

“FROM ARTCELONA TO...”



Activitat d'aprenentatge sota principis del Connectivisme

Colas, JF., Lledó, M., Fernández, J., Ferrer, G. i Nogueras, O

Descripció de l'activitat

Destinatari: L'activitat s'adreça a estudiants de quart d'ESO, 1er i 2on de batxillerat, preferentment artístic o humanístic. Es pot realitzar dins la matèria d'història de l'art de qualsevol dels dos batxillerats, a l'àrea de ciències socials de quart d'ESO, o bé des d'alguna matèria optativa d'aquesta etapa educativa.

Contingut: L'activitat pretén ser un acostament a les mostres d'art que es poden trobar a la ciutat de Barcelona, en qualsevol disciplina artística (pintura, escultura, arquitectura, o qualsevol forma d'art urbà) i a qualsevol lloc: espais oberts, museus, col·leccions privades. Els alumnes, a partir d'una breu introducció feta pel professor a l'aula, hauran de buscar, voltant pel seu compte per Barcelona, tot allò que els pugui semblar una obra d'art. Al mateix temps, hauran de posar en pràctica l'ús de la tecnologia a través de l'ordinador, del mòbil, d'aplicacions 2.0 i les xarxes socials, amb la finalitat de vincular aquesta experiència amb un aprenentatge de tipus connectivista.

Projecció: Es pretén convertir l'activitat en un projecte inter-centres dins l'Estat Espanyol, i estendre l'activitat a escoles de diferents ciutats. No hi haurà restricció pel que fa a les dimensions de les ciutats, ja que el projecte pretén donar cabuda a tots aquells que hi vulguin participar.

En següents edicions es contemplarà la possibilitat de fer arribar el projecte a d'altres Estats, per la qual cosa caldrà implicar-hi els departaments de llengua estrangera de cada centre.

Objectius

- Construir, ampliar o millorar l'entorn personal d'aprenentatge de cada alumne (PLE):
 - Adquirir domini de les xarxes socials com Twitter o Instagram.
 - Aprendre a crear un blog amb alguna de les eines web proposades (Weebly, Blogger, wordpress o google sites)
 - Adquirir el domini d'aplicacions de realitat augmentada i capacitat d'interaccionar-hi retroalimentant continguts.
 - Adquirir habilitats en l'ús de marcadors socials (diigo) com a eina per guardar i compartir recursos.

- Adquirir l'habilitat de sintetitzar, ordenar i transformar la informació en format blog.
- Adquirir habilitats de recerca de creacions artístiques a través d'internet.
- Millorar les competències per treballar en equip i compartir continguts i experiències a través de xarxes socials.
- Aprendre a construir coneixement a partir del treball col·laboratiu entre persones, dins i fora de les aules.
- Conèixer diferents representacions artístiques de la ciutat de Barcelona.
- Conèixer i identificar les diferents disciplines de l'art i els diferents períodes artístics que es poden trobar a la ciutat de Barcelona.

Pautes de l'activitat / Tasques

- L'activitat s'inicia a l'aula amb una presentació per part del professor de la tasca global a fer.
- L'alumnat, en horari no escolar, haurà de voltar per Barcelona, per llocs que conegui o no, per tal de fotografiar tot allò que els cridi l'atenció i que pugui ser susceptible de ser considerat art.
- Utilitzant l'aplicació Instagram del mòbil, haurà de fer una fotografia de la mostra d'art que triï. A la vegada, haurà d'utilitzar alguna de les aplicacions de realitat augmentada per intentar trobar *in situ* informació del que acaba de fotografiar. Un cop fet, a Instagram haurà de deixar un comentari de la fotografia, del que ha trobat a l'aplicació de realitat augmentada, del que ha sentit veient la peça, o del que consideri convenient.
- Un cop feta la fotografia, l'haurà de publicar també a Twitter via Instagram amb algun comentari.
- A l'aula es farà una selecció de 5 fotografies per cada alumne i s'explicarà a la resta de companys el perquè s'ha fet aquella selecció.
- Investigar per equips menuts (agrupats per interessos comuns) el llenguatge artístic escollit. Per exemple: l'Street Art, l'escultura, els mims o l'arquitectura. Tot allò en el que s'han fixat. Arribats a aquest punt el docent facilitarà i orientarà la tasca de selecció de fonts, metodologia d'investigació, transformació de la informació i edició del contingut.
- Cada grup, per tal de recopilar, organitzar, i compartir enllaços i informació, utilitzarà l'eina de marcadors socials diigo.
- Cada grup haurà de crear un blog a la plataforma escollida, on hi apareixeran, com una col·lecció, les fotografies, la geolocalització (a partir de les fotografies d'instagram), i tota la informació que els sembli interessant d'afegir-hi.
- S'organitzaran tertúlies per analitzar el fenomen *Harlem Shake* i tot allò relacionat amb les informacions virals a internet. Es tracta de fomentar la reflexió dels estudiants sobre com creuen que podrien fer ells el mateix amb les seves fotografies i els seus blogs.
- Activar cadascun dels blogs, pensar un nom original per cada projecte, i llançar la proposta viral pensada prèviament a nivell col·lectiu.
- Com activitat final, a mode de síntesi, cada alumne realitzarà amb l'eina Popplet un mapa conceptual molt senzill en el que haurà d'aparèixer una imatge personal com a centre del mapa, envoltat per totes les aplicacions i elements del seu PLE utilitzats per aquesta activitat. Es pretén que l'alumne reflexioni sobre el seu treball al voltant d'un PLE, les connexions que han sorgit d'ell i que s'han format també entre la informació que s'ha trobat, la que han creat, i les aplicacions utilitzades.

