



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Docente: Magíster Elena Barroso
Tutor: Prof. Mgter. Karollina Montero
Alumno: Bernal Pastor

Propuesta de Enseñanza para la Práctica I

Actividad a realizar:

Observe lo siguiente: si bien esta producción es una planificación de la enseñanza, no estamos pidiendo ningún tipo de secuencia didáctica, no aún. Tampoco un plan del tipo parrillas o tablas en la que se expone la relación entre contenidos, objetivos, actividades, etc. Como estamos en fase creativa, la producción debe expresarse en un texto propositivo, claro y preciso, que se vale de la narración para expresar la propuesta en mente.

Intenciones Pedagógicas de la Propuesta

La propuesta en diseño supone el trabajo de acompañamiento a un grupo de estudiantes, alumnos del 5° año de la Educación Media con la orientación en Programación, de la Escuela 4-041 Alicia Moreau de Justo.

La propuesta se realizará en la modalidad presencial, pero contará también con instancias virtuales y asincrónicas, utilizando diversas plataformas que conformarán un escenario digital, bajo la dialéctica del aprendizaje invertido, en el marco de la cursada de la unidad curricular de Programación III. Sujeto a posibilidades de los alumnos en el uso del entorno virtual de aprendizaje dispuesto por la Dirección General de Escuelas en el GEM.

La propuesta también tiene otros actores institucionales intervinientes, como el Docente del espacio curricular rol de profesor, Personal directivo en la supervisión de las actividades propuestas y el maestrando en la implementación pedagógica.

Los destinatarios del proyecto podrán acceder a los distintos recursos, trabajar colaborativamente, compartir producciones y solicitar apoyo tutorial, siempre bajo un acompañamiento continuo.

La propuesta trata de enmarcarse en "pensar la clase" como lo afirma Steiman (2018, pág. 127). El objetivo es iniciar con una "progresión del sentido". En la misma, tenemos el sentido pedagógico, categorías conceptuales del contenido y desafíos cognitivos.



La otra etapa, es la “progresión del formato”, donde encontramos: el formato de la actividad, recursos didácticos y tiempo.

Esta clasificación a fines prácticos, resulta relevante, ya que cualquier proyecto de educación, debe comenzar con la claridad manifiesta de la intención de la misma.

Así, es de suma importancia tener el propósito claro, es decir, cuál es mi “meta” en mi propuesta áulica. Es lo que Perrenoud denomina “sentido pedagógico”.

En el caso de esta propuesta podemos divisar tres grandes intenciones:

La primera es abrir un espacio en la propuesta, donde los alumnos puedan revisar, poner en duda, preguntarse, conjeturar, crear. El alumno, al entrar en relación con la propuesta, podrá avanzar en su comprensión y asimilación de los saberes trabajados con la docente de la cátedra anteriormente.

Además de analizar y resolver las actividades propuestas, pueden proponer alternativas de respuestas, posibles caminos, preguntas sobre los mismos, pueden traer nuevos interrogantes que ellos se formulen en conexión con el tema, con otros temas vistos anteriormente, con aplicaciones a la realidad (dado que la programación busca resolver problemas reales mediante la escritura de código en este caso, con el lenguaje de programación de Java), con la forma de transmisión de esos saberes en la escuela secundaria, en fin, todo aquello que a ellos les despierte el interés.

2

La segunda intencionalidad que subyace en esta propuesta, es que el alumno pueda tomar contacto con el lugar en el que se encuentra en el proceso de enseñanza propuesto, podrá buscar y pedir la guía necesaria, para avanzar o re direccionar su propio proceso. Este punto es de sustancial importancia, dado que tiende a crear una capacidad de autonomía en el estudiante, así como en el mundo de la programación, en la gestión de un aprendizaje significativo.

La tercera intención, es que en el alumno se despierte un factor emocional, un gusto por la programación, por la capacidad de resolver los problemas cotidianos mediante el código, mediante sistemas informáticos y de esa forma facilitar la vida de las personas o hacer más sencilla una actividad laboral para los trabajadores.

Cuando algo despierta nuestro deseo de conocer, nuestra necesidad de “saber”, nos las ingeniamos para buscar los recursos necesarios. Entonces, el aprender, se convierte en una actividad lúdica, ya no es una obligación y una meta externa e impuesta para alcanzar la promoción en la materia.



Por supuesto, esto es un desafío, porque como manifiesta Mariana Maggio, “La enseñanza me conmueve y espero que lo mismo les suceda a mis alumnos, de los que espero que se vayan de clase pensando y sintiendo...”. (Enriquecer la Enseñanza, pág. 47)

Al transitar esta propuesta se espera que los alumnos se encuentren ante desafíos cognitivos, tales como la comprensión, el análisis, la atención, la comunicación, haciendo especial énfasis en la capacidad de deducción, inducción, relación, resolución de problemas y la posibilidad de realizar una metacognición a fin de obtener datos sobre los propios conocimientos y conocer en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentra el alumno, con lo cual, podrá realizar, con ayuda del docente, los reajustes necesarios para continuar con el proceso.