

MODELO
TECNOPEDAGÓGICO

El Modelo Pedagógico Institucional UFLO (MPI) aprobado por Res. CS 40-18, se constituye como punto de partida del Modelo Tecno Pedagógico (MTP).

Un Modelo Pedagógico es un conjunto de conceptos y principios destinados a orientar la vida académica en lo que respecta a sus principales funciones: docencia, extensión e investigación, en el marco de los principios institucionales, de modo que presida la acción y brinde los lineamientos de la práctica.

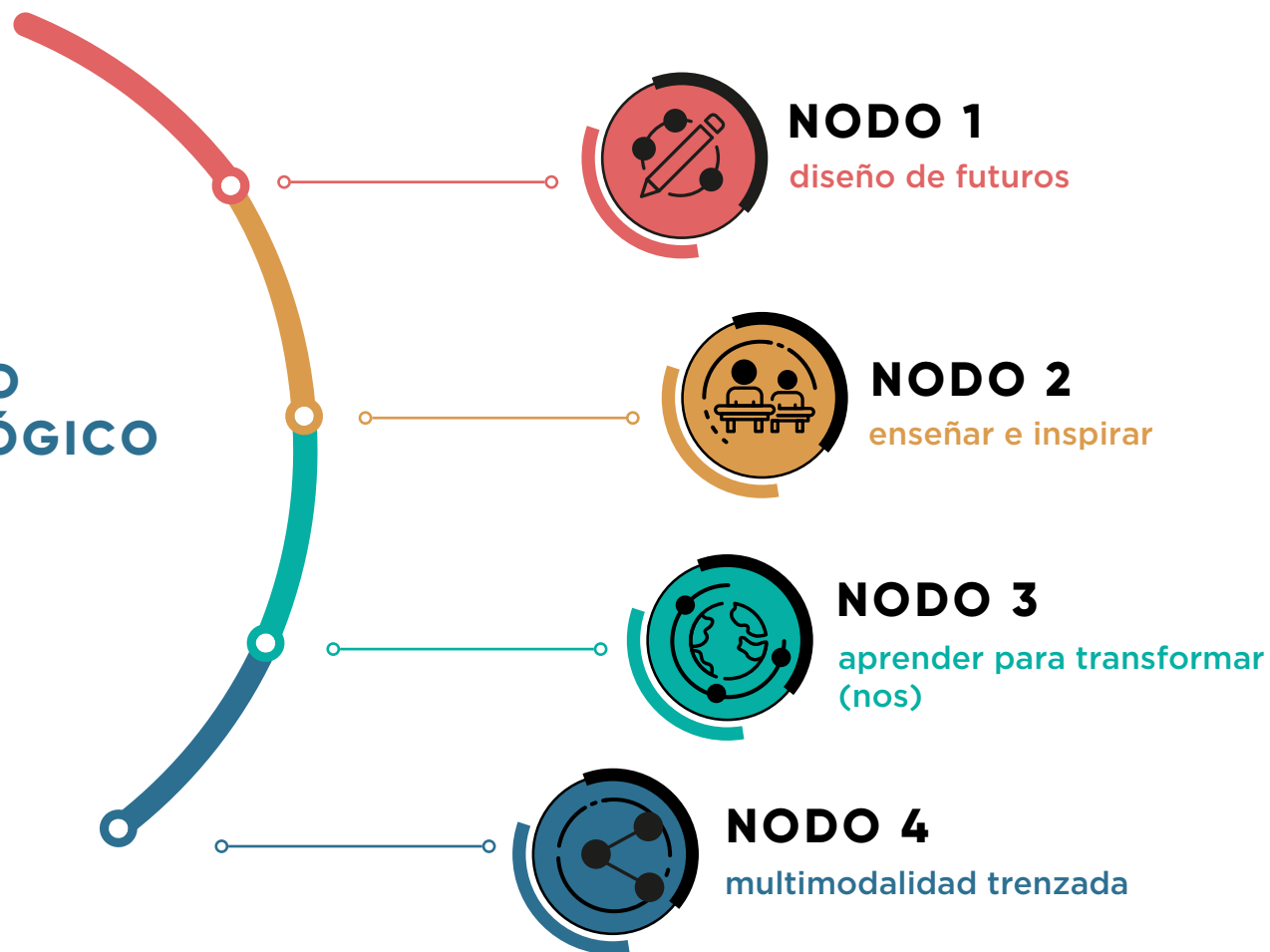
El propósito del Modelo Pedagógico Institucional de la Universidad de Flores (UFLO) es el de establecer un marco general para articular los valores, los principios y los objetivos que informan y guían las actividades de enseñanza y aprendizaje en toda la Universidad.

