

Re-estructurar contenidos de la cursada en beneficio del alumno

Accinelli, Enrique

Resumen

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Producción Digital II para carreras como Desarrollador Web o Diseño de Imagen y Sonido. En ambos casos, el Proyecto Integrador (PI) de la materia es un sitio web de mediana complejidad.

Cada docente debe saber que no todos los grupos de alumnos cuentan con un mismo nivel de conocimiento o de idea de diseño o programación, cada cursada tiene una variación. En esta experiencia pedagógica la idea es transmitir que puede haber una re-estructuración de las clases que uno tenía planeado dar, en beneficio del alumno y su PI.

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la Materia Producción Digital II, es una materia troncal en carreras como Diseño de Imagen y Sonido, o Comunicador Web. El trabajo final que pide la materia, es desarrollar un sitio web de mediana complejidad. La temática brindada a los alumnos es de una serie a elección.

Antes de comenzar la cursada, como docente planeo y diagramo cómo se van a dictar las clases, qué contenido se van a dar en las clases, de qué forma. Cuántos trabajos prácticos habrá, cuál es el Proyecto Integrador y sus requisitos para aprobar la cursada y poder pasar a la exposición del trabajo en la instancia del examen final de la materia. Con base en esta estructura que uno formula *a priori*, se tiene pensado cómo se desarrollará el semestre en su integridad. Pero considero que es una estructura mutable, siempre en beneficio de la cursada.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Cambiar el contenido de las clases con base en el conocimiento previo de los alumnos.
- Generar una base sólida para que impacte de manera favorable en el resto de la cursada y en el proyecto final.

Los contenidos que uno dicta en la materia reflejan lo que indica la planificación académica. En el caso de Producción Digital II se busca que el alumno sea capaz de desarrollar un sitio web de mediana complejidad mediante diversas tecnologías de maquetación y desarrollo de sitios web como lo son HTML5, CSS3, JavaScript, entre otros. El Proyecto Integrador de la materia contempla un sitio web programado que se pueda ver tanto en computadoras como en dispositivos móviles de manera *responsive*. El sitio web también deberá proponer cierta interactividad para el usuario con botones desplegables, y facilitadores de navegación para con el usuario que vaya a utilizar el sitio.

Sin embargo, cada cursada se desarrolla siempre de manera diferente, y cada grupo de alumnos es distinto. Puede haber un grupo de alumnos con maravillosos conocimientos previos de programación, o puede haber un grupo de alumnos con una base en conocimientos de programación que requieran un repaso. Muchas veces esto es variado y hay alumnos que poseen conocimientos previos y otros, por el contrario, no.

El desarrollo de páginas web, como cualquier otra actividad profesional, a algunas personas les resulta más sencillo de comprender, y a otras personas más complejo. Nadie es bueno en todo, ni nace sabiendo todo, ni tiene facilidades para todo.

Eso hace que uno se haga la siguiente pregunta: ¿qué es lo mejor para cada alumno? ¿Qué es lo mejor para la cursada y los proyectos integradores?

Análisis de los integrantes del curso

Las primeras clases de la materia dan un pantallazo general del nivel del curso y, con base en eso se decide agregar contenido en caso de necesitar un repaso, o quitar cierto contenido en caso de que los alumnos tengan un conocimiento más completo sobre ciertas temáticas que afectarán el Proyecto Integrador.

El momento ideal para iniciar con el análisis es en la primera clase de la materia. En ella, se les solicita a los alumnos que se introduzcan con el resto de la clase. Es un

pequeño espacio dado a los alumnos para que puedan presentarse, para que puedan hablar sobre su actualidad académica, sobre la expectativa que tienen al cursar la materia y sobre sus conocimientos previos. En relación a las presentaciones que cada alumno hace de manera personal, se pueden empezar a sacar algunas conclusiones iniciales sobre la base que tiene cada uno.

Por ejemplo, en el caso de Producción Digital II, no es la primera materia que los alumnos afrontan al momento de desarrollar un sitio web. Primero cuentan con Producción Digital I que la debieron cursar el semestre previo. Y también deben contar con una base de diseño, que dicho contenido se ve en la materia Diseño de Imagen y Sonido I.

Sin embargo, es frecuente contar con una múltiple variedad de experiencias por parte de los alumnos. Hay casos donde un alumno no se anota en Producción Digital II en el siguiente semestre de haber cursado Producción Digital I y tarda medio año en anotarse, o más. En este caso los contenidos vistos en Producción Digital I no quedan frescos en la mente del alumno, y si bien sabe del tema, no es lo mismo que un alumno que sigue el cronograma habitual. Hay casos también donde el alumno no ha cursado Producción Digital I y comienza por Producción Digital II. En este caso toda la base recomendada para poder afrontar la materia no la ha podido ver. Hay otros casos donde el alumno no tiene las facilidades que tiene otro de los alumnos para desarrollar un sitio web. Sus tiempos de desarrollo o de programar un sitio probablemente sean mayores que el de otro alumno. No todos poseen la misma capacidad de desarrollo.

Con base en todas estas variables, como docente uno comienza a darse una idea sobre cuál es la base de conocimientos que tiene su curso en la actualidad.