Metodologia

- Treball cooperatiu que va més enllà del propi grup de treball i busca compartir a nivell de xarxa i viralitat totes les experiències que es generin durant l'activitat.
- En forma de debat a l'aula entorn de qüestions tals com: **Què és art i què no ho és, fenòmens virals a la xarxa**. I també qualsevol altre aspecte que sorgeixi de forma espontània a l'aula i fora d'ella a partir de la participació d'altres internautes.

Eines

Dispositius	- Mòbil amb càmera fotogràfica i 3G. (Sistemes operatius: Android o iOS) - Ordinador per cada grup (o per alumne).
Blogs	Weebly: www.weebly.com/ Blogger: www.blogger.com/ Wordpress: www.es.wordpress.com/ Google sites: www.sites.google.com
Marcador social	Diigo: https://www.diigo.com/
Mapes conceptuals	Popplet: http://popplet.com/
Apps proposades pel mòbil:	
Xarxes socials	Instagram: http://instagram.com Twitter: https://twitter.com/
Realitat augmentada	Google googles: http://www.google.com/mobile/goggles/#text (per Android) Juanio: http://dev.junaio.com (per iOS)

Avaluació

L'activitat s'avaluarà seguint els següents criteris de valoració:

- La qualitat del contingut de la selecció fotogràfica.
- El domini i la interacció amb l'aplicació de realitat augmentada escollida.
- El PLE construït i avaluat des del mapa conceptual creat per l'alumne.
- El grau d'interacció de cada alumne a nivell del grup/aula i també a nivell de grup petit.
- Bona implicació en el treball cooperatiu.
- El grau d'interacció a través de les xarxes socials determinades pel que fa als continguts de l'activitat.
- La capacitat de síntesi i transformació dels continguts als blogs, utilitzant vocabulari específic i adequat a la matèria.
- La participació reflexiva i amb aportacions de qualitat als debats a l'aula.
- La construcció d'un entorn personal d'aprenentatge (PLE) a partir del mapa conceptual.

Justificació pedagògica sota un marc d'aprenentatge connectivista

1- Diversitat d'opinions

A la nostra proposta la diversitat d'opinions és un element clau i hi serà present des de molts punts de vista:

- Als debats presencials, proposats entorn a preguntes obertes i de reflexió.
- A la selecció fotogràfica de tot el que es considera art en el context urbà.
- A més a més, amb l'ús de les xarxes socials i blogs, s'espera la co-participació d'altres usuaris que aportin opinions més enllà de les que puguin sorgir del grup aula.
- La proposta de viralitat amb la qual es pretén projectar l'activitat també intenta obrir i enriquir l'experiència a partir de la participació d'altres grups d'altres indrets.

2- Formació de xarxes entre nodes especialitzats, connectats o fonts d'informació:

La creació del blog la podem considerar un node especialitzat ja que serà un espai per publicar les investigacions fetes de cada llenguatge artístic. També hi haurà enllaços a d'altres nodes especialitzats (com per exemple una wiki pròpia i altres webs/blogs) considerats interessants i trobats pels participants, tot a mode de bibliografia de recursos emprats per tots. Tot plegat haurà d'actuar a mode de teranyina per tal de portar l'aprenentatge més enllà del propi alumne.

