

Teitelbaum, K. (2011). Recuperando a memória coletiva: os passados da educação crítica. En Apple, M.W. y AU, W. y Gandin, L. A. *Educação crítica: análise internacional*. Porto Alegre: Artmed.

Winograd, T. (1996). *Bringing design to software*. Boston: Addison-Wesley.

Abstract: The objective of this article is to explain and discuss the theoretical and methodological perspectives of the development of an Integrated Platform of Digital Educational Resources, carried out in partnership between federal universities and the Ministry of Education of Brazil. We adopt the participatory design (DP) approach, as a technology development methodology, anchored in the active participation of users. Research actions were developed in association with teachers of Basic Education schools in Brazil, with the aim of studying pedagogically and technically the development possibilities of the platform mentioned above. We assume that the participation of the school in the production of knowledge and culture, as a possibility of innovation and integration of the TDIC into the curriculum, favors the critical and creative use of technologies in pedagogical practices. We understand technology, as an activity to think about technique. We conclude that it remains a challenge, to combine critical conceptions of technology to the processes of development of technologies for education.

Keywords: Educational platforms - critical perspective - technology - participatory design

Resumo: O objetivo deste artigo é explicitar e discutir as perspectivas teóricas e metodológicas que ancoraram o desenvolvimento de uma Plataforma Integrada de Recursos Educacionais Digitais realizada em parceria entre universidades federais e o Ministério da Educação do Brasil. Adotamos a abordagem de design participativo (DP) como metodologia de desenvolvimento de tecnologias, ancorada na participação ativa dos usuários. Desenvolveu-se ações de pesquisa em parceria com os professores de escolas da Educação Básica, com o objetivo de estudar pedagógica e tecnicamente as possibilidades de desenvolvi-

mento da plataforma supracitada. Partimos do pressuposto de que a participação da escola na produção de conhecimento e da cultura como possibilidade de inovação e integração da TDIC ao currículo favorece o uso crítico e criativo de tecnologias nas práticas pedagógicas. Entendemos a tecnologia como uma atividade para pensar a técnica. Concluímos que continua sendo um desafio aliar concepções críticas de tecnologia aos processos de desenvolvimento de tecnologias para a educação.

Palavras chave: Plataformas educacionais - perspectiva crítica - tecnologia - design participativo

^(*) **Roseli Zen Cerny.** Professora de Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de Estudos Especializados em Educação. Doutora em Educação-Currículo pela PUC SP; Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001). Vice Diretora do Centro de Ciências de Educação. Vice-Líder do Grupo de Pesquisa Itinera. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa COMUNIC. Trabalha na área de Educação, com ênfase em Educação a Distância, atuando principalmente nos seguintes temas: educação a distância.

^(**) **Francisco Fernandes Soares Neto.** Licenciado em Física pela Universidade Federal de Goiás - UFG (2009) e mestre em Educação Científica e Tecnológica (2012) pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica (PPGECT) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atualmente, é doutorando no PPGECT - UFSC desenvolvendo pesquisa intitulada "Os papéis dos técnicos no desenvolvimento de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação voltadas à educação.

^(***) **Milene Peixer Loio.** É Mestre em Linguística pelo Programa de Pós Graduação em Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC/2014), bacharel em Letras Língua Portuguesa e Literatura Vernáculas pela UFSC (2012) e licenciada em Letras Língua Portuguesa e Literatura Vernáculas também pela UFSC (2010). Tem como interesse de pesquisa o Ensino e Aprendizagem de Língua Materna e a Educação, atuando na área de Linguística Aplicada, com ênfase nos seguintes temas: currículo, gêneros do discurso, formação de professores, educação nos movimentos sociais, educação na cultura digital, entre outros.