La implementación de este modelo contribuye a la misión y visión de la Universidad, fundamentalmente en lo que hace a la promoción de la mejora continua de la calidad de vida y el desarrollo humano en condiciones de sustentabilidad social y ambiental, lo que brindará a todos y cada uno de sus graduados una identidad propia de UFLO.

El MPI se presenta como una construcción viva y participativa de la comunidad universitaria que permite orientar las prácticas pedagógicas institucionales, construir un espacio de discusión, de reflexión y aprendizaje permanente entre todos quienes conforman la Universidad; y dar respuesta a las expectativas de estudiantes y a las necesidades de las comunidades regionales con las que se interactúa, en un proceso de constante intercambio y transformación.

El Modelo Pedagógico Institucional se postula ordenado en 4 nodos.

**MODELO
PEDAGÓGICO
UFLO**



El Modelo Tecno Pedagógico se exhibe como una ampliación del Nodo 4 del Modelo pedagógico institucional denominado multimodalidad trenzada.

En la Universidad de Flores, el tiempo transitado en la pandemia consecuente al COVID 19 resultó una experiencia alentadora para revisar las decisiones pedagógicas con espíritu renovado, de cara a un futuro que se ha definido institucionalmente híbrido y multimodal.

La idea de hibridación refiere a pensar en aquello que se mezcla, que se combina, no solamente en cuanto a la modalidad de abordaje, virtual, presencial, sino también al entrelazamiento de equipos de trabajo, de disciplinas, incluso de carreras y sedes.

La multimodalidad consiste en el uso de diversas modalidades combinadas y trenzadas de modo tal de potenciar los aprendizajes teniendo en cuenta diferentes modos de acceso al conocimiento y contemplando en cada caso el potencial y valor agregado que supone cada modalidad.

El Modelo Tecno Pedagógico propone, entonces, un escenario institucional interdisciplinar y multidisciplinar que estimula el

trabajo colaborativo entre las sedes, carreras y asignaturas, mediado por tecnologías que hibridan la experiencia; una trama pedagógica articulada, trenzada, híbrida en modalidades, contenidos y actividades, sin barreras espaciales o temporales.

Desde este modelo, se reconoce que la incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza universitaria no implica necesariamente una mejora en los procesos pedagógicos per se, porque entendemos que la tecnología por sí misma no garantiza mejores aprendizajes.

Es por ello que se considera necesario idear un conjunto de estrategias que, con el fin de contribuir a la mejora de la enseñanza desde el modelo pedagógico UFLO, suponga un valor agregado cuando la tecnología extiende o amplía la posibilidad de comprensión y aprendizaje.

Asimismo, el modelo tecnopedagógico tiene como objetivo configurar la propuesta didáctica de las asignaturas mediada por tecnologías digitales y/o emergentes, de modo tal que se articulen de manera congruente los objetivos a lograr por el estudiante, los contenidos, las actividades y la evaluación y lo hagan de un modo enriquecido por el uso de esas tecnologías.

En este sentido es importante explicitar algunas ideas sustanciales:

Se considera a los estudiantes como sujetos activos que aprenden a partir de la interacción con los otros, con los materiales de estudio, con el profesor y con el mundo, tanto a partir de contextos formales como informales. De allí que los materiales y recursos didácticos son concebidos como un medio para promover la autonomía, la reflexión y la actitud crítica.

