



Desarrollo de competencias digitales enlazadas a la propuesta de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, en el marco del proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle

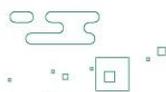
Autores/as:

- De la Rosa, Eugenia.
 - eugeniadelarosa07@gmail.com
 - FFyL, UNCuyo.
- Olivera, Néstor.
 - nestorolivera07@gmail.com
 - FFyL, UNCuyo.
- Giorda, Estefanía.
 - estefaniagiorda@gmail.com
 - FFyL, UNCuyo.
- Abraham, Daniela.
 - dabraham@mendoza.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.

Resumen:

La experiencia se realiza en el marco del Área de Virtualidad de la Facultad de Filosofía y Letras. Se denomina "Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA". Como equipo de la cátedra Organización y administración de la institución educativa, participamos en la experiencia piloto del proyecto durante el primer semestre de 2023. Realizamos reuniones con el equipo de la Secretaría de Virtualidad, en las que nos explicaron la iniciativa, sus objetivos y alcances. Luego realizamos propuestas de experiencias con las/los estudiantes que involucrasen diversas competencias digitales. Para ello, repensamos nuestras guías de aprendizaje, prácticas en el aula virtual y en las clases presenciales.

Al mismo tiempo, participamos del curso que ofrecían desde la Secretaría de Virtualidad, a fin de formarnos y acompañarnos en el marco del trabajo con competencias digitales.





La experiencia resultó un gran desafío para todo el equipo de cátedra, ya que nos hizo repensar la propuesta pedagógica de la materia. Leer y analizar nuevos textos, temas y dinámicas de trabajos por competencias digitales nos llevó a proponer cambios en las guías y el trabajo en nuestro entorno virtual de aprendizaje en Moodle.

Palabras clave: aprendizajes; competencias digitales; enseñanza; entornos virtuales.

1. Contexto de la actividad

La experiencia se realiza en el marco del Área de Virtualidad de la Facultad de Filosofía y Letras. Se denomina "Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA".

Como equipo de la cátedra Organización y administración de la institución educativa, participamos en la experiencia piloto del proyecto durante el primer semestre de 2023.

2. Descripción de la experiencia

Comenzamos asistiendo a reuniones con el equipo de la Secretaría de Virtualidad, en las que nos explicaron la iniciativa, sus objetivos y alcances.

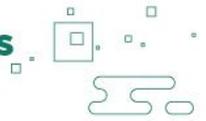
Luego realizamos propuestas de experiencias con los estudiantes, que involucrasen diversas competencias digitales. Para ello, repensamos nuestras guías de aprendizaje, prácticas en el aula virtual y en las clases presenciales.

Al mismo tiempo, participamos del curso que ofrecían desde la Secretaría de Virtualidad para formarnos y acompañarnos en el marco del trabajo con competencias digitales. Trabajamos con las/los estudiantes en el cursado de la materia con diferentes propuestas de aprendizaje.

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Desde la cátedra, consideramos el uso de las nuevas tecnologías como un potenciador del aprendizaje. Es por eso que, aún antes de la pandemia, veníamos afianzando la utilización del aula virtual y diversos recursos tecnológicos para ampliar el espacio de aprendizaje, al igual que disponíamos de clases virtuales de acuerdo a las demandas estudiantiles.

Fuimos convocados como equipo de cátedra para ser parte de la prueba piloto o primera fase del proyecto, durante el primer semestre de 2023. Decidimos realizarlo para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la cátedra,



ofrecer nuevas alternativas y oportunidades de experiencias de aprendizaje a las/los estudiantes. Además, aporta a nuestra formación profesional permanente en entornos virtuales de aprendizaje.

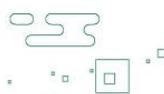
Este proyecto significa una oportunidad para profundizar y enriquecer la propuesta de la cátedra. Consideramos que es valioso en la formación docente, ya que cada vez más son necesarias las competencias digitales para el desempeño profesional.

