

Facultad de Educación

DOCUMENTOS
DE TRABAJO



DOCENCIA

¡EL REPORTERO SOY YO! PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE EL JUEGO DE ROLES MEDIADO POR HERRAMIENTAS TIC

DIANA MARCELA ALVARADO GONZÁLEZ

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



¡EL REPORTERO SOY YO! PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE EL JUEGO DE ROLES MEDIADO POR HERRAMIENTAS TIC

Diana Marcela Alvarado González

Magíster en Desarrollo Educativo y Social
Especialista en Desarrollo Humano con
énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad.
Docente categorizado Asistente Facultad
de Educación – Licenciatura en Pedagogía
Infantil y Licenciatura en Educación Infantil
Presencial, Sede Bogotá Correo electrónico:
dalvarado5@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Alvarado González, D. M. (2020). ¡El reportero soy yo! Propuesta pedagógica desde el juego por roles mediado por herramientas TIC (Documentos de trabajo Areandina, 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina.
<https://doi.org/10.33132/26654644.1729>

Resumen

La presente experiencia pedagógica se enmarca en la socialización de una práctica académica desarrollada con estudiantes de segundo semestre del programa de Licenciatura en Educación Infantil modalidad Presencial en la sede Bogotá de la Fundación Universitaria del Área Andina alrededor de las propuestas de algunos de los pedagogos más relevantes de la modernidad, mediante el uso de herramientas TIC y la adaptación del juego de roles como estrategia pedagógica. De esta forma, se ofrece una aproximación a las construcciones conceptuales de los estudiantes alrededor del cómo abordar los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación infantil, tomando como sustento, elementos propuestos por los modelos pedagógicos contemporáneos. En consecuencia, se consideró pertinente evidenciar la incidencia del juego de roles y las herramientas TIC en los procesos creativos de aproximación al pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: Aprendizaje invertido, Competencias docentes, Herramientas TIC, Juego de roles, Pensamiento crítico.

Introducción

El presente ejercicio de sistematización parte de la experiencia pedagógica desarrollada en el marco del programa de formación como Licenciados en Educación Infantil modalidad Presencial en Bogotá, dentro del curso de segundo semestre titulado “Pedagogía y Educación Infantil”.

En el año 2020 se vivió una emergencia en salud pública de importancia internacional (ESPII) llamada coronavirus (CoV). Este hace parte de un conjunto de virus que surgen periódicamente en diferentes áreas del mundo y que causan infección respiratoria aguda (IRA), es decir gripa, que pueden llegar a ser leve, moderada o grave. (Gobierno de Colombia, 2020)



En relación con lo anterior, los estudiantes de la modalidad presencial asumieron la continuidad de su proceso formativo, desde el formato de trabajo remoto, lo cual implicaba que los docentes de la presencialidad desarrollaran el ejercicio pedagógico mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación..

Se identificaron varios casos en todos los continentes y, el seis de marzo se confirmó el primer caso en Colombia. Luego de realizar seguimiento a este virus, se pudo evidenciar que la infección se produce cuando una persona enferma tose o estornuda y expulsa partículas del virus que entran en contacto con otras personas. Por este motivo, el Gobierno Nacional mediante el Decreto 531, ordena el aislamiento preventivo obligatorio o cuarentena Nacional “de todas las personas habitantes de la República de Colombia” y una de las consecuencias de dicho decreto, se configura en la no asistencia a las instituciones de carácter educativo, tanto del personal directivo y docente de las instituciones educativas públicas y privadas, como de los estudiantes para prevenir, mitigar y atender la emergencia sanitaria por causa del coronavirus covid-19.

En relación con lo anterior, los estudiantes de la modalidad presencial asumieron la continuidad de su proceso formativo, desde el formato de trabajo remoto, lo cual implicaba que los docentes de la presencialidad desarrollaran el ejercicio pedagógico mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, mediados por plataformas que permitieran convocar a los estudiantes de manera sincrónica en los mismos tiempos y espacios de clase.

De acuerdo con esta situación y sumado a la necesidad de construir espacios movilizadores en la académica desde el trabajo en acompañamiento remoto, se desarrolló el ejercicio de práctica pedagógica, pensándose en motivar a los estudiantes desde la distancia, en la participación activa frente a los procesos de construcción de conocimiento que se convocaban alrededor de las pedagogías modernas y contemporáneas y el posterior análisis crítico que se debía generar, alrededor de propuestas pedagógicas propias y ajenas al contexto de vida del estudiante.

En el desarrollo de la práctica, fue posible evidenciar, que, en los inicios del curso, los estudiantes presentaban bajo nivel de interacción dadas las nuevas condiciones que exigían cierto conocimiento en el uso de herramientas web y de ofimática. Esto motivo el repensar los procesos de evaluación frente a los avances de los estudiantes a nivel analítico, interpretativo y crítico-reflexivo, no perdiendo de vista que los estudiantes, se encontraban con un nivel de motivación bajo frente a la nueva perspectiva de formación. Desde allí, se pensó en la construcción de actividades, que no solo desarrollaran habilidades en el uso de herramientas web en los estudiantes, sino que, además, les permitieran exponer sus posturas en relación con los conceptos movilizados en los espacios de encuentro y posteriormente, pudieran llegar a conclusiones y posibles nuevas rutas de acción desde su futuro quehacer pedagógico.

Marco teórico

Es importante analizar las diferentes perspectivas que una práctica como esta posibilita referir, específicamente desde los procesos pedagógicos, refiriendo algunas habilidades que debe construir todo maestro y estudiante en el marco de un proceso formativo de orden global.

