

INFORME TRIBUNAL DE OBSERVACIÓN

DOCENTE: CAROLINA LOCATELLI

LICEO: N°2 "Luis A. Zanzi"

GRUPO: 3°E

FECHA DE VISITA: 5/11/2014

INTEGRANTES DEL TRIBUNAL: Carolina Cresci, Daniela Méndez, Fernanda Cabrera.

El proyecto en el que está trabajando la Docente se denomina "Un Doodle para Google", en el mismo aspira a propiciar un proceso de abordaje de las herramientas tecnológicas que permite el software Inkscape para confeccionar Doodles para la página oficial de Google por parte de los estudiantes. Consideramos que el tópico es totalmente pertinente para el proyecto que se pretende desarrollar.

Es destacable valorar la originalidad de proyecto de la Profesora, que se enmarca en la realidad cotidiana del estudiante, ya que este en su diario vivir accede en forma continua y cotidiana a éste buscador tan popular entre los cibernautas. Este aspecto ayuda a alimentar la cultura del estudiante poniéndolo en situación de reflexionar sobre aquellos aspectos comunes, que se encuentran inmersos en nuestro diario vivir y frente a los cuales actuamos generalmente sin cuestionar en forma crítica dichas situaciones.

En palabras de la profesora *" El hecho de sintetizar ideas, mensajes e información en una imagen (doodle) y a su vez tener que modificar un logo (el logo de Google) favorece el desarrollo del pensamiento abstracto y creativo a la vez que obliga al alumno a cambiar el modo de ver aquello que le es familiar"*, consideramos que ésta reflexión va muy de la mano con lo que expresábamos anteriormente y resume en forma eficaz el objetivo fundamental del proyecto así como especifica referencias en torno a las nuevas perspectivas pedagógicas que contemplan las competencias para el aprendizaje en el siglo XXI y el papel predominante y movilizador de las TICS.

Los argumentos que se explicitan en el proyecto conforme a la viabilidad del mismo, contextualización y sentido específico de la propuesta dan cuenta de una preocupación real por parte de la Docente de incluir los intereses de los estudiantes y las situaciones cotidianas con las que se presenta el mismo, por lo que consideramos que los mismos están muy bien argumentados.

En cuanto a los objetivos se realiza una buena síntesis de los trazos que guiarán el proceso, se abordan desde el aspecto crítico, productivo y cultural y reflejan la intencionalidad del proyecto. Los objetivos específicos se vinculan directamente con la relación y abordaje de la herramienta digital y se especifican los software seleccionados para la actividad lo que consideramos pertinente.

La estrategia de abordaje que utilizó la Profesora en su clase fue la del formato taller, en la que ofició como guía tutor en el proceso de descubrimiento de la herramienta por parte de los alumnos. Fue lo suficientemente flexible para abordar los emergentes que surgieron en la clase, preguntas, confusiones, errores, o nuevas ideas y perspectivas (la inclusión de Scratch como software complementario), etc. A su vez utilizó la pregunta didáctica en forma continua invitando a los estudiantes a reflexionar sobre el proceso que estaban llevando a cabo cuestionándose a sí mismos y a la herramienta que estaban usando.

La metodología utilizada es la de ABP (Aprendizaje basado en proyectos) en la que los alumnos son quienes guían en proceso, toman decisiones y la comparten a un colectivo. Estas evidencias quedaron claramente especificadas en la clase observada: cada alumno cuenta con una idea previa que pretende desarrollar, la comparte con sus compañeros, solicita opiniones y piensan en conjunto estrategias para configurar la solución adecuada al problema planteado. A su vez la docente es el tutor que guía sobre los aspectos técnicos, información y conocimiento necesario para el abordaje de la propuesta que el alumno desea llevar a cabo. La docente ha sabido adecuar esta metodología a la finalidad de su proyecto, a sus alumnos y a los contenidos que desea abordar (composición, color, movimiento, croquis, etc).

Las fases planteadas por la Docente en la que incluye las actividades a desarrollar consideramos que se adecuan a la finalidad del proyecto, son variadas y motivadoras y buscan hacer avanzar la acción de los estudiantes, el nivel de reflexión y por ende la perspectiva del proyecto en general. Están muy bien secuenciadas permitiendo procesos de crecimiento en el manejo de las herramientas informáticas, así como en la alfabetización digital.

En cuanto a la práctica áulica podemos expresar que se trabajó en un clima ameno, los alumnos se mostraron siempre atentos a la propuesta, motivados y comprometidos con la actividad. Realizaron preguntas, y propuestas para llevar a cabo el proceso de ideación de su Doodle. En cuanto a la apropiación de la herramienta consideramos que se han apropiado de la misma, investigan, reflexionan, prueban, se equivocan, lo que repercute en el aprendizaje del software y en la apertura del espíritu creativo.

En cuanto al nivel de producción y al uso de la herramienta como medio de expresión no podemos especificar resultados al respecto ya que la Docente se encuentra en la etapa de proceso de experimentación y conocimiento del software por lo que los alumnos si bien demuestran que se han apropiado de la herramienta, no dieron cuentas de un nivel de producción más que el de la experimentación y el ensayo-error. Entendemos que éste ítem podrá ser contemplado en el momento que los estudiantes comiencen a diseñar específicamente sus Doodles.

TRES LOGROS Y UN DESAFÍO:

Los mismos han sido planteados por la docente Carolina Locatelli:

LOGRO 1: participación general de todos los alumnos

LOGRO 2: motivación a la hora de realizar listas de temas a desarrollar y reflexión e interacción que se logró.

LOGRO 3: uso de la herramienta tecnológica y que el alumno experimente con el software

DESAFÍO: Cumplir las tareas en tiempo y forma.