Se considera a los docentes como generadores de esos procesos, provocadores del aprendizaje profundo a partir del diseño de la materia, de la planificación minuciosa de estos espacios y de la interacción continua con sus estudiantes. Hoy nuestros docentes son curadores de contenido, provocadores de situaciones de aprendizaje, comunicadores, facilitadores y tutores del proceso de aprender.

Se considera a los materiales didácticos como mediadores del aprendizaje. Los materiales enriquecen la propuesta didáctica. Son materiales que suponen un procesamiento didáctico, que son especialmente diseñados para enseñar determinados contenidos en el contexto de una propuesta educativa específica. Se plantean con la intención de que respondan a una secuencia y propósitos pedagógicos, y se disponen para que los estudiantes interactúen con éstos en forma directa con el propósito de aprender.

Son el conjunto de elementos presentes en el aula virtual, entendida como centralizadora del cursado las asignaturas integralmente diseñadas a distancia, y ocupan un espacio de organización, contención, apoyo y estructuración de contenidos y actividades en las propuestas que combinan modalidades.

Se entienden como materiales didácticos:

- planes de trabajo orientadores,
- hojas de ruta para el recorrido temático,
- guías de contenidos,
- guías de lectura
- archivos, videos, infografías, fotos, juegos, graficos, estadísticas u otros que reflejen algún aspecto del contenido a trabajar
- espacios de comunicación (actividades, foros, mensajes internos, actividades sincrónicas remotas) sumando los avances de la tecnología (RA, IA, podcast, videoconferencias, grabación y edición de videos) de acuerdo a la configuración didáctica de la materia que contempla la coherencia entre objetivos, contenidos, actividades y evaluación.

El modelo MTP de este modo reúne todos los aspectos contenidos en el MP pero sumando el componente de mediación tecnológica.

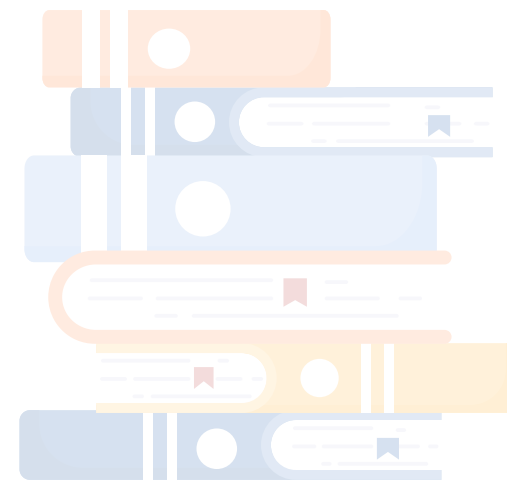


Figura 2 MTP Modelo Tecno Pedagógico Institucional



Modalidades de cursado

En la Universidad nos encontramos con un escenario multimodal, que organiza el cursado de las asignaturas en tres modalidades posibles: presencial, a distancia o combinada.

En el caso de las materias cuya modalidad de enseñanza sea la presencialidad se espera:

- El diseño de actividades centradas en los estudiantes, tal como lo establece el Modelo Pedagógico UFLO y la incorporación de tecnología en las aulas.
- Propiciar el Intercambio entre estudiantes y de los estudiantes con los docentes.
- El empleo de un aula virtual dentro del campus institucional como complemento de las propuestas de enseñanza.

Recordemos que el aula virtual de apoyo a la presencialidad posibilita además implementar estrategias para garantizar la continuidad pedagógica de las actividades, en caso de que la presencialidad se vea interrumpida transitoriamente.