Un primer elemento por consolidarse dentro de la experiencia es sin duda aquel que refiere a la mediación entre la didáctica y las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) en un momento coyuntural como el expuesto. El enfrentar una situación que requiere de ciertas competencias no solo a nivel del docente, sino que exige, además, que los estudiantes también las exhiban, ha demostrado, que esos estudiantes, los cuales por su rango etario cargaban con la premisa del “nativo digital”, no solo no lo son en su mayoría, sino que requieren de la formación en dicho campo, dado que a simple vista, dichos “nativos” solo cumplen con la inferencia para el uso de redes sociales, más no para aquellas redes de formación y aprendizaje en línea.

Es allí cuando el docente debe enfrentar sumado a los demás desafíos ligados a la calidad educativa, uno más que requiere primero cualificar a sus estudiantes en el uso de ciertas herramientas, para que surta efecto el pensarse nuevas me-

diciaciones dentro del aula, en la que se les dé la potestad de ser sus propios constructores de conocimiento y que no repliquen las prácticas tradicionalistas que han venido alimentando esa figura desdibujada del nativo digital y que les permita convertirse a ciencia cierta en ese prospecto que se ha idealizado a la fecha.

Por todo lo anterior, se hace indispensable referir el tema de la cualificación profesional docente en relación con competencias, habilidades y saberes propios del uso pedagógico de las TIC, democratizando el conocimiento y haciéndolo válido en procesos de inmersión remota de aprendizaje. A partir de allí, nacen los procesos innovadores, en los cuales se busca que el estudiante no solo sea un individuo inserto en el proceso educativo, sino que también se involucre en la generación de ideas, conceptos y productos que potencien el desarrollo de posturas críticas, autónomas y creativas desde el uso responsable e intencionado de las tecnologías.

Para la presente experiencia pedagógica se acoge el referente Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente de la oficina de innovación educativa con uso de nuevas tecnologías del Ministerio de Educación Nacional (2013) el cual, señala algunos principios fundados como características esenciales dentro de los procesos de desarrollo docente en la perspectiva de innovación. Es así como dentro de la propuesta, se trabaja desde lo pertinente, lo práctico, lo situado, lo colaborativo y lo inspirador, haciendo énfasis a medida que avanzaban las semanas de trabajo, en experiencias motivadoras para el estudiante que le permitieran de igual forma prosperar en su proceso formativo, que finalmente llevaron al espectro de la propuesta que se expone en el presente documento.

Lo pertinente, desde la necesidad de acogerse a una nueva realidad que implica cierto nivel de formación, algunos saberes previos y por supuesto, todo un nuevo repertorio de recursos que le permitan al estudiante desde su contexto actual y real trabajar en la conceptualización semanal, con el apoyo de las plataformas adaptadas desde la universidad y otras tantas a la espera de co-



Lo pertinente, desde la necesidad de acogerse a una nueva realidad que implica cierto nivel de formación, algunos saberes previos y por supuesto, todo un nuevo repertorio de recursos

nocer. Lo práctico, que invita al uso de las herramientas “a la mano” del docente y el estudiante, como lo son las herramientas web, gratuitas y que no exijan mayor grado de vinculación para que se pueda acceder a ellas sin mayor reparo. Lo situado, desde el marco profesional que cursan los estudiantes (en este caso el pedagógico y educativo por y para la infancia) apoyándose en la didáctica como ciencia que media entre los estilos de aprendizaje y la forma como se configura la nueva práctica educativa, cambiando rotundamente lo correspondiente a la evaluación. Lo colaborativo, que por extrañeza que parezca, no evidencia simpatías esperadas en muchas ocasiones en los estudiantes y que les cuestiona frente a cómo resolverlo sin tener contacto presencial, mostrando de este modo que el intercambio entre pares se consolida como otro proceso que asegura el aprendizaje.

Finalmente, lo inspirador, que va de la mano de los procesos creativo – reflexivos que son quienes movilizan el deseo de aprender y configuran lo que finalmente se conocerá como pensamiento crítico.

Todo lo anterior no es posible si como maestros no se trabaja en la cualificación desde cinco competencias básicas articuladoras del sistema educativo. La competencia Tecnológica definida como “[...] la capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas” (Oficina de Innovación Educativa, 2013, p. 31) la competencia Comunicativa la cual invita a que un docente trabaje en “[...] la capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios y con el manejo de múltiples lenguajes, de manera sincrónica y asincrónica” (Oficina de Innovación Educativa, 2013, p. 32), la competencia pedagógica que refiere a ese saber propio de los maestros, que en consecuencia, se configura como “[...] la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los

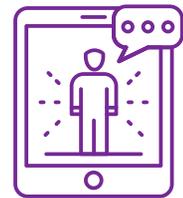


estudiantes y en su propio desarrollo profesional” (Oficina de Innovación Educativa, 2013, p. 32) y que si se analiza, da las bases para la sistematización de la práctica docente.

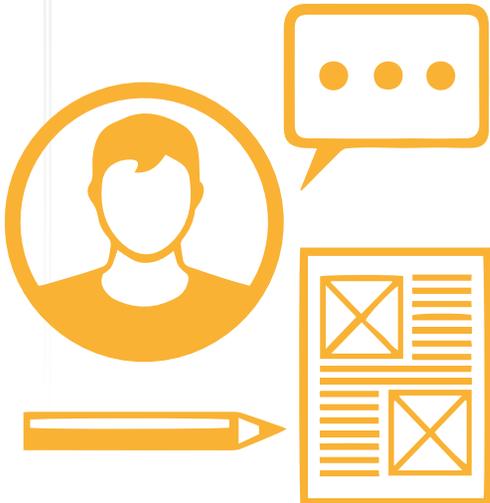
Por otro lado, está la competencia de gestión que se vincula a los procesos educativos desde lo desarrollado en el plan sectorial de educación y que señala que un maestro debe tener la capacidad de “[...] utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva de los procesos educativos” (Oficina de Innovación Educativa, 2013, p. 33) para finalmente hablar de la competencia investigativa, que sin lugar a duda moviliza los procesos de construcción de conocimiento y que se define como “[...] la capacidad de utilizar las TIC para la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos” (Oficina de Innovación Educativa, 2013, p. 33), lo cual invita a pensarse en las distintas formas de sistematizar la práctica pedagógica.

