

PRODUÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS PEDAGÓGICOS

RIANO, Miguel Angel Ricón¹
MOREIRA, Julia Cristina Granetto²

RESUMEN

El proyecto Producción de objetos digitales pedagógicos es una acción articulada de la extensión, que tiene como objetivo desarrollar e implementar metodologías activas de enseñanza en escuelas públicas de la región de Foz do Iguazu - PR, integrando la tecnología y los recursos digitales como parte de las herramientas pedagógicas que faciliten la interacción entre profesores y estudiantes. A través de conocimiento teórico adquirido, computadores y tablets, un equipo humano de voluntarios y bolsista, implementamos talleres virtuales y presenciales de capacitación a profesores en producción de objetos digitales pedagógicos. Actualmente ya logramos ejecutar distintos talleres, desarrollar una plataforma WEB de formación virtual, producir algunos objetos digitales, pensados de manera inter y transdisciplinar y crear actividades de inserción a nuevas tecnologías como la realidad virtual a estudiantes y profesores de escuelas municipales en la región de Foz do Iguazu - PR.

Palabras-Clave: Objetos digitales pedagógicos, escuelas públicas, tecnología digital.

1 INTRODUCCIÓN

La educación y la relación profesor estudiante en el proceso pedagógico, se viene transformando al pasar de los tiempos, a medida que las sociedad se inserte en una dinámica diferente de hábitos y costumbres, las tecnología digital se vuelve protagonista del día a día de los niños y jóvenes. La democratización de internet y la información, reducen las brechas y crean para la educación oportunidades de transformarse, aprovechando los recursos digitales, los nuevos dispositivos y la condición de facilidad para los segmentos más jóvenes de entender y manipular la tecnología de manera casi empírica, abren un sin número de oportunidades y exigencias para que profesores de todos los niveles, adapten e integren sus

¹ *Estudante do Curso de Ciências Econômicas e Desenvolvimento, ILAESP – UNILA; Bolsista PROEX - UNILA. E-mail: mar.riano.2018@aluno.unila.edu.br;*

² *Docente do Instituto ILAACH - UNILA; Orientadora do Bolsista UNILA. E-mail: julia.moreira@unila.edu.br.*

metodologías con objetos y herramientas digitales que faciliten la interacción y enseñanza con sus estudiantes.

Es en este panorama que las metodologías activas de educación toman relevancia como articuladoras de esta transformación, integrándose con la enseñanza tradicional y optimizando por medio de la tecnología, los objetos digitales y los nuevos dispositivos. En este contexto el proyecto de extensión: Produção de objetos digitais pedagógicos, se presenta como una propuesta que participa activamente de esta visión transformadora de la enseñanza en escuelas públicas municipales de Foz do Iguaçu, aplicando un proceso de inserción y capacitación de metodologías activas a los salones de clase, ofreciendo talleres de capacitación para profesores, sobre la creación de objetos digitales y articulando todo ello con sus estudiantes.

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Mediante textos, artículos y discusiones presenciales sobre Metodologías activas en la educación, enseñanza y tecnología de autores como: José Morán - Mudando a educação com metodologias ativas (2018), Leila de Almeida Castillo - Relações de ensinância e aprendizagem através do uso das tics (2011), Jorge Larrosa Bondía - Notas sobre a experiência e o saber de experiência (2018), Julio Cortázar - Esencia y misión del maestro (2002), Juana M. Sancho, José M. Correa, Xavier Giró Gràcia y Leticia Fraga (Coord.) - Aprende a ser docente en un mundo de cambio (2014), entre otros, retroalimentamos de base teórica nuestra práctica transformadora en las escuelas de la región de Foz do Iguaçu.