En el caso de materias cuya modalidad de enseñanza sea a distancia, proponemos:

- Diseñar principalmente **clases semanales de tipo asincrónicas**. Donde la acción pedagógica puede darse a través de los materiales didácticos diseñados para tal fin que auspician como mediadores en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- En estas clases se ofrece al estudiante una serie de **actividades** a realizar a lo largo de la semana, para que pueda organizar el tiempo del que disponga en su concreción. Las actividades asincrónicas pueden ser: visualización de un video, lectura de un material de estudio en formato digital, participación en un debate en foro, resolución de alguna consigna a partir de los materiales de estudio, entre otras; siempre contemplando que la realización de la actividad pueda ser realizada en el tiempo de duración asignado para esa clase.
- La elaboración de un **cronograma** en el que se defina la modalidad de las clases (sincrónica o asincrónica), las fechas y los horarios de los encuentros sincrónicos que se hayan definido con la mayor antelación posible a fin de conciliar la agenda del equipo docente y de los estudiantes.

- Si se pautaran encuentros **sincrónicos** vía google Meet recomendamos que sean encuentros en que se promuevan:

- actividades de intercambio grupal, diálogo, debate, o para consolidar una red vincular entre pares;

- espacios para aclarar dudas o realizar síntesis conceptuales por ejemplo ante un parcial, la entrega de un trabajo o examen final.

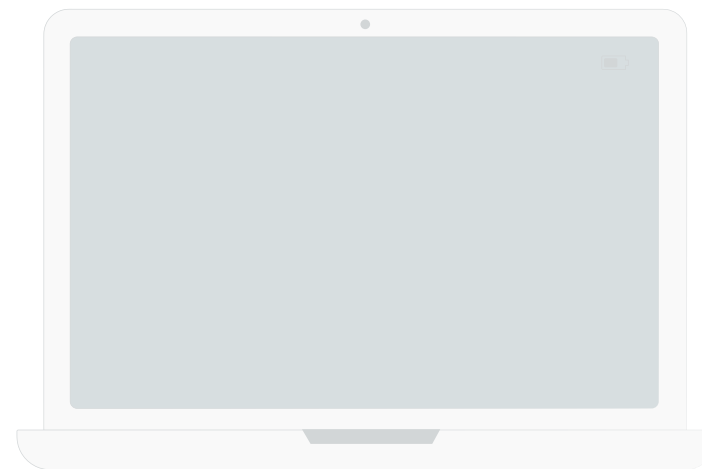
En todos los casos, se sugiere que estos encuentros sean de **asistencia optativa** para los estudiantes y que acontezcan en un **día y horario pactado** al inicio de la cursada.

- Que los encuentros sincrónicos sean **ocasionales**, que permitan reunir a estudiantes y docentes al mismo tiempo en un mismo espacio virtual a partir del cual es necesario promover la participación, el diálogo y el debate.

- Establecer un **canal de comunicación** con los estudiantes. Se sugiere el campus virtual y/o el mail institucional. Para ello, es necesario explicitar momentos, días u horarios en que las dudas podrán ser contestadas.

- Para el caso de las materias de **primer año** se sugiere comenzar con una **actividad introductoria** de presentación individual que permita a los estudiantes conocerse entre sí (Por ejemplo: puede ser mediante una dinámica en un foro).

En línea con lo anterior proponer actividades para achicar las distancias propias de la virtualidad, como: trabajos de a dos, trabajos en pequeños grupos, trabajos grupales, defensas en grupo, trabajos colaborativos, instancias de co-evaluación.



En el caso de las materias cuya modalidad combine horas presenciales y horas virtuales se espera:

- Emplear el **aula virtual** de la asignatura para publicar el programa y el cronograma de cursado.

- Especificar en el aula virtual la frecuencia con que acontecen las **clases presenciales** (quincenales, mensuales, bimestrales) y que ese cronograma sea informado con anticipación al área académica para la **reserva de espacios** en la sede en que se desarrollen los encuentros presenciales.

En las **clases presenciales**, se sugiere proponer actividades que den sentido al encuentro físico entre pares: aprovechar esas instancias para clases invertidas o tipo "taller" que propicien la participación, la construcción conjunta, la experimentación o el trabajo de campo entre los estudiantes o bien recuperar el trabajo realizado en forma asincrónica.