En palabras de Mera (2019) “La sistematización de experiencias se ha instituido como una propuesta pedagógica para organizar, teorizar y reorientar las prácticas educativas” (Mera, 2019, pág. 99) lo cual invita al maestro a generar procesos de reflexión crítica de esas experiencias de aula, pensándose en el cómo poder transformar el ejercicio pedagógico desde las necesidades del grupo, recuperando las experiencias de los estudiantes en el marco de unos contenidos inmersos en el programa de formación y generando nuevos procesos que le permitan establecer esas relaciones entre los saberes y la práctica en sí.

De esta forma, fue posible establecer que el nivel de motivación de los estudiantes frente a las actividades, sumado a la crisis social del momento y las nuevas formas de participación académica requerían de ejercicios que permitieran trabajar de la mano de procesos basados en la premisa del aula invertida (Flip Teaching) tomando provecho de las posibilidades que brinda una plataforma LMS como lo es Moodle, se pueda mediar con el estudiante las formas transpuestas



En palabras de Mera (2019) “La sistematización de experiencias se ha instituido como una propuesta pedagógica para organizar, teorizar y reorientar las prácticas educativas” (Mera, 2019, pág. 99)



de acceder al conocimiento, ellos, adelantan el proceso formativo en casa mediante lecturas, vídeos o material multimedia y en las sesiones de clase mediante el ejercicio participativo, se resuelven inquietudes y se proponen las nuevas actividades prácticas para el desarrollo del curso, lo que implica un gran cambio metodológico en lo que respecta a las nuevas adaptaciones de la sesión de clase.

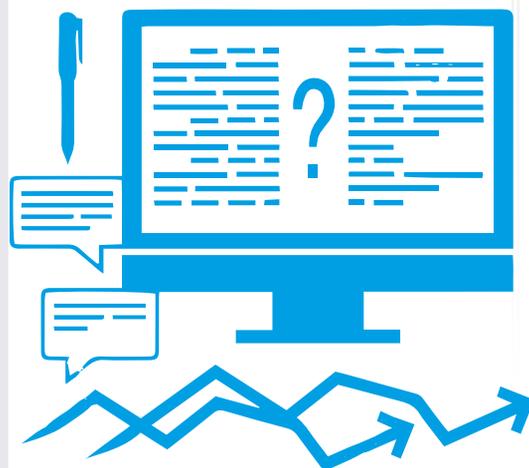
En este sentido, los estudiantes dentro del curso se podían anticipar a las futuras temáticas a abordar semana tras semana sumado a que la posibilidad de revisar las grabaciones de las sesiones sincrónicas les permitía acceder a los saberes construidos en tiempos y momentos diversos de acuerdo con su necesidad e interés. Esto deja en evidencia, que los tiempos que los estudiantes dedican a su ejercicio autoformativo son aún mayores al que se media en una sesión presencial y que las múltiples posibilidades que esto genera, permiten realmente abordar aprendizajes de manera significativa y real, que al momento de llegar al espacio de clase, se convierten en potenciales conversaciones que promueven los procesos colaborativos de construcción de conocimiento, posibilidad que no se da, cuando el estudiante no prepara de manera anticipada la sesión y que lo relega frente a la discusión que se convoca, a ser un sujeto pasivo que escucha.

Todo esto solo es posible si se hace un ejercicio consciente de sistematización de la experiencia, que permita develar esas acciones predominantes en el grupo relacionadas con “[...] un proceso planeado y organizado de forma intencionada y consistente...” (Mera, 2019,

p. 100) que al final del ejercicio (el semestre) pueda evidenciar como se fueron fortaleciendo las estrategias metodológicas dentro del curso, en la medida en que se atendía a las necesidades particulares y tomaba un rumbo específico de acuerdo con los intereses de los estudiantes.

Finalmente se hace fundamental abordar el nicho vital de la experiencia pedagógica a rescatar en este ejercicio y es principalmente lo que concierne a la estrategia pedagógica del juego de roles, estrategia que nace de un ejercicio en principio desarrollado en primera infancia pero que toma un papel preponderante en la forma en como el estudiante, partiendo de un ejercicio metacognitivo, investiga, apropia y socializa de manera concreta, un saber.

La estrategia pedagógica del juego de roles (role playing) surge en medio de la necesidad de apoyarse en la lúdica para favorecer los procesos de aprendizaje y subir los niveles de motivación del grupo. A partir de allí se busca que los estudiantes (jugadores) representen “[...] a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la “otredad”, es decir, se ponen en la situación del “otro”” (Dosso, 2009, p. 15). En ese sentido, la estrategia pedagógica busca que el estudiante comprenda desde el reconocimiento del otro y su contexto, las posturas epistemológicas y modelos que le llevan a plantear ciertos postulados en el orden de los procesos alrededor de las corrientes pedagógicas modernas.



Objetivos y materiales

Objetivo general

Evidenciar como el juego de roles permite la construcción de procesos metacognitivos en estudiantes de II semestre de Licenciatura en Educación Infantil.

Objetivos específicos

- » Fortalecer procesos de indagación, interpretación y argumentación en estudiantes de licenciatura.
- » Incentivar la participación de los estudiantes mediante estrategias lúdico- pedagógicas de aula.
- » Favorecer procesos de pensamiento crítico desde la autogestión del aprendizaje generando espacios de diálogo y reflexión.