La participació a Twitter i Instagram també ha de permetre que aquesta xarxa de teranyina es vagi enriquint i trobant nous punts de connexió.

La formació de xarxes són els nostres alumnes, que crearan més xarxa mitjançant un producte "viral" d'informació al voltant del contingut determinat. La proposta de viralitat, que haurà de sortir dels mateixos alumnes, cerca en el fons la creació d'una teranyina de nodes o punts d'informació i continguts.

3- L'aprenentatge pot residir fora de l'individu.

Els estudiants hauran de dur a terme un procés de recerca sobre llenguatges artístics que realitzaran fent ús de diverses fonts d'informació (webs, blogs...). Al mateix temps que amplien els seus coneixements a través de l'ús d'aquestes fonts, en construeixen de nous que posen a disposició de la xarxa, amb l'ampliació de wikis, la participació a blogs i evidentment, la creació dels propis. En aquest procés, els alumnes aniran desenvolupant una xarxa al voltant dels continguts, una àmplia base de dades en diferents formats. Els participants ofereixen enllaços a altres pàgines, que són portes d'entrada a altres xarxes, per aquells que vulguin aprofundir més en el tema. Aquestes connexions i xarxes permetran a l'alumne entrar en contacte amb un coneixement social, comunitari i col·laboratiu.

La gran virtut d'aquesta manera d'entendre l'aprenentatge és que aquest suposa una porta oberta als coneixements, que estan a disposició de tothom que vulgui accedir-hi i que s'ofereixen per ser ampliat en tot moment. El coneixement com a patrimoni de tots i de ningú en concret.

L'afirmació de Siemens *"l'aprenentatge pot residir en dispositius no humans"* equival a dir que el procés de formació de noves connexions pot originar-se en dispositius no humans. En la nostra activitat aquest principi es pot il·lustrar de la següent manera:

- Imaginem el cas de dues fotos que no tenen res en comú, per exemple dues mostres de *"Street Art"*, una presa per un alumne a Madrid, la segona presa per un alumne a Barcelona. Cadascú afegeix a la imatge 10 etiquetes. Com es podia esperar 9 etiquetes són diferents, però, per atzar, cada fotografia inspira a cada alumne un mateix concepte, per exemple, l'amor, que apareixerà com una etiqueta coincident en ambdues fotografies. Una vegada que les fotos resideixen a la biblioteca d'Instagram, gràcies a la metadada "amor" es formarà una nova connexió entre aquests dos exemples de *"Street Art"*, un de Madrid i un altre de Barcelona, una connexió que no està sota el control de les persones. L'aprenentatge (la nova connexió entre 2 conceptes) s'ha originat en un dispositiu no humà.

4-. Desig de saber

En qualsevol procés d'aprenentatge el desig de saber és un element clau. El desig d'aprendre més del que ja saben anirà molt lligat a la motivació dels alumnes respecte l'experiència. L'ús de la tecnologia en diferents formats pot suposar un valor afegit a l'activitat si pensem en termes d'augment de motivació.

Ha de formar part de la instrucció, i més en edats escolars, intentar despertar l'interès dels alumnes. En aquesta activitat, fer viure als alumnes la seva ciutat de manera diferent, i donant autonomia i valor al seu criteri per escollir allò que més els agradi, hauria de fer augmentar la seva motivació per l'activitat i pels continguts, i per extensió el seu desig de saber més del que sabien prèviament.

5-. Relació d'informació o connexions curtes (Illaços dèbils)

L'activitat d'investigació està pensada perquè els participants facin recerca i selecció d'informació per tal de crear nou coneixement. A més, el fet de compartir els diferents mètodes d'investigació utilitzats a cada grup, ha de permetre que els participants aprenguin els uns dels altres sobre com buscar coneixement. De la mateixa manera aprenen a saber discriminar entre les fonts d'informació i a pensar en la rellevància o valor de les informacions trobades.

6-. Retroalimentació:

La nostra proposta convida als participants a compartir experiències i coneixements dins la pròpia comunitat i convida a fer créixer la seva xarxa mitjançant la proposta d'un "producte viral".