- En el aula virtual se espera hacer foco en las **propuestas asincrónicas**. Donde se ofrece al estudiante una serie de **actividades** a realizar a lo largo de esa semana. Estas pueden ser: visualización de un video, lectura de un material de estudio, participación en un debate, resolución de alguna consigna, entre otras.

- Si se pautaran **encuentros sincrónicos** vía google Meet recomendamos nuevamente su empleo para actividades de intercambio grupal o para consolidar una red vincular entre pares, promover la participación, el diálogo y el debate; aclarar dudas o realizar síntesis conceptuales, por ejemplo ante un parcial, la entrega de un trabajo o examen final. En todos los casos, se sugiere que estos encuentros sean de **asistencia optativa** para los estudiantes y durante el **horario** asignado para la cursada de la asignatura, verificando en el cronograma que no se solape con la asistencia presencial de los estudiantes a la sede.

- Concebir ambas instancias (presenciales-virtuales) como parte de un **mismo proyecto educativo**. En el que se articulen los encuentros presenciales y los virtuales, del modo en que pueda recuperarse y utilizarse lo trabajado entre uno y otro, como un todo.

En la **modalidad a distancia** especialmente, es necesario reconocer las diferencias entre conceptos fundamentales de uso cotidiano: material didáctico, recurso educativo, medios digitales y tecnología.

- Un material didáctico es un dispositivo pedagógico que se presenta a través de un medio o soporte y que su función es la de mediación entre el contenido, quien aprende y quien enseña. Suponen un procesamiento didáctico, son diseñados para enseñar determinados contenidos en el contexto de una propuesta educativa, se plantean con la intención de que respondan a una secuencia y propósitos pedagógicos, y se disponen para que los estudiantes interactúen con éstos en forma directa con el propósito de aprender (*Schwartzman y Odetti, 2013*);
- Un medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en cambio un recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas (*Marquès Graells, 2011*);
- La curaduría de contenidos digitales es el proceso de organizar, evaluar, seleccionar, conservar, utilizar y reutilizar materiales digitales (*Pyatt, 2012*);
- Los medios digitales tienen dos atributos diferenciales respecto de los medios anteriores: la posibilidad de interacción y la de producción de nuevos contenidos por parte de los usuarios (*Chiappe, 2016*);
- El verdadero alcance de la tecnología se hace evidente cuando somos capaces de dejar de utilizarla como una forma de consumir conocimiento y empezamos a verla como una herramienta para enriquecer la generación de conocimiento (*Hattie, 2015*).

El lugar que se le da a la tecnología en este modelo es muy importante y adherimos a la postura que concibe que "las tecnologías son recursos, apoyos que ayudan al docente a que su práctica se convierta en una experiencia de calidad, original e innovadora pero nunca podemos tomar a las tecnologías como un fin en educación" (*Alonso, Rivera Vargas y Guitert, 2013*)

Tomamos a la tecnología como posibilitadora para generar espacios con personas de otros lugares del mundo y tener al alcance saberes y novedades de cualquier parte, pero es la práctica del día a día de los profesores quien moldea el uso y la puesta en acción de la tecnología.

La tecnología y la pedagogía se influyen mutuamente. Se trata de superar los límites físicos del aula, uniendo contextos formales e informales de aprendizaje, aprovechando recursos y herramientas globales y difundiendo los resultados de los estudiantes globalmente.

Sobre las aulas virtuales

En palabras de Moreira (2020):

“

Un aula virtual o entorno de enseñanza y aprendizaje de un curso o asignatura ofertado a distancia puede definirse como un espacio online creado con la finalidad de generar una experiencia de aprendizaje valiosa por parte de un grupo de estudiantes bajo la tutela o dirección de un profesor o una profesora. Para que se produzca esa experiencia el estudiante, al acceder al entorno o aula virtual, debe encontrar un conjunto de materiales o recursos didácticos de estudio y trabajo, una serie de actividades o tareas de aprendizaje, así como las herramientas comunicativas y los procedimientos de evaluación que le permitan trabajar autónomamente sin la presencia directa de un docente.