Materiales utilizados

Para el desarrollo de la práctica pedagógica fue necesaria la incorporación de plataformas web que permitieran dinamizar el ejercicio de juego de roles, las cuales fueron seleccionadas de manera libre por parte de cada una de las estudiantes.

Algunas de las opciones seleccionadas para el desarrollo del ejercicio de juego de roles fueron:

1. Youtube: sitio web que permite cargar, visualizar y compartir videos.
2. Clipchamp: editor, compresor y convertidor de vídeo.
3. Vyond: plataforma en línea de creación de videos animada, anteriormente conocida como Go Animate.
4. Canva: Herramienta web de diseño gráfico.

5. FilmoraGo: aplicación de edición de vídeo.
6. Autorecreación: Material audiovisual que permite que las estudiantes se personifiquen o hagan uso de recursos como títeres o material didáctico para el juego de roles.
7. Whastapp opción videollamadas: Entrevista a experto.

Descripción de actividades y procedimientos de la práctica

Se inician las primeras siete semanas del curso estableciendo las bases conceptuales del mismo, desde el rastreo conceptual en la biblioteca Gustavo Eastman Vélez por equipos de trabajo de manera presencial (antes de iniciar el proceso de aprendizaje remoto) frente a nociones como pedagogía, educación, didáctica, lúdica, investigación, práctica pedagógica entre otros. Esta indagación llevó a un conversatorio, en el que todos los estudiantes alimentaban una matriz prediseñada en relación con estos conceptos, para finalmente, configurar de manera amplia, lo que suscitaba cada noción en el marco del proceso que iniciaba frente al trabajo en el curso Pedagogía y Educación Infantil.



IMAGEN 1. EJEMPLO: BANCO DE DEFINICIONES

Fundación Universitaria del Área Andina
Facultad de Educación
Lic. Educación Infantil
Pedagogía Y Educación Infantil
Semestre II - Marcela Alvarado
Karen Lorena Barajas Herrera
Yurley Tatiana Buendia Bautista

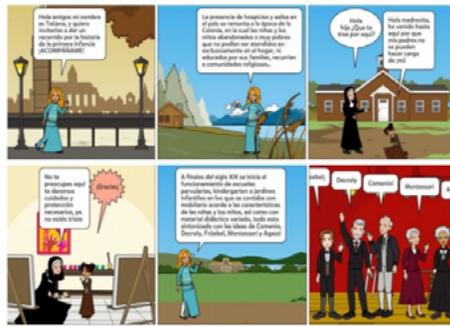
¿QUE ES?										
PEDAGOGÍA	EDUCACIÓN	DIDÁCTICA	LÚDICA	INVESTIGACIÓN	AUTOEVALUACIÓN	ENSEÑAR	APRENDER	INFANCIAS	PRÁCTICA PEDAGÓGICA	AGENTE EDUCATIVO
Quince- no,H.(2003). Plantea el saber pedagógico de Goethe, siendo para él la pedagogía, una cultura abierta, una experiencia que se construye entre el hombre, su ser y el ser de la natu- raleza.	León,A. (2007). La educa- ción forma al sujeto individual, subjetivo, responsa- ble ante el mundo y del mundo que le han mostrado, enseñado, si no es libre no es responsa- ble, no pue- de decidir, no se ha educado.	Mallart,J. (2001). La Didáctica como la ciencia de la educación, cuya finali- dad consiste en lograr la formación intelectual de los edu- candos.	Dinello,R. (2007). Es una op- ción de com- prensión, que concibe nuevas representa- ciones que transforman creativa- mente la percepción fenomeno- lógica de la comunidad dando así lu- gar a nuevos procesos	Tamayo, m. (1994). La investigación es un proceso que mediante la aplicación del método cien- tífico, procura obtener infor- mación relevan- te y fidedigna para entender, verificar, corre- gir y aplicar el conocimiento.	Calatayu- d,S. (2002). Es la estrategia para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje indi- vidual realizado por el discente.	Gvirtz, S; Palamides- si,M. (1998) Actividad que busca favorecer el aprendi- zaje. La enseñanza genera un andamia- je para facilitar el aprendi- zaje de algo que el aprendiz puede ha- cer si se le brinda una ayuda.	Izquierdo, R. (2004). Aprendizaje: significa por consiguiente la aparición de una nue- va conduc- ta a partir de actividades y experiencias previas.	Kohan, W (2002). Una situa- ción a ser establecida, atentada, alimentada, sin importar la edad de la experiencia.	Gimeno, 1997: en Diker, 1997 Prác- tica educativa como experiencia antropológica de cualquier cultura, aquella que se desprende de la propia institucio- nalización de la educación en el sistema escolar y dentro del marco en el que se regu- la la educación.	Lara,L;Oso- rio,A. (1991) Todas aque- llas personas vinculadas o no a las instituciones públicas o privadas que sin ser docentes han sido capacitadas formalmen- te o en la práctica.



Luego, se da inicio a todo el proceso desde la reflexión histórica de los enfoques pedagógicos que han transformado las concepciones de infancia y para ello se motiva a los estudiantes a generar el primer acercamiento a la consulta y trabajo desde una herramienta web, que los estudiantes debían diseñar de manera didáctica un recurso en que se diera cuenta de los aportes más relevantes del documento Sentido de la educación inicial, documento número 20. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. De esta forma, se buscaba que los estudiantes, pudieran generar un proceso de selección y clasificación de la información más relevante en relación con la historia de la educación de la primera infancia y algunas nociones primarias sobre educación inicial.

En el desarrollo del ejercicio los estudiantes optaron por desarrollar el ejercicio en herramientas como Genial.ly, Powtoon Prezi.com, Kahoot.it, Mobbyt.com y Pixton las cuales les permitían desarrollar contenidos como presentaciones, juegos educativos y comic pedagógico.

