



Interdisciplinaria en línea, una experiencia colaborativa en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Área Temática: La Universidad del Futuro.
Los portales educativos: experiencias colaborativas.

Autores: Martha I. Madero Villanueva e Iván Enrique Jiménez Arzaga

Resumen:

El propósito del presente trabajo es narrar la experiencia realizada por los alumnos de los programas de la Licenciatura en Educación y la Licenciatura en Diseño Gráfico, a través de la integración de equipos interdisciplinarios con el objetivo de realizar un material didáctico digital usando como medio de interacción la plataforma virtual educativa de la UACJ.

Extenso:

Los modelos educativos que utilizan las tecnologías de información y comunicación requieren de la participación de un equipo multidisciplinario conformado al menos de: un experto disciplinar en la materia, un experto pedagógico y un experto tecnológico. De aquí surge la idea de integrar un equipo interdisciplinario integrado por el grupo de Medios Electrónicos y Ambientes de Aprendizaje de la licenciatura de Educación del Instituto de Ciencias Sociales y Administración de la UACJ y el grupo de Producción Digital de la licenciatura de Diseño Gráfico del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la UACJ.

Antecedentes:

- a) La **materia de Medios Electrónicos y Ambientes de Aprendizaje**, se encuentra ubicada curricularmente en el nivel medio-avanzado del programa de Licenciatura en Educación. Para que los alumnos cursen esta materia es deseable, más no indispensable haber cursado las materias de pedagogía e informática. El objetivo de la materia es mostrar a los alumnos los aspectos básicos de los ambientes de aprendizaje virtual, las diferentes herramientas (medios electrónicos) existentes, sus principales características y su empleo en el ámbito educativo. El contenido programático de esta materia aborda también los aspectos pedagógicos a contemplar para la elección y empleo de los recursos electrónicos en el proceso de



- aprendizaje. Como parte de la asignación final los alumnos deben elaborar un contenido didáctico en el cual involucren por lo menos el empleo de un medio electrónico. La selección y forma de utilización del recurso electrónico debe ser avalada por una justificación pedagógica.
- b) La **materia de Producción Digital** dentro de del programa de la Licenciatura de Diseño Gráfico, curricularmente se encuentra ubicada en el nivel avanzado del área Terminal de Multimedia, su objetivo es expandir los conocimientos acerca de los recursos multimedia de el alumno posee para la realización de presentaciones donde informe o publique alguna una idea, producto o servicio. Para la elaboración de dichas presentaciones el alumno debe aplicar sus conocimientos en recursos tecnológicos adquiridos a lo largo de su formación académica: dominio de paquetería multimedia, manejo de equipo especializado del laboratorio digital, capacidad de deducir y resumir información de un documento para la generación de una forma de expresión grafica digital. Durante el proceso de elaboración de las presentaciones los alumnos se apoyan en la constante tutoría del Docente sobre aspectos técnicos y pedagógicos en el uso de las Tecnologías de Infamación y Comunicación. La evaluación final de los proyectos es a través de un análisis sobre el contenido de la información, la jerarquización y estructuración de la misma, así también como la interfase gráfica para el usuario, sistemas de navegación y tipos de multimedia. Se evalúa también los formatos (dimensiones) gráficos y su contenido de audio y video o animación por fotogramas con su respectivo detalle optimo de la selección, uso y manejo de las imágenes correspondientes a la temática, conformado así la proyección del sistema de multimedia para su visualización digital.
- c) **Empleo de la Plataforma Educativa.** Una de las bases fundamentales para ambas materias es el uso y manejo de las TIC's, utilizando el Internet para el acceso a la plataforma educativa institucional Claroline como una herramienta de comunicación para el grupo (alumno-docente, alumno-alumno, docente-alumnos) a través de las diferentes funciones que la herramienta proporciona tales como: Foros de Discusión, Grupos, Avisos, Agenda y Recursos. Así con el empleo de cada uno de estos elementos se promueve la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje y el trabajo colaborativo. La evaluación final de los proyectos es a través de un análisis sobre el contenido de la información, la jerarquización y estructuración de la misma, así también como la interfase gráfica para el usuario, sistemas de navegación y tipos de multimedia. Se evalúa también los formatos (dimensiones) gráficos y su contenido de audio y video o animación por fotogramas con su respectivo detalle optimo de la selección, uso y manejo de las imágenes correspondientes a la temática, conformado así la proyección del sistema de multimedia para su visualización digital.
- d) **Contexto.** Los estudiantes pertenecen a áreas disciplinares distintas, asisten a clases a institutos diferentes y al inicio del proyecto no se conocen físicamente.



- Ambas materias son impartidas en la modalidad presencial con el apoyo de la plataforma Clara online como herramienta de interacción.
- e) **El Proyecto.** El objetivo del Proyecto Interdisciplinario fue la elaboración de un contenido didáctico, por equipo interdisciplinario. Utilizando como medio de comunicación la plataforma virtual educativa de la institución UACJ-Online.

Metodología:

Se integraron equipos de dos estudiantes, uno perteneciente al programa de educación y otra al programa de diseño gráfico. El alumno de educación jugó los roles de experto disciplinar y experto pedagógico teniendo la responsabilidad de seleccionar el contenido didáctico y la forma de su presentación. El alumno de diseño gráfico jugó el rol de experto tecnológico al quedar a su cargo la responsabilidad de diseñar y elaborar el contenido digital.

La interacción se realizó por medio de la plataforma educativa institucional. Donde cada equipo tuvo un espacio privado para el intercambio de archivos (recursos) y la comunicación (foros).

A través del registro del trabajo en la plataforma fue posible supervisar los avances y conocer los problemas que se fueron presentando. De esta forma el apoyo de los maestros titulares de las materias fue constante interviniendo de manera oportuna para la solución de las dificultades surgidas y motivando a los alumnos para la continuidad del trabajo.

Principales dificultades enfrentadas:

- Integración de Equipos. Al integrar los equipos el número de alumnos inscritos en la materia de diseño gráfico era menor al número de alumnos inscritos en la materia de medios electrónicos y ambientes de aprendizaje.
- Comunicación Asincrónica. Dado que los integrantes de los equipos se encuentran en ubicaciones físicas distintas y asisten a clases en diferentes horarios.
- Incompatibilidad de algunos equipos para trabajar de manera colaborativa.
- Incumplimiento por parte de alguno de los miembros del equipo en los tiempos establecidos para la realización de los avances.

Resultados:



Un CD interactivo por equipo, conteniendo el material didáctico aunado a una justificación pedagógica de su uso que incluye sugerencias para su empleo.

Responsables del Proyecto:

Martha Imelda Madero Villanueva, titular de la materia de medios electrónicos y ambientes de aprendizaje. mmadero@uajc.mx o madero@hotmail.com.

Iván Enrique Jiménez Arzaga, titular de la materia de producción digital. ijimenez@uacj.mx.