”

Las aulas virtuales de la Universidad de Flores se constituyen como un espacio institucional, por lo tanto, su gestión y organización es responsabilidad del equipo de gestión académica y los equipos docentes de la universidad.

Desde UFLO se concibe el aula como un espacio de encuentro para recuperar conocimientos previos, poner en juego habilidades, saberes e intereses, producir materiales, trabajar colaborativamente, reflexionar, construir conocimiento original. La consideramos, entonces, como un **entorno dialógico en donde sus habitantes quieren quedarse**.

Esto es posible porque en la virtualidad contamos con recursos que nos permiten expandir los modos de construir conocimiento con énfasis en el protagonismo del estudiante. Nuestra invitación es a generar auténticos espacios colaborativos, autogestionados, abiertos a la co evaluación, en el marco de proyectos, en donde partamos de un problema por resolver o todo lo contrario: el descubrimiento de problemas de la realidad, que convoquen a los estudiantes a tomar contacto con los conceptos nodales de la disciplina y los pongan en tensión en la práctica concreta.

Por ello, a la hora de diseñar, pensar y planificar el aula virtual, resulta oportuno preguntarnos acerca de los objetivos de aprendizaje de la materia y delinear las características de las **estrategias, actividades, recursos, contenidos y tipo de vínculos** que vamos a necesitar implementar.

Las asignaturas que conforman cada carrera se diseñan en función del programa, en línea con el plan de estudio respectivo. De este modo, se proponen 4 o 5 unidades conformadas por clases. Cada unidad en el diseño del aula virtual en el campus UFLO cuenta con: Plan de trabajo, Hoja de ruta, contenidos (temario, bibliografía obligatoria (E Libro) y sugerida, artículos científicos, videos, sitios de internet, presentaciones con distintos soportes), y espacios de comunicación y actividades (foros, tareas y utilización de pizarras colaborativas). Se incorporan instancias de reflexión, aplicación e integración de saberes para favorecer la construcción de conocimientos; se incluyen organizadores visuales, conceptos claves, interrogantes o afirmaciones que actúan como disparadores, permiten conectar el nuevo contenido con conocimientos previos y orientan la lectura del material.

Los espacios de comunicación en el aula virtual están destinados a propiciar la interacción entre estudiantes, docentes y con los materiales. Alentamos a que la comunicación docente-estudiante sea fluida. Entre los espacios de comunicación destacamos los siguientes:

Foros de consultas, destinados a que los estudiantes puedan volcar sus dudas que serán respondidas por los y las profesores/as

Foros de debates, destinados a promover desafíos en los estudiantes, resolución de problemas reales que permiten la transferencia de un contenido e integrar nuevos conocimientos, así como relacionar distintos conceptos o posturas a partir de consignas que involucren distintos recursos (textos, videos, podcast), que pueden ser individuales o grupales y en línea con los objetivos de la materia. En todos los casos el profesor es quien incentiva proactivamente el cumplimiento de la consigna sintetizando acuerdos, conceptos, opiniones e incrementando los desafíos.

Actividades grupales e individuales con entrega en plazos determinados con retroalimentación del profesor, o bien actividades interactivas autoadministradas. Proponemos que haya variedad de tipos de actividades para que se promueva la reflexión, la producción oral y escrita, la transferencia y fundamentalmente la metacognición.

Mensajes internos de la plataforma que alientan el diálogo entre docentes y estudiantes.

En nuestro modelo, se incluyen actividades sincrónicas remotas que permiten un mayor acercamiento estudiante profesor y estudiantes entre sí. Implementación de diferentes estrategias comunicacionales para introducir a los estudiantes en el encuadre de trabajo de la asignatura, realizar su propia presentación y favorecer el vínculo empático entre los actores.

Las actividades sincrónicas se planifican como espacios para potenciar la interacción en tiempo real, el aprendizaje entre pares, utilizando para ello herramientas colaborativas de tipo pizarras virtuales para que todos interactúen y desarrollen actividades colaborativas con un producto final que luego es recuperado en el aula virtual.