IMAGEN 2. COMIC PEDAGÓGICO IMAGEN



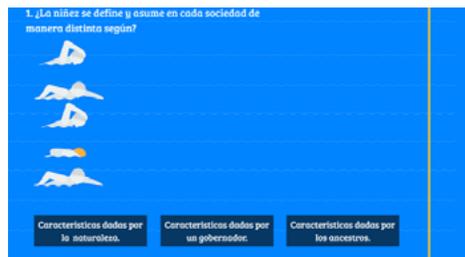
Fuente: Comic Pedagógico elaborado por estudiante de II semestre

3. JUEGO EN MOBBYT.COM



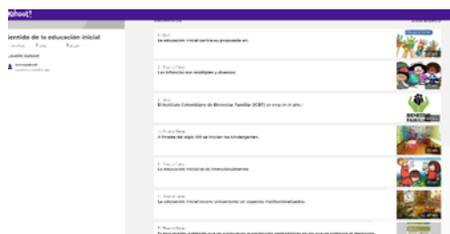
Fuente: Juego en Mobbyt.com elaborado por estudiante de II semestre

IMAGEN 4. JUEGO EN GENIAL.LY



Fuente: Juego en Genial.ly elaborado por estudiante de II semestre

IMAGEN 5. JUEGO EN KAHOOT.IT



Fuente: Juego en Kahoot.it elaborado por estudiante de II semestre

Ejercicio previo a la experiencia pedagógica



En la semana siete por directiva rectoral se genera la suspensión de clases presenciales e inicia todo el proceso de trabajo remoto. Desde allí se genera junto con los estudiantes todo el proceso de análisis en relación con la pregunta movilizadora ¿Cómo abordar los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación infantil, tomando como sustento, elementos propuestos por los modelos pedagógicos contemporáneos? Y para ello se dividen las sesiones de clase en el desarrollo de lo que fue la era postindustrial y la incursión de las pedagogías contemporáneas.

Surge el pico alto de la experiencia pedagógica, al generar un proceso reflexivo en relación con los niveles de participación dentro de las sesiones de clase y frente al compromiso de los estudiantes en cuanto a la preparación de la sesión (lecturas e investigaciones previas). Se ve la desmotivación en cuanto a los contenidos, sumado a las particularidades de la nueva modalidad de estudio y es allí cuando se consolida la propuesta: ¡El Reportero soy Yo!

El objetivo de la actividad será entonces diseñar y realizar una entrevista a un pedagogo perteneciente al paradigma de escuela nueva, en la cual se exploren sus principales ideas y planteamientos con respecto a la pedagogía infantil y la didáctica para el trabajo con niños de primera infancia.

Esta tarea actividad buscaba fortalecer en los estudiantes el pensamiento crítico y creativo, junto con la capacidad de análisis y síntesis, a partir del diseño y realización de una entrevista a el pedagogo que ellos seleccionaran, considerándolo como uno de los pedagogos más relevantes de la modernidad. Se trataba no solo de realizar preguntas al entrevistado, sino de responderlas de igual forma, es decir, utilizando la dialéctica como metodología. Previo a la construcción de las entrevistas, los estudiantes debían generar un proceso de indagación en relación con el modelo de Escuela Nueva y desde allí consolidar frente a que representante o pedagogo iban a construir su ejercicio.

Dentro de los exponentes seleccionados por los estudiantes se encontraban Ovide Decroly (1871 – 1932), María Montessori (1870 – 1952) y Celestin Freinet (1896 – 1966). Cada estudiante de manera previa a la sesión de clase debía cargar por medio del recurso establecido en plataforma, el diseño del cuestionario que utilizaría para la entrevista y las posibles respuestas que dicho entrevistado podría generar. Este ejercicio implicaba, no solo que cada estudiante de manera anticipada consultara como cada exponente desarrollaba sus postulados de acuerdo con el modelo general, sino que también implicaba preparar lo que se consolidaría como un juego de roles y para que fuese exitoso, debían indagar sus características físicas y actitudinales principales y el porqué de sus postulados en el marco de la época o momento histórico en que desarrollo su ejercicio pedagógico.

IMAGEN 6. CARGUE DE LAS ENTREVISTAS EN PLATAFORMA MOODLE

ID	Usuario	Título	Estado	Fecha de entrega	Comentarios	Fecha de entrega	Puntaje
100000-000-00000-100000000	PRISCILA ANDREA Hernandez Gomez	Entrevista a Ovide Decroly	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:48	0,0/5,0
100000-000-00000-100000000	Diego Antonio Junco Quiroz	Entrevista a Celestin Freinet	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:48	4,0/5,0
100000-000-00000-100000000	Alicia Natalia Fuentes Horta	Entrevista a Ovide Decroly	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:48	0,0/5,0
100000-000-00000-100000000	Karen Andrea Hernandez Lopez	Entrevista a Celestin Freinet	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:47	4,0/5,0
100000-000-00000-100000000	Karen Liliana Duran Sotomayor	Entrevista a Ovide Decroly	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:43	5,0/5,0
100000-000-00000-100000000	Alicia Estrella Hernandez Sotomayor	Entrevista a Ovide Decroly	Completado	5/5/2020	Comentarios (0)	17 de abril de 2020, 12:49	4,0/5,0

Algunos de los interrogantes que los estudiantes le plantean al referente son ¿Por qué le causa interés el campo de la educación? ¿Cómo debía ser instruido el niño? ¿Cuál es su método de aprendizaje? ¿Qué material de apoyo implemento para su teoría? ¿Cuál es su concepción sobre el papel que tiene el estudiante en la educación? ¿Qué papel tiene el educador en el proceso? Entre otras, que permitieron evidenciar de igual forma el grado de investigación de los estudiantes en relación con la posibilidad de respuesta a otorgar.