Luego de la etapa de las presentaciones, en mi caso opto por dividir la clase en dos bloques. Un bloque es destinado a brindarles una clase teórica. En ella se repasa cierto contenido que considero esencial para el desarrollo de la materia, conceptos básicos de maquetación HTML, como darle estilo a la página con un archivo de hojas en cascada (CSS). Esto es un repaso de contenido básico que ya los alumnos deberían tener adquirido, en combinación con conceptos nuevos. Si bien es una clase teórica, y en su mayoría el contenido es de repaso, se busca que la clase sea lo más interactiva posible con el alumnado. Es esencial preguntarle a cada uno de los alumnos sobre el contenido que se está dando y que ellos participen con el mismo, proponiendo

ejemplos que estén relacionados o que aporten información que complemente el tema en cuestión que se está dictando. Mantener a los alumnos interesados con el tema y participativos es una forma de acercarlos más al interés que puedan tener por la materia.

Una vez terminada con la teoría, en el segundo bloque se les propone a los alumnos una actividad. Esta actividad se desarrolla a partir de los contenidos vistos el semestre anterior y con los conocimientos que se repasaron a lo largo de la clase actual, es una actividad que debería completarse sin inconvenientes teniendo en cuenta la base que poseen y los contenidos teóricos vistos en el día.

Considero a esta actividad como una segunda instancia que sirve para conocer al alumno y entender cuáles son los conocimientos que posee. Es crucial tener en cuenta que, en esta materia, los conocimientos teóricos son tan importantes como los conocimientos prácticos. Un alumno puede entender por completo un tema, pero debe saber aplicarlo y ponerlo en el código, en la práctica. Es una materia donde la practicidad es importante, ya que la programación es algo que el alumno debe saber implementar y plasmar escribiendo en la computadora. De nada sirve que un alumno sepa *qué* es si no sabe el *cómo* hacerlo.

En dicha actividad se les pide a los alumnos que dividan la pantalla y le asignen colores utilizando la maquetación web en lenguaje HTML (estructuración del contenido) en conjunto con propiedades CSS (diseño del contenido). Es una actividad que los alumnos pueden resolver en 20 minutos o en menor cantidad de tiempo. El tiempo de resolución dependerá exclusivamente de cómo entendieron la clase teórica y de los contenidos adquiridos de forma previa antes de comenzar con la materia en cuestión. Dependiendo de los resultados de la misma, se analiza cuánto tardaron los alumnos, qué temas fueron los que más les costaron para realizar la actividad, si pudieron hacerla o no, cuánta ayuda necesitaron, etc.

Conclusiones sobre la primera clase y el conocimiento previo de los alumnos

Al finalizar la actividad mencionada anteriormente y dada por terminada la primera clase con los alumnos, llega la etapa de sacar las primeras conclusiones sobre modificar ciertos contenidos que uno tenía pensado dictar la clase siguiente.

Si bien el contenido troncal de la materia se va a dar de manera integral, el conocimiento adquirido sobre la realidad de los alumnos afectará el cómo se da dicho contenido. Si se considera necesario y algunos alumnos tuvieron inconvenientes en la actividad propuesta, lo mejor es plantearse volver a hacer un repaso sobre la base de la nueva temática que se dictará la clase siguiente. El hecho de que a un alumno le cuesten ciertos temas, debe ser abordado desde un principio, acompañándolo con todas las herramientas posibles para que pueda ponerse a tono con sus compañeros, sin dejar de lado el hecho de dictar nuevo contenido, ni que al alumno con más conocimientos le parezca repetitiva la clase y no le aporte conocimientos nuevos. Se deberá buscar un equilibrio y modificar la estructura de la clase que estaba programada, y adaptarse a las necesidades que le vayan surgiendo a los alumnos.

Considero que, para comprender un tema nuevo, los alumnos deben contar con una base sólida. Si esa base por la razón que sea, no tiene los cimientos correspondientes, el poder llevar la cursada con normalidad se tornará en algo tedioso para el alumno y no podrá explotar al máximo sus capacidades. Esto impactará de manera directa en el Proyecto Integrador y reducirá su calidad. Para evitar estos inconvenientes, lo ideal es atacar el problema de manera temprana y capacitar al alumno que tuvo inconvenientes. Para dar un ejemplo, la clase siguiente se le puede solicitar a los alumnos realizar una actividad similar, pero con un nivel de dificultad mayor a la clase anterior. De esta manera los alumnos que pudieron realizarlo sin problemas se les suma un desafío, y a los alumnos que tuvieron inconvenientes, tendrán la base del ejercicio anterior resuelto para poder empezar a trabajar en el ejercicio propuesto de la segunda clase.

Conclusión de la experiencia pedagógica

El conocimiento previo de los alumnos es algo que puede variar por múltiples factores. Como docente uno se debe encargar de que el alumno tenga la mejor experiencia posible en la clase y que pueda adquirir un nivel de conocimientos tal que le permita realizar su Proyecto Integrador de manera completa y con una calidad que sea apta para que luego los alumnos puedan usarlo como carta de presentación.

Como he desarrollado anteriormente, cada cursada es diferente y cuenta con distintos alumnos con diversidad de capacidades. Si es necesario, es correcto tener que

modificar la estructura con la cual se planeaba dar clases desde un principio, siempre y cuando afecte de manera positiva a la totalidad de la cursada. Como docente uno debe saber ser flexible y saber que parte del contenido que se iba a dar en la semana dos, se puede dar en la semana tres e ir recuperando ese tiempo en las semanas subsiguientes.