El juego como estrategia didáctica. Construcción de juegos geográficos para la gestión de una ludoteca escolar

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Vanesa S. Peralta Spahn ^(*)

Resumen: El proyecto consiste en la organización de una jornada de juegos geográficos, organizada por estudiantes de 5º año para cursos inferiores, y una posterior gestión de ludoteca escolar. El juego es un componente de la educación, del que se despliega la imaginación que es intrínseco del pensamiento creativo desde la infancia. Esta alternativa recreativa, posee un elevado potencial didáctico como estrategia para activar y enriquecer los procesos de enseñanzas y aprendizajes. La riqueza motivadora del juego, propicia el aprendizaje basado, no solo en el saber conceptual, sino especialmente, en el saber hacer y en el saber ser.

Palabras clave: Educación - juegos geográficos - aprendizaje significativo - trabajo colaborativo - emociones positivas - saber hacer - saber ser - ludoteca escolar

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 240]

Es habitual, encontrar libros sobre juegos didácticos para nivel inicial y primario, pero nada común es ver este tipo de actividades, en manuales para nivel secundario, mucho menos, libros específicos de actividades lúdicas para dicho nivel. Parece haber un momento determinado de la vida, en el que tenemos que dejar de jugar, donde debemos ponernos serios y aprender de otra manera. Por eso, cabe preguntarse ¿por qué tiene que haber un momento, en el que tenemos que dejar de jugar? ¿Por qué convertir al aprendizaje en algo aburrido y tedioso? ¿Por qué quitarle lo didáctico, entretenido y atractivo al aprendizaje? Si el juego produce emociones positivas ¿Por qué no tenerlo en cuenta, para generar aprendizajes significativos?

A través de la jornada propuesta, se pretende establecer el juego como estrategia didáctica, para favorecer el aprendizaje de la Geografía, esta estrategia didáctica ayuda a fortalecerlos de forma creativa, entusiasta, y sin forzar el estudio de la misma. Numerosos pedagogos y psicólogos coinciden, en la importancia del juego como componente de la educación, y como base a partir de la cual se despliega la imaginación y la fantasía, facultades que son intrínsecas del pensamiento creativo desde la infancia. La importancia del juego radica en la transmisión de valores, actitudes y modos de conductas, es decir, en el desarrollo de numerosas cualidades en quienes lo practican, como la solidaridad, la amistad, la confianza, la memoria, la atención, sobre todo las actitudes de los jóvenes hacia el aprendizaje. Esta alternativa recreativa para fortalecer los conocimientos, posee un elevado potencial didáctico como estrategia, para activar y enriquecer los procesos de enseñanzas y aprendizajes de infinidad de contenidos geográficos, que forman parte de los *curriculums* escolares.

La riqueza motivadora del juego, propicia el aprendizaje basado no solo en el saber conceptual, sino también, y especialmente, en el saber hacer y en el saber ser. La palabra saber, hace referencia al conocimiento científico impartido; saber ser, reseña las condiciones humanas que son intrínsecas a la persona y que deberían ser fundamentales, como las aptitudes y comportamientos en función de las reglas de la ética y de la humanidad, también se refiere a la responsabilidad; y saber hacer, hace referencia a la habilidad que debe poseer un profesional para ejercer bien su trabajo. A esta ecuación, se la conoce en el ámbito pedagógico como aprendizaje por desarrollo de competencias, se trata de la tendencia que se impone cuando se desea formar profesionales, bajo los parámetros del mundo de hoy. Por otro lado, las habilidades personales que deben desarrollarse: “Desarrollar en las personas habilidades que pasen por el mundo emocional más que por el racional, habilidades que todos debiéramos hacer florecer en el marco de la educación formal” (Sordo P. 2017; p.16). Además, estas competencias personales habría que estimularlas y desarrollarlas, desde el primer día de vida y no dejarlas pasar en ninguna instancia educativa.

Este proyecto surge, ante la necesidad de motivar a los estudiantes y tiene como objetivos, por un lado, aprender contenidos geográficos a través de diferentes dinámicas de juegos, generar un espacio de socializa-

ción e intercambio con otros estudiantes de la misma institución, reforzar los valores que se vinculan con el trabajo cooperativo o colaborativo. Es decir, aquellos que devienen de la experiencia social y se vinculan con aprendizaje significativo, como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, la colaboración, la escucha, el esfuerzo por el bien común, entre muchos otros. En este sentido, son cuantiosos los autores que acreditan este tipo de pedagogía, se trata de la pedagogía constructivista, aquella que considera al aprendizaje como una construcción constante, donde se les brinda a los estudiantes las herramientas necesarias para que puedan construir su propio proceso, al que podemos llamar como andamiaje. El constructivismo prioriza el aprendizaje significativo que se produce a través de la participación activa.