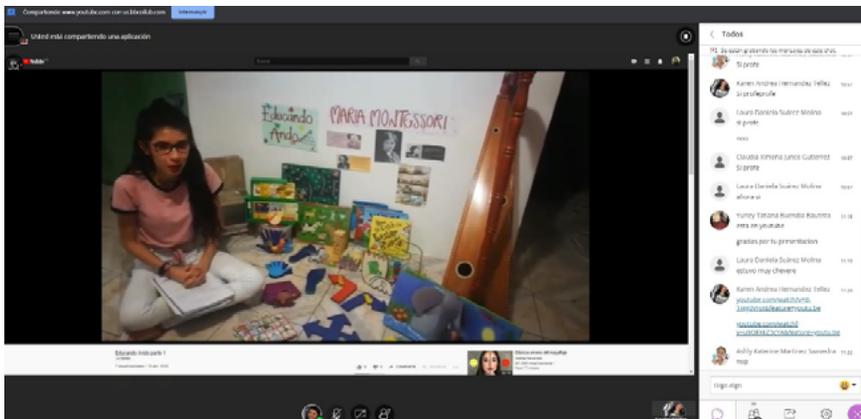
Ejercicio cumbre

Posterior al cargue de las entrevistas junto a las posibilidades de respuesta, en el espacio de clase (momento sincrónico) cada estudiante debía socializar su ejercicio de investigación mediante el producto multimedia y/o audiovisual que construyó a partir de la investigación tanto del representante como de una herramienta que le posibilitara la presentación del ejercicio de manera llamativa, pero sin perder el rigor académico.

Dentro de las evidencias de la sesión se encuentra el uso libre de los siguientes recursos web que posibilitaron la presentación de los resultados por parte de los estudiantes:

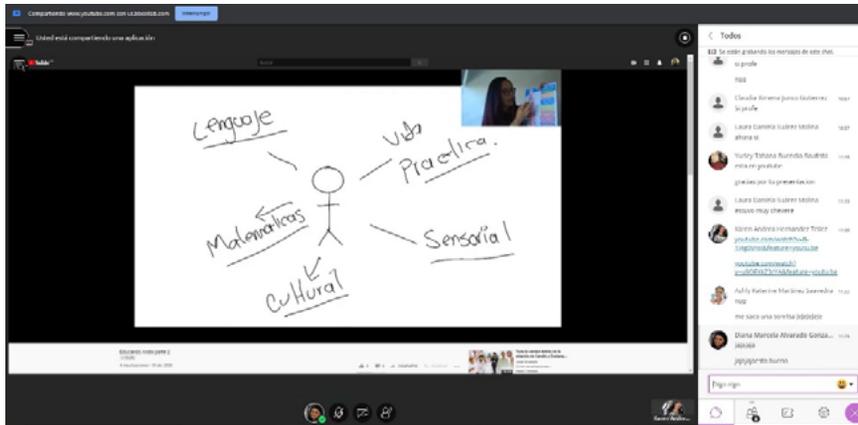
Producto elaborado en Youtube: sitio web que permite cargar, visualizar y compartir videos.

IMAGEN 7. JUEGO DE ROLES ESTUDIANTE KATHERIN HERNÁNDEZ – MONTESSORI



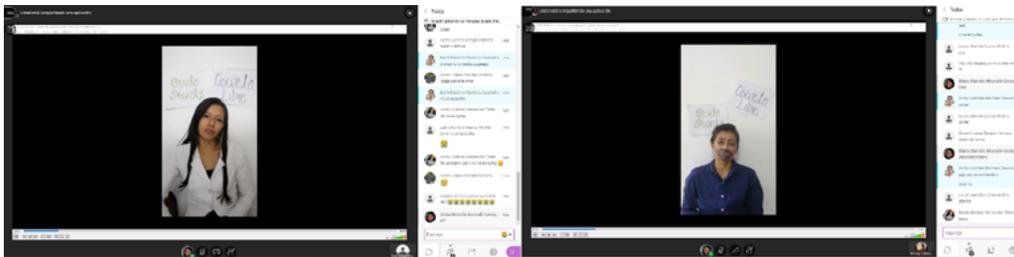
La estudiante Katherin Hernández realiza la socialización de la entrevista a María Montessori a manera de noticiero. Adicional a ello, entrevista a una maestra experta en el modelo pedagógico de dicho representante, ubicada en Australia quien se encarga de ampliar a toda la audiencia las características principales de la pedagogía Montessori mediante la opción de Whatsapp -Video Llamada.