Evaluación de los aprendizajes

Se entiende a la evaluación de los aprendizajes como uno de los componentes de los procesos de enseñar y de aprender, por lo cual se propone un enfoque de evaluación enfocada en el proceso, en la mejora continua de las propuestas de aprendizaje.

En tal sentido, la evaluación se presenta en diversas instancias como observación, relevamiento y análisis información significativa, respecto de las posibilidades, necesidades y aprendizajes de estudiantes, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de sus aprendizajes. Debe ser flexible, integral, continua, sistemática y participativa. Sobre esta base, y a medida que va transcurriendo el estudio, los alumnos precisan formarse un juicio sobre su proceso de aprendizaje.

Nuestra metodología prevé diferentes momentos e instrumentos de evaluación que brindan la información necesaria sobre la marcha de su aprendizaje y la promoción de saberes.

Se considera la explicitación de los criterios evaluación y los instrumentos diseñados. El seguimiento y monitoreo de las actividades desarrolladas. La devolución de las evaluaciones con criterio pedagógico y retroalimentación.

Los marcos regulatorios de las prácticas de evaluación se encuentran establecidos en las Normas Académicas institucionales

Proceso de autoevaluación del desarrollo de actividades multimodales

Con el fin de proceder a mecanismos autoevaluativos de las prácticas pedagógicas en carreras a distancia y en actividades que utilizan mediación tecnológica en general, carreras semipresenciales o con un porcentaje alto de virtualidad se proponen algunos instrumentos que permitan periódicamente realizar tareas de autoevaluación para la mejora continua.

Una de estas herramientas de trabajo es el instrumento llamado Check list de aulas virtuales, que tiene como principal propósito orientar hacia el modelo tecno pedagógico institucional el diseño y gestión de las aulas virtuales. En el instrumento se consideran algunos aspectos clave a tener en cuenta y una ponderación de su alcance en términos de lo esperable. Esto significa poner énfasis en algunos referentes de evaluación con el fin de traccionar a equipos docentes hacia la mejora tanto de los diseños instruccionales como de las dinámicas que el entorno virtual genera a partir de ellos.



Check list de aulas virtuales elaborado por la UFLO Universidad



Matriz de autoevaluación SIED

Marco de competencias digitales docentes en la universidad

Desde hace varios años la UFLO ofrece una serie de alternativas de formación para los docentes de la casa de estudios a través de cursos on line. El propósito es que los docentes adquieran en forma paulatina competencias digitales que optimicen su trabajo cuando se trata de actividades curriculares a distancia o bien que utilizan variedad de plataformas y recursos digitales.

Asimismo se espera que con cierta frecuencia los docentes se actualicen en tecnologías emergentes ya que el campo es prolífico y muy cambiante. La irrupción por ejemplo en 2023 de la IA inteligencia artificial generativa, predictiva y conversacional ha impactado de manera muy importante en el ámbito universitario y obliga a la investigación y formación docente.

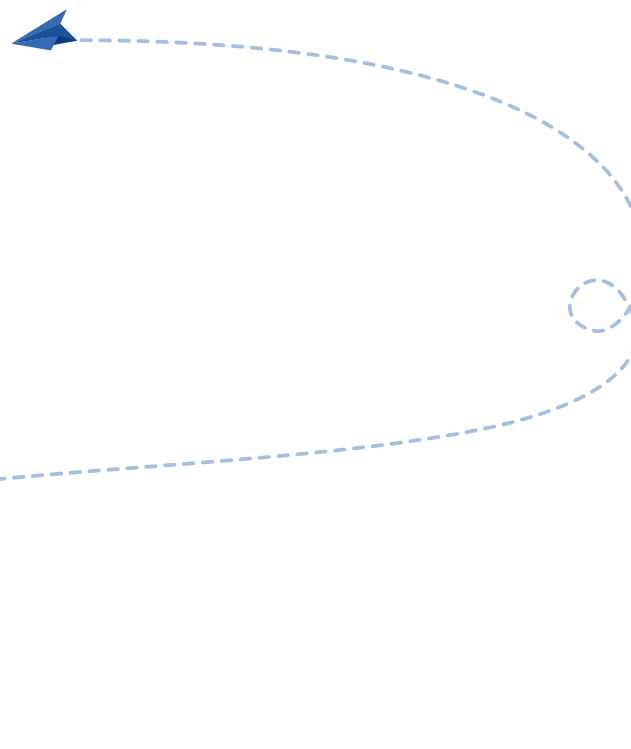
La UFLO propone un marco general de competencias digitales que de manera holística como lo sugiere Castañeda (2023) que favorezca procesos formativos y de actualización de manera continua. Con el fin de permitir el desarrollo de las competencias digitales docentes del profesorado universitario a través de programas de formación y un modelo de acreditación (certificación) de las competencias.