En tot moment es promou tant la recepció de continguts com l'emissió a la xarxa de nous continguts per part dels alumnes. La recepció es troba al voltant de les xarxes socials, l'espai web en general, i *in situ* amb l'aplicació de realitat augmentada. L'emissió de continguts es fa via blogs, participació a les xarxes socials, i també en la interacció que els alumnes facin amb les eines de realitat augmentada. És, per tant, una experiència educativa que vertebrada perfectament aquests canals de doble via per enriquir l'aprenentatge, "dins i fora l'individu" (Siemens).

7-. Actualització:

El fet d'usar wikis o blogs permet que la informació es modifiqui i s'ampliï de manera col·lectiva sempre que es vulgui. L'actualització del coneixement queda oberta a noves propostes. La diversitat de les actualitzacions dependrà de la diversitat de contextos als que arribi la pràctica.

Un element fonamental per enriquir les actualitzacions del coneixement seria la realització de l'activitat en següents edicions i ampliada a diferents escenaris. Sobretot en una disciplina com l'art, on cada mirada és subjectiva, i on sovint, aquesta mirada depèn d'un context socio-cultural determinat.

8- Presa de decisions:

Als nostres estudiants els demanem l'elecció de 5 fotografies d'entre moltes possibles, així com investigar el llenguatge artístic escollit. A més a més, hauran de decidir què és art i què no ho és, segons el seu propi criteri. Per tant, els nostres participants prendran decisions al llarg de tota l'activitat: en l'elecció a l'objecte artístic a estudiar, en el mètode d'investigació i en l'elecció de les eines necessàries per fer un "producte viral".

Decidir entre allò que és rellevant o no, pel que fa a l'activitat en qüestió, és fonamental en un aprenentatge que vol ser eminentment connectivista, però sobre tot ho és per assolir un aprenentatge efectiu i connectat a la realitat.

Justificació tecnològica sota un marc connectivista

El material tecnològic de l'activitat s'ha seleccionat considerant com a criteri principal l'edat dels participants. Cal tenir en compte que alumnes menors de 16 anys poden trobar-se amb dificultats importants a l'hora d'haver d'activar certs comptes a internet, o disposar de dispositius mòbils adequats. És per això que l'edat dels participants a la nostra activitat ha de de ser, com a mínim, de 16 anys. Alhora s'ha tingut en compte també que totes les aplicacions i eines 2.0 siguin de programari lliure, requisit indispensable en un treball dins del marc escolar.

D'altra banda, i tractant-se d'un entorn escolar, hem cregut convenient que l'activitat tingui una estructura clara i prèviament definida, però amb la majoria d'aspectes temàtics i creatius oberts a l'elecció dels alumnes.

Des del punt de vista del disseny instruccional relacionat amb el connectivisme, s'ha intentat tenir en compte:

- **Definir clarament l'eina o entorn social al voltant del qual es desenvoluparà l'experiència** ens ha semblat important, per tal de no dispersar un alumnat adolescent en un món tant vast com les xarxes socials, delimitar a dues, twitter i instagram, les xarxes socials a utilitzar, i que a la vegada poden interactuar còmodament entre elles.
- **Deixar clar quines accions poden fer els participants sobre l'eina i sobre l'experiència d'aprenentatge:** El que es twitegi és decisió personal dels alumnes, però a nivell de professorat s'haurà de donar pautes entorn al comportament adequat que cal adoptar a l'hora d'utilitzar aquestes xarxes. A nivell de blogs, wikis i marcadors socials, la temàtica i els

continguts els escolliran els alumnes, però la tasca del professor en aquest punt serà la de guiar-los i assessorar-los per aconseguir obtenir els objectius que els estudiants es proposin. Són alumnes d'entre 16 i 18 anys, per tant cal, **a nivell escolar, evitar la caiguda en el caos informatiu de l'alumnat, i inicialment orientar i promoure les investigacions.**

- **Construcció d'un PLE:** la construcció de l'entorn personal d'aprenentatge és implícit a l'activitat. A mida que es va avançant, l'alumne va desenvolupant el seu PLE, per una banda amb totes les eines que requereixen activació (xarxes socials, realitat augmentada, blogg, etc), i també de forma espontània quan realitza la recerca a través d'internet i els seus cercadors o canals d'informació. Aquest PLE quedarà palès de manera més visual pel mapa conceptual creat per cada alumne a popplet.

La tria dels dispositius mòbils pretén ser una aproximació al marc del *m-learning*. Com que no considerem imprescindible que tots els alumnes disposin de manera individual de l'eina requerida, proposem fer equips i compartir els dispositius a l'hora d'anar a fer les fotografies. És molt probable que la proposta d'activitat es pugui restringir a certs marcs escolars de classe mitjana/alta, però esperem que poc a poc, el *m-learning* es vagi incorporant a la vida diària i penetri també en el marc escolar.