Autores como Piaget, Bruner y Vigotsky, no solo que contribuyen a la pedagogía constructiva sino que además, revelan la importancia del juego en los procesos de aprendizaje. Por un lado Los educadores influidos por Piaget, consideran que la clase tiene que ser un lugar activo, en donde se estimule la curiosidad y esto sea a través de materiales adecuados que permitan explorar, discutir y debatir. Piaget fundamenta sus investigaciones, sobre el desarrollo moral en el estudio del progreso del concepto de norma, dentro de los juegos, ya que la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es, indicativo del modo de evolución del concepto de norma social en el niño. En este sentido, mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos, que corresponden a la cultura en que viven. Asimismo, contribuye con el desarrollo conceptual de L. Vigotsky sobre el juego, subrayando que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores, y que la forma en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas, dependen del tipo de andadura que se le proporcione al niño, si esta andadura es efectiva contribuye, por supuesto, a captar y mantener el interés. El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

¿Cómo se llevó a cabo el proyecto?

Los pasos a seguir, para llevar a cabo dicho proyecto, se divide en tres momentos; un primer tiempo en donde se organizan por equipos de trabajo, no simplemente grupos, porque como dice la autora:

En los ambientes laborales se entienden como los recursos para tener la habilidad de formar equipos de trabajo más que grupos, ya que para los primeros se requiere ante todo la confianza, la complicidad, la capacidad para manejar la confidencialidad, los egos y las vanidades, y además mirar hacia un objetivo común aun cuando se piense diferente. (Sordo, P. 2017; Pág. 27).

Una vez conformado el equipo, diseñan los juegos con guía docente. Para ellos se les da ciertas pautas a cumplir, como tener en cuenta el tiempo de duración, la dinámica no debe demandar demasiado tiempo ya que hay que asegurarse que los estudiantes puedan experimentar con otras actividades. También deben tener en cuenta las edades a las que va destinado, por los contenidos adquiridos y el grado de abstracción; además reconocer los materiales que van a necesitar, establecer y explicitar reglas claras del juego, deberán colocarle un nombre que identifique su dinámica para que se visualice en el stand. Es importante además tener en cuenta que se da mayor importancia a dinámicas que favorezcan la cooperación, más que la competición. Deberán evitar que sean solo preguntas y respuestas, sino recaer en dinámicas repetitivas.

Un segundo momento es el desarrollo de la jornada, donde se invita a un curso por vez al salón de usos múltiples, para que puedan aprovechar cada uno de los juegos preparados en los stands. Para ello, se destina una hora cátedra para que recorran, jueguen y aprendan; en este momento es trascendental que cada equipo incentive a los estudiantes para participar.

El tercer y último momento, es cuando se reflexiona sobre lo acontecido en la jornada de manera conjunta, valorando los aspectos positivos, y viendo qué aspectos se podrían mejorar. Además, se hace el aporte del juego para la conformación de la Ludoteca Escolar. Para ello deben cumplir con lo siguiente: presentarlo en una caja, especificar área de conocimiento, contenidos, audiencia/edades, cantidad de jugadores, instrucciones escritas de forma clara, duración del juego. Los aspectos a evaluar son la creatividad, el ingenio, y el grado de compromiso antes y durante la jornada. En este sentido, se le hace una devolución escrita detallada, a cada equipo de trabajo del desempeño, por lo que la evaluación es procesual.