El marco de competencias digitales docentes se organiza en torno a los siguientes ejes:

Competencias profesionales: capacidad para utilizar recursos herramientas y sistemas digitales propios de la disciplina y profesión que enseñan. Desarrollo de métricas de seguimiento de las tareas y actividades en entornos digitales. Compromiso profesional e institucional. Participación en proyectos de innovación. Conocimientos sobre seguridad de la información en las prácticas de uso.

Competencias didácticas: conocimiento y habilidades para la utilización de estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación enriquecidas con tecnología digital inclusivas, colaborativas e innovadoras. Capacidades desarrolladas para implementar el modelo pedagógico UFLO en entornos virtuales de enseñanza. Capacidades para utilizar variedad de herramientas multimedia, tecnologías emergentes e Inteligencia artificial.

Competencias para el desarrollo digital del alumnado: capacidades para enseñar a utilizar de manera eficiente, segura, oportuna y ética las tecnologías. Capacidades de tutorización, orientación, acompañamiento y guía del trabajo del alumnado en entornos digitales.



Marco de competencias digitales docentes en UFLO



Competencias
Pedagógicas Didácticas

Competencias
Profesionales



Competencias para el
desarrollo del alumnado



Cada uno de estos ejes se desagrega en áreas de competencias que de acuerdo a las necesidades identificadas por la gestión académica institucional y autopercibidas por los propios docentes son las que determinan las propuestas formativas y de actualización docente mediante instancias de formación, investigación y colaboración con otros compañeros.

Referencias

Area Moreira, M. (2020). El diseño de cursos virtuales: conceptos, enfoques y procesos pedagógicos. En J. M. García y García Cabeza, S. (Comp.), Las tecnologías en (y para) la educación (pp. 67-86). FLACSO. <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/download/4/5/13>

Castañeda, L.; Vanaclocha, N.; Velasco, J.R.; Ruiz, P.; Hartillo, M.I.; Pereira, E. & Ruiz, A. (2023) Marco de Competencia Digital Docente Universitario. Creación y validación. Proyecto UNIDIGITAL DigCompEdu- FYA. Enlace Permanente al Repositorio Institucional DIGITUM <http://hdl.handle.net/10201/136836>

Grinsztajn, F., Garzaniti, I., Bondarczuk., y Monges, M., Gómez Zeliz, J., Hofmann, F., De Vega, M., Basanisi, A., Fernández, M., Genta, A., Di Boscio, J., Solzona, C., (2021) Condiciones Institucionales Para la Multimodalidad Trenzada en UFLO Universidad en Colección Cuadernos de Trabajo N°3 https://img.uflo.edu.ar/a/Condiciones_Institucionales_para_la_Multimodalidad_Trenzada_en_UFLO_Universidad.pdf

Pyatt, E. (2012). 7 Things You Need to Know about Zotero. Penn State University Libraries. <http://www.lib.psu.edu/exploratory/pdfs/zotero.pdf>

Universidad de Flores (2021). Modelo pedagógico UFLO. <https://img.uflo.edu.ar/a/Modelo-Pedagogico-2021-INT-CC.pdf>