IMAGEN 7. JUEGO DE ROLES ESTUDIANTE KATHERIN HERNÁNDEZ - MONTESSORI



Clipchamp: editor, compresor y convertidor de vídeo

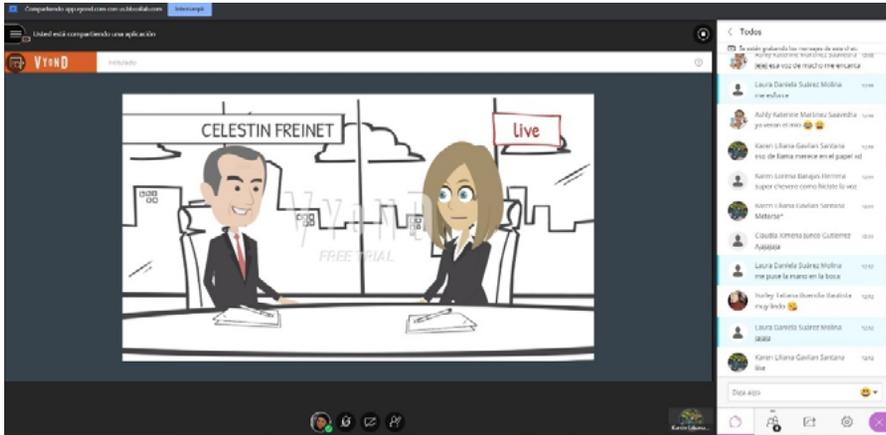
IMAGEN 9. JUEGO DE ROLES ESTUDIANTE KATHERINE MARTÍNEZ - DECROLY



La estudiante Katherine Martínez usando la expresión dramática, personifica en el proceso de entrevista mediante el juego de roles a la periodista y al invitado (Decroly) usando como herramienta de edición la plataforma Clipchamp. Cabe resaltar que el ejercicio permitió generar mayor reconocimiento de la estudiante dentro del grupo de compañeras, desde las habilidades que pudo poner en manifiesto gracias al juego de roles.

Vyond: plataforma en línea de creación de videos animada, anteriormente conocida como Go Animate

IMAGEN 9. JUEGO DE ROLES ESTUDIANTE DANIELA SUÁREZ - CELESTIN FREINET



Fuente: (mencionar)



La estudiante Daniela Suárez, construyó por medio de la herramienta Vyond un vídeo animado en la que se representó a sí misma y a su invitado haciendo uso de la opción de grabación de voz para darle vida a cada uno de los personajes.

Canva: Herramienta web de diseño gráfico

IMAGEN 10. JUEGO DE ROLES ESTUDIANTE KAREN BARAJAS - MONTESSORI

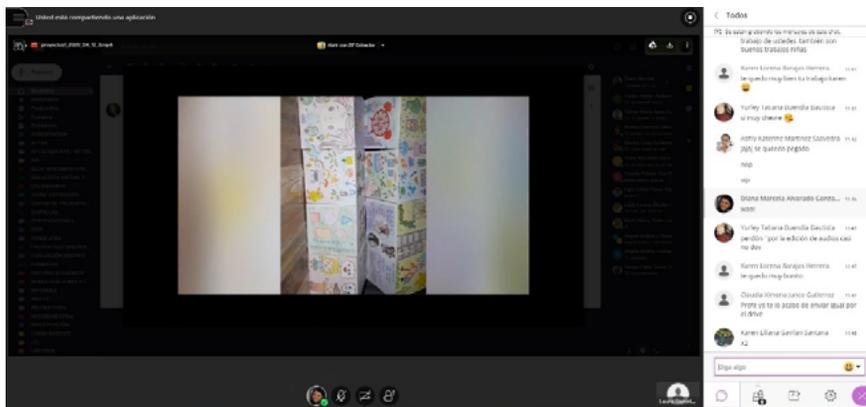




La estudiante Karen Barajas haciendo uso de la herramienta Canva, generó la construcción de un comic pedagógico haciendo uso de la opción de grabación de voz dio vida a cada uno de los personajes.

FilmoraGo: aplicación de edición de vídeo

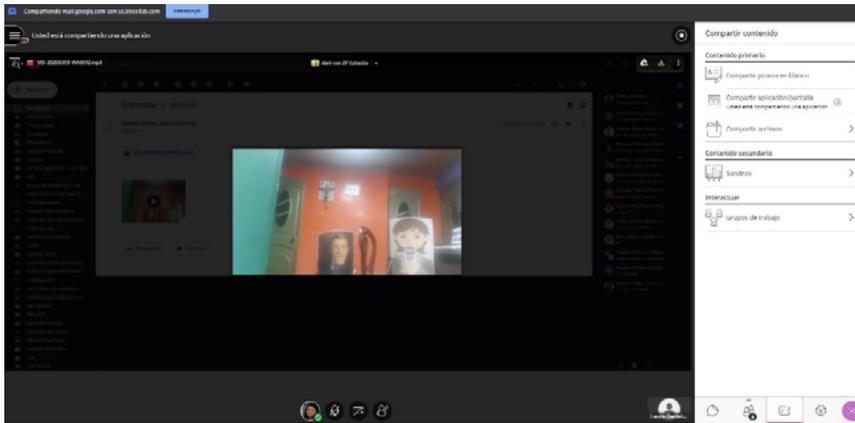
IMAGEN 10. CUBOS MÁGICOS ESTUDIANTE TATIANA BUENDÍA - FREINET



La estudiante Tatiana Buendía representa todo el modelo pedagógico de Celestin Freinet mediante la elaboración de cubos mágicos narrados por el entrevistador y el entrevistado usando como apoyo una voz de externa (masculina) quien le ayudo en la personificación, usando como programa de edición FilmoraGo.

- » Autorecreación: Material audiovisual en el que las estudiantes se personificaban o hacían uso de recursos como títeres o material didáctico para el juego de roles.

IMAGEN 11. AUTORECREACIÓN ESTUDIANTE XIMENA JUNCO – FREINET



La estudiante Ximena Junco, se valió para su juego de roles de la expresión dramática con el uso de títeres para personificar al entrevistador y el entrevistado. Posteriormente generó proceso de edición mediante herramientas de edición de vídeos que le permitieron incorporar el audio a su ejercicio.

Conclusiones

Desde el enfoque de la propuesta

Luego del desarrollo de la experiencia y mediándose la posibilidad de que cada estudiante diera cuenta de sus hallazgos, construcciones personales y adoptara una postura en relación con un referente pedagógico entorno al paradigma de escuela nueva, se hace relevante referir a la incidencia del juego de roles y las herramientas TIC en los procesos creativos de aproximación al pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo.