La idea de crear una ludoteca escolar, deviene de la consideración del juego como una estrategia didáctica más, que debe estar presente en las dinámicas cotidianas áulicas. Y que para ello, no es necesario organizar una jornada especial, y sea una mera experiencia aislada, sino que los juegos impregnen las clases. El recurso del juego, puede utilizarse en diferentes momentos, para iniciar un tema, para hacer un repaso, para articular un contenido con otro, para evaluar, o simplemente para motivar. Debemos asegurarnos, que se utilicen con un objetivo académico específico. Tener una ludoteca escolar, beneficia el acceso y puede ser el comienzo de una práctica cotidiana, haciendo del aula, un ambiente propicio para el aprendizaje embebido de entusiasmo y apetito de aprender. Aunque tampoco se pretende dejar la sensación de que la escuela tiene la obligación de ser divertida todo el tiempo, porque eso no es real.

¿Qué beneficios tiene el aprendizaje basado en proyectos y a través de los juegos?

El trabajo a través de proyectos, en primera instancia motiva a los estudiantes, promueve la creatividad, desarrolla el aprendizaje colaborativo, refuerza sus capacidades sociales, desarrolla su autonomía, fomenta su espíritu autocrítico, atiende a la diversidad y es una forma de demostrar que se aprende haciendo.

Por otro lado, los beneficios del juego son formidablemente cuantiosos, entre ellos se puede nombrar la internalización de los conocimientos de manera creativa y el refuerzo de conceptos, el descubrimiento de habilidades y talentos, se generan y superan conflictos propios del trabajo en equipo. De este modo, esto contribuye a la mejora de la convivencia, porque se fortalecen valores, actitudes y modos de conductas. Por su capacidad motivadora, ayuda a la atención y a la concentración, en general y en estudiantes con dificultades de atención, concentración y comportamiento, de esta manera, atiende a la diversidad y propicia la integración. A la vez, contribuye al desarrollo de la escucha activa. Al mismo tiempo que contribuye a la expresión, la creatividad e interacción, la imaginación y la fantasía, facultades intrínsecas del pensamiento creativo desde la infancia. De esta manera, la riqueza motivadora del juego, propicia el aprendizaje basado no solo en el saber conceptual, sino también y, especialmente en el saber hacer y el saber ser.

Asimismo, los juegos generan placer, porque la diversión y la risa son aspectos fundamentales de la vida que generan una situación placentera, un sentimiento tan saludable para todas las personas. Es que el juego es una actividad naturalmente feliz, y si generamos en el estudiante una emoción positiva, el mismo va a estar predispuesto ya que le despierta curiosidad, entonces va a prestar atención y seguramente se produzca el aprendizaje.

“Nos hemos preocupado mucho, demasiado, de la excelencia académica y nos olvidamos de la excelencia del alma” (Sordo, P., 2017, pág. 125). La autora sostiene la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional, además de la inteligencia intelectual, que ambos aspectos forman parte de las personas y que no deben descuidarse. “Cuando me refiero a una educación mejor, estoy hablando de una que vaya más allá de lo cognitivo y que incluya variables emocionales, históricas y sociales” (Sordo, P. 2017; Pág. 20)

Ya sabemos que jugar en el aula es una práctica de enseñanza y de aprendizaje significativa, lo que nos queda es intentarlo. Ningún intento será en vano, a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos.

Esta es una invitación a los docentes de todos los niveles, especialmente del secundario, a convertir las aulas en un lugar en donde aprender puede ser divertido. Si bien aprender no es un juego, se puede aprender jugando. “La diversidad, la innovación, la creación, el cambio, desde hace años, se convirtieron en los términos que definen lo bueno, el deber ser de cualquier horizonte de futuro y, desde ya, de la educación” (Grinberg, 2015; pág. 124)

Bibliografía

- Araujo, H. (2012) *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Power Point]
 Arellano Gámez, L. (2009) *La competencia es un saber, saber ser y un saber hacer*. *Revista Odontológica de los Andes*. Facultad de Odontología, Universidad de Los