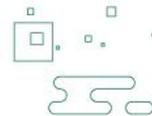
2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

La experiencia resultó un gran desafío para todo el equipo de cátedra porque nos hizo repensar nuestra propuesta pedagógica de la materia. Leer y analizar nuevos textos, temas y dinámicas de trabajos por competencias digitales nos llevó a proponer cambios en las guías de aprendizaje y el trabajo en nuestro entorno virtual en Moodle.

Es un proceso lento que requiere de una labor ardua para articular saberes propios de la materia, propuestas en entornos virtuales, competencias digitales y dinámicas innovadoras. En la propuesta, trabajamos competencias digitales que se detallan a continuación:

Competencia digital	Nivel	Insignia	Actividades de la cátedra
Información y alfabetización mediática	Explorador - A2 Fomento del uso de las tecnologías digitales para la búsqueda de información por parte de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje 2 y 3. Actividades desarrolladas en clase mediante recursos virtuales.
Comunicación y colaboración digital	Integrador – B1 Implementación de actividades que fomenten la comunicación digital y la colaboración de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje. Construcción de la matriz y actividades objetivo. Actividades en clase, virtuales y por WhatsApp.





Creación de contenido digital	Explorador - A2 Fomento del uso de las tecnologías digitales para la creación de contenidos por parte de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje 1, 2 y 3. Construcción de la matriz y actividades objetivo.
Uso responsable	Explorador A2 Fomento del uso de las tecnologías digitales de forma segura y responsable por parte de las/los estudiantes.		Actividades y debates realizados en clases presenciales.
Resolución de problemas digitales	Explorador A2 Fomento del uso de las tecnologías digitales por parte de las/los estudiantes para resolver problemas.		Guías de aprendizaje. Actividades realizadas en clases presenciales con recursos digitales, por ejemplo, el parcial.

3. Valoración de la experiencia

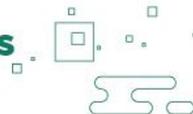
Durante el devenir del cuatrimestre, realizamos variadas experiencias y propuestas de aprendizaje que consideramos relevantes para trabajar competencias digitales junto a las/los estudiantes.

Logramos que, a través de esas instancias, pudieran adquirir insignias que implicaban a su vez un nivel de competencia digital alcanzado.

Es importante mencionar que, lejos de ser actividades aisladas u opcionales, se incluyó el desarrollo de competencias como parte del proceso de la cátedra, vinculado al tratamiento de los diferentes contenidos y esencial tanto para el cursado como para la obtención de la regularidad. Es por esto que el 100% de las/los estudiantes lograron la adquisición de las insignias correspondientes.

Como dificultades, podemos mencionar la falta de tiempo para poder profundizar en algunas competencias digitales o enriquecerlas con otras actividades prácticas.





4. Conclusiones de la experiencia

Creemos vital para el desarrollo de profesionales competentes que las capacidades digitales sean trabajadas desde la formación inicial. La mayoría de las/los profesionales debe capacitarse como parte de su formación permanente y continua en el uso de los recursos tecnológicos, pero, dada la realidad actual del mercado laboral, es menester para la Universidad proveerla desde la carrera de base.

Algunos de los recursos virtuales que utilizamos en esta experiencia de enseñanza y aprendizaje fueron Genially, Canva, Padlet, diseño de cuestionarios en Google Forms, construcción de matriz a partir del Excel de Google, presentaciones en clase, juegos como rompecabezas virtuales, entre otros. Los recursos fueron un puente para la construcción de competencias digitales en las/los estudiantes.

Por otro lado, muchas de estas habilidades ya son parte de las/los jóvenes y adultos que transitan nuestras aulas. El brindar un espacio de reconocimiento y perfeccionamiento de esas capacidades puede enriquecer la propuesta pedagógica como una estrategia de motivación, contención, etc.

5. Bibliografía de referencia

Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras (2023). *Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA.*

