

FICHA DESCRIPTIVA DE EXPERIENCIA CON USO DE TIC

I. RECOLECCIÓN DE DATOS

Datos generales

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE UNIVERSIDAD | UNIVERSIDAD DE CHILE |
| REGIÓN | Región Metropolitana |
| FACULTAD | FILOSOFÍA Y HUMANIDADES |
| CARRERA | PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MEDIA CON MENCIÓN |
| CURSO Y SEMESTRE | INFORMÁTICA EDUCATIVA II – TERCER SEMESTRE |

Datos relacionados a la práctica seleccionada

| | |
|---------------------------------|--|
| DOCENTE RESPONSABLE | Lino Cubillos Silva - Cynthia Shuffer Mendoza – Manuel Hernández |
| EMAIL | lcubillo@uchile.cl |
| Nombre de la práctica | Usos educativos de la herramienta WebQuest |
| ASIGNATURA | Informática Educativa II |
| CONTENIDO O TEMA TRATADO | Integración de Internet como entorno de trabajo educativo interdisciplinar |
| DURACIÓN DE LA PRÁCTICA | Cuatro semanas |
| RECURSOS UTILIZADOS | Plataforma online Weebly – Adobe Flash – Publisher Microsoft Office |
| NÚMERO DE ESTUDIANTES | 90 estudiantes de pedagogía |

II. DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

El curso Informática Educativa II forma parte del programa de formación inicial docente que el Departamento de Estudios Pedagógicos de la Facultad de Filosofía y Humanidades imparte en modalidad post-licenciatura a egresados provenientes de diez especialidades diferentes (artes, ciencias, humanidades). El curso se dicta en el penúltimo semestre de la carrera de Pedagogía y tiene como propósito desarrollar competencias profesionales docentes en el uso educativo de TIC. Contempla el diseño, la aplicación y la evaluación de materiales didácticos digitales; así como también la realización de experiencias de aula que integren eficazmente dichos recursos.

III. RESUMEN DE LA EXPERIENCIA

Los estudiantes de pedagogía, en proceso de práctica profesional, se organizan en pequeños grupos interdisciplinarios de dos a tres integrantes y realizan el diseño de un proyecto WebQuest que luego será desarrollado por estudiantes secundarios. El diseño considera la revisión de bibliografía de apoyo, la identificación de un tema interdisciplinar pertinente a las especialidades involucradas, diseño pedagógico-didáctico de la actividad y la construcción e implementación de la propuesta visual de la Webquest. Este material será publicado con el fin de generar un espacio de discusión sobre buenas prácticas y uso de TIC en el aula.

RECURSO TIC UTILIZADO

Publisher Microsoft Office, Adobe Flash, Plataforma *on line* Weebly

CONSIDERACIONES RELEVANTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Antes de iniciar el diseño de una Webquest se deberá establecer claramente la estructura y sentido característicos de un proyecto de este tipo con el fin de evitar la confusión con otros formatos de diseño del trabajo pedagógico tales como guías de ejercicios, planificaciones de clases o apuntes temáticos.

El tema interdisciplinario trabajado en el proyecto Webquest deberá ser una expresión real de integración, a través de una discusión profunda que identifique conceptos y habilidades pedagógicas implicadas y que sean pertinentes a las disciplinas involucradas.

La elaboración del proyecto Webquest considerará su construcción como objeto Flash para que sea igualmente utilizable en contextos escolares que no cuenten con conexión a internet.

MOTIVACIÓN DEL DOCENTE PARA IMPLEMENTAR LA EXPERIENCIA

Aprovechar la interdisciplinariedad que existe de modo deliberado en este curso y en el programa, como una oportunidad de enriquecer la reflexión pedagógica en su relación con las disciplinas, sus didácticas y la tecnología.

Hacer más pertinente y efectivo el uso de la Web como recurso pedagógico, teniendo en cuenta la relación natural y cotidiana que tienen los estudiantes con este medio. Así es posible privilegiar el trabajo de procesamiento de información en aula, más que su simple recolección.

INNOVACIÓN DETECTADA POR EL DOCENTE

La integración de diversos campos disciplinares (artes, ciencias, humanidades, tecnologías de la información, didáctica, diseño) en un contexto dialógico interdisciplinar orientado a la innovación didáctica y uso de TIC.

Modelo de trabajo y desarrollo de una Webquest educativa como instancia tanto de reflexión y formación profesional como de desarrollo de competencias docentes en el uso de TIC.

REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y REPERCUSIÓN EN ESTOS

Los estudiantes involucrados en esta experiencia reconocen en ella una real instancia formativa que confronta y desafía sus saberes y experticias previas a los desafíos didácticos que entraña una docencia pertinente y situada en el escenario escolar del siglo XXI.

EVIDENCIAS

Algunas evidencias del trabajo realizado en el marco del curso de Informática Educativa II pueden ser revisadas en la página <http://infoedu2.weebly.com>. En ella se encuentra la sistematización de las clases, los materiales utilizados y algunos ejemplos de Webquest realizadas por los estudiantes.