- Andes. ISSN: 1856-3201. Está indicando: Volumen 4, Número 1, de la página 3 a la 5. Merida, Venezuela.
- Cepeda Ramírez, M. R. (2017) *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Revista Internacional Magisterio Número 76*. Experiencias dinámicas en la escuela.
- Chacón, P. (2008) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta nº 16, Año 5*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial.
- Grinberg, S. (2015) *Dispositivos pedagógicos, gubernamentalidad y pobreza urbana en tiempos gerenciales. Un estudio en la cotidianeidad de las escuelas. Propuesta Educativa Número 43- Año 24- Núm. 2015. Vol. 1 – Está indicado: de la página 123 a la 130*. Educación FLACSO Argentina. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Argentina.
- López Chamorro, I. (2010) *El juego en la educación infantil y primaria. Revista de la Educación en Extremadura*. Autodidacta. ISSN 1989-9041. Está indicado: de la página 19 a la 37. Táliga, Badajoz.
- Rivas, A. (2014) *Revivir las aulas. Un libro para cambiar la educación*. (1ª ed.) Debate. Buenos Aires. Argentina.
- Sordo, P. (2017). *Educación para sentir, sentir para educar. Una mirada para entender la educación desde lo familiar hasta lo social (1ª ed.)* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Grupo Editorial Planeta S.A.I.C. Argentina.

Abstract: The project consists of the organization of a day of geographical games, organized by students of 5th year for lower courses, and a subsequent gestation of school play-

room. The game is a component of education, from which the imagination that is intrinsic to creative thinking since childhood unfolds. This recreational alternative has a high teaching potential as a strategy to activate and enrich the teaching and learning processes. The motivating richness of the game, encourages learning based, not only on conceptual knowledge, but especially on the know-how and the know-how.

Keywords: Education - geographical games - meaningful learning - collaborative work - positive emotions - know-how - know-how - school playroom

Resumo: O projeto consiste na organização de um dia de jogos geográficos, organizado por alunos do 5º ano para cursos inferiores, e uma subsequente gestação da sala de jogos da escola. O jogo é um componente da educação, a partir do qual se desenrola a imaginação intrínseca ao pensamento criativo desde a infância. Essa alternativa recreativa tem um alto potencial de ensino como estratégia para ativar e enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. A riqueza motivadora do jogo incentiva a aprendizagem com base, não apenas no conhecimento conceitual, mas principalmente no know-how e no know-how.

Palavras chave: Educação - jogos geográficos - aprendizagem significativa - trabalho colaborativo - emoções positivas - saber fazer - sabe ser - sala de jogos da escola

(*) **Vanesa S. Peralta Spahn**. Profesora de geografía. Instituto Superior de Profesorado Nº 2 “Joaquín V. González”, Rafaela, Santa Fe, Argentina. Período: marzo 2008- diciembre 2013. Actualmente se desempeña como profesora titular de Geografía en la E.E.S.O. Nº 429 “Mario R. Vecchioli”. Licenciatura en Educación. Universidad Nacional de Rafaela, Santa Fe, Argentina.

La producción de constructos teóricos y de dispositivos didácticos a partir de nuevos Trayectos de formación vivenciados

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Carina Perez Dib (*)

Resumen: Este artículo se inicia recuperando algunos constructos teóricos presentados en el Proyecto Final y en el marco de La Maestría en Educación (UEA / UNINI), culminada en agosto del año 2018 y realizada de forma virtual en su totalidad. Considero importante compartir estos constructos desde donde he trabajado en el Campo de las Prácticas y en espacios curriculares como Didáctica, Pedagogía e Instituciones Educativas. Los cuales han sido socializados en diversos congresos así como los logros vivenciados con los estudiantes y profesores en los Talleres Transformacionales (Dispositivo didáctico de mi autoría), en el marco del Campo de las Prácticas. Un punto a destacar es el valor de esta experiencia de formación profesional desde la virtualidad, obteniendo además de la titulación la certeza de que el trayecto profesional recorrido ha sido a través de aprendizajes genuinos y compartidos con un equipo de colegas y compañeros de excelencia.

Palabras clave: Disposición – virtualidad – constructos – teoría – docencia – equipo – talleres – transformación - dispositivo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 246]