Els ordinadors connectats a internet són necessaris, no tan sols per aquesta activitat, sinó per a qualsevol tipus d'aprenentatge connectivista. En cas de disposar d'1x1, cada alumne tindrà el seu ordinador connectat a la xarxa. Sinó, caldrà fer ús d'aules d'informàtica. Evidentment hi ha feina que es pot fer a casa, però creiem necessari el treball d'aula per a que el professor/docent pugui orientar i guiar els alumnes durant el seu procés de discussió i recerca.

La tria de la plataforma dels bloggs és lliure, i pensem que la varietat pot donar molt color a la proposta. S'ofereixen quatre possibilitats molt senzilles i intuïtives, però en aquest punt tampoc es tracta d'una proposta tancada i es resta obert a l'ús d'alguna altra plataforma que coneguin o que dominin prèviament.

S'ha escollit diigo com a eina de marcadors socials per la seva senzillesa. És important iniciar els alumnes en aquest tipus d'eines ja que a banda d'utilitzar-se com a espai per compartir recursos, també suposa exigir-los cert ordre, criteri i responsabilitat en la decisió del que s'escull com a recurs vàlid o no a la xarxa... De fet, aquí la tasca del professor com a orientador de l'activitat esdevé fonamental. Es tracta de que els alumnes utilitzin eines que sovint ja coneixen, però que ho facin de manera efectiva per a aprofundir en els seus aprenentatges.

Per acabar, l'ús d'aplicacions de realitat augmentada permet aprofundir encara més en el món del *m-learning*. No són aplicacions de pagament, i només requeriran tenir els sistemes operatius esmentats. Amb elles, a banda d'obtenir informació "*anytime anywhere*", els alumnes hi podran interactuar i deixar els seus comentaris, fet que estimula la retroalimentació i la creació de nous ponts d'informació.

Bibliografia

Fonts

Disponible en:

- Aplicació de la Teoria Conectivista de George Siemens en Formació Online sobre Second Life <http://www.learningreview.com/articulos-y-entrevistas-juegos/1525-aplicacion-la-teorconectivista-de-george-siemens-en-formacinline-sobre-second-life>
- Proposta activitat connectivista <http://aprenderelfuturo.blogspot.com.es/2010/05/hacia-una-educacion-conectivista.html>
- Ertmer, P. A., Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. Performance Improvement Quarterly, 6 (4), 50-70 <http://alturl.com/ndgkr>
- Ertmer, P. A., Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. Performance Improvement Quarterly, 6 (4), 50-70 <http://alturl.com/vsd2n>
- Traducció al castellà, document amb deficiència d'edició, només com a primera aproximació al text
- Ertmer, P. A., Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. Performance Improvement Quarterly, 6 (4), 50-70. Disponible en: <http://alturl.com/ndgkr>
- Resum en castellà per E. Marano
- Davis, C, Edmunds, E, & Kelly-Bateman, V. (2008). Connectivism. In M. Orey (Ed.), Emerging perspectives on learning, teaching, and technology <http://projects.coe.uga.edu/epltt/index.php?title=Connectivism>
- De León, I. & José Suárez, J. (2007). Diseño instruccional y tecnologías de la información y la comunicación: algunas reflexiones. Revista de Investigación, 61, 13-34 <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2324822>
- “Herramientas para conectivistas”, queremossaberconectivismo.wikispaces.com a <http://queremossaberconectivismo.wikispaces.com/HERRAMIENTAS+PARA+CONECTIVISTAS>
- “Diseño instruccional conectivista, del contenido al objeto.ppt” <http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=instruccion%20conectivista&source=web&cd=2&ved=0CDkQFjAB&url=http%3A%2F%2Fnode3.slideboom.com%2Fpresentations%2F382598%2FConect.3a-Clase%2Fdownload&ei=0o93UYbkEsmxhAeFkIDQAw&usq=AFQjCNEXEDOWMyoX9w4ohMDjYyEUpz5ZAQ&sig2=TWLXHbnHAZDTmPcUzsgSaQ&bvm=bv.45580626.d.2k>
- - “Ideas prácticas del conectivismo”, canal TIC.com. <http://canaltic.com/blog/?p=800>
- “Is Instagram the New EdApp?” <http://bit.ly/15xSAZm>