Actividad en grupos – Diseño de proyectos de aprendizaje
4 PM	Presentación de propuestas de trabajo y reflexiones	Presentación de propuestas
5 PM	Reflexión del día	Reflexión del día