Sin duda alguna, la experiencia permitió desde la consolidación en los estudiantes de las competencias TIC para el desarrollo profesional docente y desde la premisa inicial de posibilitar nuevas prácticas pedagógicas, el desarrollo desde aspectos fundamentales para lo que se consolidará como su futuro práctico

y profesional, y en ese orden, consintió el fortalecimiento del pensamiento crítico no desde el cómo dar cumplimiento a la inferencia curricular establecida, sino a repensar las maneras de aprender desde el facilitar a los estudiantes herramientas oportunas que les permitan ser autorreguladores en lo que será su propio aprendizaje.

Es allí que cobra mayor importancia la estrategia de juego de roles, siendo una mediación de mayor participación y se deja de lado la postura del maestro como poseedor de conocimiento y se resalta el papel del estudiante como gestor de experiencias de aprendizaje, modificando ciertas conductas nocivas en el aula y la nueva modalidad de estudio. El trabajo desde el juego de rol (role-playing), posibilita la exigencia individual, la interacción y la mejora en las habilidades comunicativas, basándose en ejercicios que parten de la representación y la simulación. El rol del docente se funda en ser quien proporciona la situación problema, pero es el estudiante quien gestiona como asumirlo y como desentrañarlo, aportando cierto sentido de la realidad y el contexto que llevo al referente a asumir una postura epistemológica determinada.

Ahora bien, atendiendo a la naturaleza del hombre de evidenciarse como un ser social, el espacio de consolidación de la actividad fue efectivamente el momento de compartir los hallazgos con el grupo de pares. Es allí donde se ponen en manifiesto principios dentro del proceso de desarrollo docente arraigados al intercambio de saberes, desde lo explorado, lo comprendido y lo situado en un contexto pedagógico, desde la libertad en la ruta metodológica de la propuesta y el compromiso de un ejercicio responsable de investigación.

Desde la pedagogía

La propuesta pedagógica que en principio parte de la incorporación de las tecnologías al proceso formativo del estudiante en búsqueda de la inclusión de esas nuevas formas de ser en el aula, toma en la medida de su ejecución, un rumbo sobredimensionado, al involucrar desde la experiencia particular del juego de roles, características propias del pensamiento crítico generando la consolidación de espacios de diálogo, reflexión y aprendizaje colaborativo, también, el encuentro de las experiencias, motiva la participación de los estudiantes, desde el aporte individual basado en sus habilidades y estilos de aprendizaje, frente a una situación problema como lo fue entrevistar a un referente pedagógico.

La construcción de los argumentos que posiblemente pudo establecer ese otro, hacen parte de las posturas que el estudiante asume en consecuencia a una investigación no solo de orden pedagógico, sino social permitiendo expresar a otros los resultados de sus hallazgos.

El preparar a los estudiantes en el marco de anticiparse a lo que se discutirá en las sesiones de clase, permite que se condicionen ciertos entornos académicos de tal forma que se consoliden como espacios ricos en discusión, en el que cada uno, sea capaz de establecer diálogos alrededor de sus consultas previas, sus dudas posibles y sea viable mediar la resolución colectiva de las inquietudes.



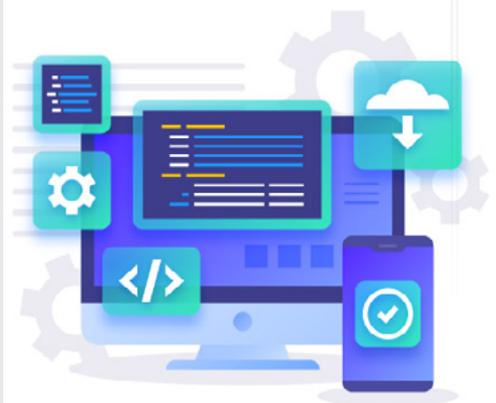
Desde los nodos institucionales

Desde el sello Areandino y los nodos establecidos de manera institucional, la experiencia pedagógica aporta a las apuestas formativas y la construcción de habilidades desde los rangos diferenciadores de los estudiantes, trabaja frente al desafío del contexto social vigente aspectos relacionados al humanismo en lo que refiere a la confluencia de los cambios paradigmáticos de una sociedad como lo es la globalización y el trabajo red, así como el ser responsable con la información y el conocimiento, en contextos actuales como los condicionados por la tecnología.

Por otro lado, el reconocimiento del otro desde su contexto, sus destrezas sociales y el trabajo en equipo, posibilitan que la práctica al ser socializada en el grupo de estudiantes por ellos mismos les permita acceder a múltiples posibilidades de informar desde igual número de opciones, demostrando una vez más que el aprendizaje se construye en colectivo.

No se puede dejar de lado la orientación al servicio y la disposición hacia el estudiante, rol que ha de ser característico de todo maestro, en el que la disposición y la actitud permanente de saber “ponerse en los zapatos del otro” comprender sus necesidades, escuchar, es lo que permite contemplar todo el espectro del trabajo que requiere para el estudiante el trabajo desde el uso de estas herramientas.

Finalmente, este tipo de propuestas posibilitan explorar nodos como el de creatividad e innovación desde la resolución de problemas y el diseño y la ejecución de herramientas pedagógicas, así como desde el pensamiento crítico, generando constructos alrededor de diversos patrones de pensamiento divergente entre estudiantes, en las que la asimilación y generación de nuevos conocimientos, parte de un proceso autogestionado en torno al interés por la investigación y el uso responsable de las tecnologías.



Referencias

- Dosso, R. (2009). El juego de roles: Una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Redalyc*, 13, 11-28.
- Gobierno de Colombia. (2020). Coronavirus Colombia . Obtenido de <https://coronaviruscolombia.gov.co/Covid19/index.html>
- Mera, K. (Enero - Abril de 2019). La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales ReHuSo*, 4(1), 99-108.
- Oficina de innovación educativa. (2013). Competencias Tic para el desarrollo profesional docente. (M. d. Nacional, Ed.) Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