3 METODOLOGÍA

Nuestra metodología de aplicación del Proyecto de Producción de objetos digitales pedagógicos parte desde la pesquisa como elemento fundamental que se conecta con la extensión y partiendo de una base teórica, implementa la integración de la tecnología digital en los procesos pedagógicos, comenzando por las discusiones teórico y prácticas internas. Continuando con una labor de capacitación a profesores a través de talleres presenciales y virtuales mediante una plataforma

WEB, Google classroom, haciendo acompañamiento constante a cada caso o profesor y optimizando el proceso de inserción de los recursos y objetos digitales en sus propias metodologías ya aplicadas, contando con un equipo humano de formadores voluntarios y bolsistas.


4 RESULTADOS Y DISCUSIONES




Como resultado destacamos el sitio web coped.com.br, en creación (con previsión de entrega en Noviembre de 2019) pensado como un canal de formación y contenidos entorno a metodologías activas para la educación, capacitando a usuarios (profesores) en herramientas digitales y producción de objetos digitales pedagógicos a través de las mismas.

La construcción de un objeto digital: *Aves en Latinoamérica* que fue creado con el objetivo de mostrar la diversidad de aves en américa latina y hizo parte de la actividad conjunta con las escuelas públicas de la región de Foz do Iguaçu en el aniversario del municipio.

Realización de actividad de realidad virtual (VR), *un viaje por américa latina* que tuvo como objetivo acercar a alumnos y profesores de las Escuelas Municipales: Três Bandeiras e Brigadeiro Antônio Sampaio, a los principales países que componen la Integración Latinoamericana en la UNILA, por medio de videos 360 y un tecnología que hasta entonces era desconocida para gran parte de la comunidad.

La ejecución de talleres presenciales de capacitación en herramientas de producción de objetos digitales pedagógicos a profesores de la escuela pública municipal Rural Brigadeiro Antônio Sampaio de Foz do Iguaçu.

RESULTADO	EVIDENCIA
<p>Desarrollo de plataforma web de formación en metodologías activas y producción de objetos digitales. Definición: La plataforma web</p>	 <p>coped.com.br</p>

<p><i>Producción de objeto digital pedagógico: aves américa latina.</i></p>	 <p>https://vimeo.com/357988580</p>
<p>Actividad interactiva VR (un viaje por américa latina) Aplicada en dos escuelas municipales públicas de Foz do Iguaçu.</p>	
<p>Ejecución de talleres presenciales y a distancia de capacitación a profesores.</p>	

5 CONCLUSIONES

Con este Proyecto, de manera parcial, se considera que las nuevas/otras metodologías, llamadas de metodología activas están transformando la forma de enseñar y de aprender, pues las tecnologías y hábitos digitales exigen cambios, de estructura y pedagógicos.

Percibimos también que ya existen diversas herramientas gratuitas o de libre uso que permiten a profesores y educadores integrar el recurso digital como parte de su metodología. Y que la construcción de objetos digitales además de facilitar la interacción pedagógica entre profesores y estudiantes, presenta contenido auténtico, inter y transdisciplinar de está de acuerdo con la propuesta pensada para las escuelas localizadas en la frontera.

Fue posible verificar con este proyecto que las escuelas municipales de la región se muestran muy receptivas y abiertas a la transformación e integración de la tecnología digital en su labor educativa, en especial a la escuela Rural que nos recibió para algunas prácticas y sigue con los talleres.

6 PRINCIPALES REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CORTAZAR, Julio. **Esencia y misión del maestro**. (2002).

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15 (2018).

DE ALMEIDA CASTILLO, Leila. **Relações de ensinância e aprendizagem através do uso das tics**, (2011).

LARROSA BONDÍA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**, (2018).

M.SANCHO, Juana, M. CORREA, José, GIRÓ GRÁCIA, Xavier y FRAGA, Leticia (Coord.) **Aprende a ser docente en un mundo de câmbio**, (2014).

7 AGRADECIMENTOS

Agradezco a la UNILA Universidade Federal da Integracao Latino América, en especial a la PROEX por apoyar, incentivar y financiar proyectos de extensión como este que a través de la extensión logran impactar comunidades y reducir las brechas digitales, transformando la forma de enseñanza e impactando socialmente al sector educativo público de la región de Foz do Iguaçu.