

Guía para planificar los talleres en JADICC

Esta guía brinda orientaciones para planificar y llevar a cabo talleres virtuales en el marco de JADICC.

¿Qué es un taller?

Un taller es un espacio de formación en donde los talleristas producen un artefacto, documento, proyecto, respuesta a un problema o propuesta de acción (Pitman, 2012; Davini 2015). El objetivo del taller es poner en juego habilidades de:

- trabajo colaborativo
- integración de saberes de diferentes áreas
- transferencia y aplicación de conceptos a diferentes situaciones
- análisis de situaciones problemáticas de la vida real cercana a los participantes

entre otras habilidades relacionadas con la puesta en práctica y la elaboración de productos. **Si el objetivo de su encuentro no es la elaboración de un producto, proyecto o intervención, quizás no sea un formato taller.** Bien puede ser un conversatorio, charla, etc.

Algunos recursos para el trabajo colaborativo on line:

- **Miró:** Plataforma de trabajo visual para que todos puedan mostrar sus ideas e intervenir sobre las ideas de otros. <https://miro.com/product-overview/>
- **Padlet:** en su versión gratuita permite 4 tableros gratis, de esta forma se puede generar un tablero público donde los asistentes pueden agregar notas con los datos de presentación o alguna consigna previa. <https://padlet.com/>

¿Cuál es el rol del tallerista?

Siendo que los protagonistas de la clase son lxs estudiantes quienes pondrán en juego estrategias de búsqueda, apropiación, resolución y producción de saberes para abordar una situación; el rol del docente a cargo del taller es de coordinación, acompañamiento, realización de preguntas y comentarios formativos.

¿Cómo hacemos el acompañamiento?

Antes de comenzar, conectarse (y no precisamente a internet)

Siendo que el taller requiere de la colaboración, participación y trabajo conjunto; seguramente sea necesario “romper el hielo” y generar condiciones que promuevan un clima propicio para el aprendizaje y la producción.

Quizás se pueda pedir a lxs participantes con antelación que se presenten con un objeto físico para mostrar en cámara que los identifique como docentes de computación en 30 segundos cada unx.

O se puede comenzar con una pregunta que requiera una descripción personal sobre el tema del taller. Ej: para un taller de uso de simuladores de placas arduino se puede preguntar si han usado las placas, si las conocen, si las han usado en sus escuelas. Asimismo, se pueden hacer preguntas sobre su experiencia personal con el tema del taller con antelación a la clase y presentar los resultados.

De esta manera se contribuye a generar un clima en donde los participantes se van conociendo y apreciando en un nivel personal/profesional con lo que cada uno tiene para aportar al taller.

El primer momento

Se sugiere comenzar con la descripción de un caso, problema o situación. En nuestro caso, se espera que sea una situación en el campo de la enseñanza de la computación. Por ejemplo: las dificultades para abordar un concepto, los desafíos de la participación de todxs los estudiantes, la enseñanza con las condiciones materiales existentes, etc.

Para ello se puede comenzar con lluvia de ideas con el disparador “¿Qué piensan sobre tal situación?”, “¿Cómo se ha vivido esta situación en sus lugares de trabajo?” “¿Alguna vez les pasó que...?”

Se pueden usar plataformas que generan nube de palabras o documentos compartidos on line. Google Draw permite hacer diagramas. Es posible tener pre diseñadas “cajas” en blanco en presentaciones o procesadores de texto on line donde lxs participantes puedan compartir en vivo sus pensamientos.

Otra alternativa es hacer encuestas on line a través de plataformas interactivas que muestran los resultados a las preguntas disparadoras.

El segundo momento

Preguntas, preguntas, preguntas.... Provocar la reflexión de lxs participantes que contribuyan a la transferencia, integración y aplicación de conceptos para la situación presentada.

Es posible ampliar la reflexión con reseñas ampliatorias, noticias, videos, relatos, datos, etc.

El tercer momento

¡Manos a la obra! Si bien el foco del taller es la elaboración de un producto o proyecto, el objetivo del taller es siempre FORMATIVO. Más allá del producto, lo importante es el camino del aprendizaje, el trabajo colaborativo, y la apropiación conceptual (Merieu, 2016).

Seguramente será necesario hacer subgrupos (break out sessions) de pocos participantes y tener destinadas hojas de trabajo colaborativas para cada grupo. Es posible que el producto sea la presentación de un póster digital, un prototipo, hacer correr una simulación, etc.

Cerrar compartiendo, participando y generando comunidad

Además de compartir el producto los participantes pueden dejar comentarios y sugerencias de manera obligatoria en algún documento on line destinado para ese fin. Se sugiere solicitar a la audiencia remarcar sobre algo inesperado, algo que les llamó la atención y/o algo que hubieran hecho diferente en la presentación de cada grupo.

Finalmente se pueden realizar intercambios de contactos entre quienes lo deseen para darle continuidad a lo producido.

Evaluación

Se pueden realizar diferentes evaluaciones según lo que quisiéramos aprender nosotros sobre el taller. Antes de pensar en las preguntas de la evaluación tenemos que pensar qué queremos conocer de esta experiencia de taller.

A veces nos interesa saber cómo fue la experiencia de los participantes y qué conocimientos nuevos aprendieron. También qué podríamos haber hecho diferente.

Rúbrica para evaluar los talleres

Tema/puntos	1	2	3
Objetivos de aprendizaje para docentes	Focaliza en mostrar una propuesta.	Se expresan objetivos de aprendizajes pero son poco relevantes al área.	Está claramente expresado qué se espera que los docentes produzcan o aprendan al finalizar este taller y la relevancia de esos aprendizajes.
Formato de taller	Se propone una charla expositiva	Hay poco espacio disponible para	Propone la elaboración de un producto, resolución de un problema seguido de una reflexión, o elaboración de orientaciones didácticas como objetivo del taller.
Actividades intermedias	No está claro qué actividades realizarán los docentes.	Las actividades no son coherentes con los objetivos y formato taller.	Las actividades propuestas son coherentes con los objetivos de aprendizaje y permiten garantizar el formato taller y la participación de los y las docentes.
Participación de los docentes	Se concibe al docente como técnico aplicador	Se recuperan parcialmente algunas ideas o experiencias de los docentes.	Se recuperan ideas y experiencias de los participantes a partir de preguntas o actividades de participación.
Relevancia del tema	Aborda un tema bastante	El tema abordado no es novedoso pero la	Aborda áreas de las CC diversas y centrales a la disciplina.

	pensando en el área o irrelevante.	propuesta si.	
Evaluación	No se plantea analizar lo aprendido	Poco tiempo o irrelevante el análisis de lo aprendido.	Prevé una instancia de reflexión sobre lo aprendido