

autonomous learning. It is emphasized that such autonomy is not solitary but built through interaction with others, promoting experiences that transform the student. To achieve this, it is suggested to focus on learning practices rather than mere activities, highlighting practices such as meaning-making, prospecting, observation, reflection, interaction, and inventiveness. These practices should be authentic, meaningful to the student, and capable of sparking active engagement. The classroom-workshop model is presented as the most suitable framework for this type of teaching, as it integrates theory, practice, and research within a cooperative environment. Finally, the implementation of Integrative Projects is valued as a strategy that brings these principles together, enhancing deep and collaborative learning throughout the academic term.

Keywords: Classroom – Workshop – Student – Learning – Practices

Resumo: O texto propõe uma reflexão profunda sobre o conceito de “estudante protagonista”, sugerindo uma mudança na forma de ensinar, colocando o estudante no centro do processo educativo. Essa abordagem exige repensar o papel do docente a partir da mediação pedagógica, compreendida

como o acompanhamento na construção de aprendizagens significativas e autônomas. Destaca-se que essa autonomia não é solitária, mas construída na interação com os outros, promovendo experiências que transformem o estudante. Para isso, é sugerido trabalhar com práticas de aprendizagem em vez de simples atividades, destacando práticas como significação, prospecção, observação, reflexão, interação e inventividade. Essas práticas devem ser autênticas, fazer sentido para o estudante e ser capazes de despertar sua participação ativa. O modelo de sala de aula-oficina é apresentado como o mais adequado para esse tipo de ensino, pois permite integrar teoria, prática e pesquisa em um ambiente cooperativo. Por fim, valoriza-se a implementação de Projetos Integradores como estratégia que articula esses princípios, potencializando aprendizagens profundas e colaborativas ao longo do semestre.

Palavras chave: Sala de aula – Oficina – Estudante – Aprendizagem – Práticas

(*) **Susana González López**, Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (UBA), docente en el Área Comunicación + Creatividad Publicitaria en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2023.

Herramientas pedagógicas para poner en práctica

Fecha de recepción: agosto 2023
Fecha de aceptación: octubre 2023
Versión final: diciembre 2023

Mijal Imach^(*)

Resumen: En esta oportunidad se detalla una propuesta innovadora en cómo climatizar el aula en un espacio oportuno para un buen aprendizaje.

La importancia de dar un currículum se basa en cómo y de qué manera se transmiten los conocimientos para que los receptores logren una buena absorción, naturalización y dominio de la información la cual el docente dicta. Es importante aclarar cuál es el público al que uno se dirige, en este caso, son alumnos de temprana edad, jóvenes universitarios, que necesitan de una propuesta diferente a la hora de interiorizar un contenido y tener una atención activa durante el transcurso de la clase.

Es por eso que el texto relata formas didácticas de atraer la atención del estudiante y además, se enfoca en una herramienta interesante para la aplicación de cualquier docente que funciona para refrescar el conocimiento al principio de la clase de los contenidos vistos. El mismo se trabaja desde una plataforma llamada Kahoot, el cual permite crear cuestionarios, encuestas o sondeos. A su vez, los alumnos ejercitan a modo de juego los contenidos vistos la clase anterior y sirve para que el docente pueda, también, evaluar el conocimiento, medir el nivel de los estudiantes y fomentar la participación activa en el resto de la clase.

Palabras clave: Aula - Aprendizaje - Currículum - kahoot - participación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 248]

Desarrollo

El dar a conocer un currículum significa tener en cuenta tres principios básicos de comunicación. Saber que el emisor es la persona la cual emite un mensaje. Conocer que el mensaje es el contenido que se está comunicando. Y por último, entender que existe un receptor de toda esa información, el cual decodifica el mensaje, lo procesa e interpreta de forma distinta dependiendo muchos factores; entre ellos, el nivel educativo, la cultura, creencias y conocimientos previos que tenga el receptor acerca del mensaje que el emisor dio.

Tomando los conceptos desarrollados por Feldman podemos decir que la transmisión del mensaje no es como el transporte de un objeto físico, la cual en este último caso, la recepción es exacta a como uno lo envió. Robert Feldman en el libro “Desarrollo en la infancia” menciona: “Como todo contenido está sujeto a interpretación y modificación () Cuando el docente se propone transmitir determinados mensajes se produce otra modificación de los saberes ya que nuevamente se produce una selección y adecuación de mensaje”. (Feldman, 2001, pág. 28).

Al ser un proceso complejo el docente debe asegurarse que la explicación de la clase haya tenido una buena absorción e interpretación en el alumnado. No resolvemos una clase dando monólogos, por el contrario, necesitamos de un feedback constante para comprender la situación del alumno con respecto a la buena comprensión de los contenidos dados. Además, no es únicamente necesario relatar el contenido y darlo de forma mecánica, sino se sugiere conocer a la audiencia: los intereses, necesidades, escala de valor, etc. para saber y entender al público.

Agrega Mark Van Doren, poeta y crítico literario estadounidense: “El arte de enseñar no es solo verter datos, sino encender la chispa de la indagación, guiar a los alumnos hacia el descubrimiento, como un faro que ilumina la oscuridad.” (Van Doren, s.f.)

En el aula, el maestro se convierte en un guía de personas curiosas. El proceso educativo no solo implica transmitir conocimientos, sino también guiar a los alumnos hacia el descubrimiento de información necesaria e innovadora y poder lograr en ellos su comprensión.

Por otra parte, el docente universitario transmite sus saberes a un receptor joven, en la mayoría de los casos, que puede ser propenso a la rápida distracción. Es por eso que el docente debe adquirir herramientas didácticas e innovadoras para captar la atención de la clase de manera constante durante toda la jornada.

Alicia Camilloni, destacada pedagoga argentina, sostiene: “los rasgos de una buena clase surgirán, en primer lugar, de las cualidades didácticas de la programación de la unidad a la que pertenece” (Camilloni, 2000, p.18). Es necesario sumar a la planificación académica caracteres didácticos para generar un clima de aprendizaje cálido, de interés y atracción. Para eso, se citan algunas herramientas interesantes para incluir en vuestras clases.

Es imprescindible incorporar las presentaciones multimedia, utilizar herramientas digitales para crear presentaciones interactivas y transmitir información visualmente atractiva. A la hora de explicar un módulo el docente debe estar prestando atención a la audiencia, a toda la clase. Independientemente del lugar físico que

se encuentre el espectador, el docente debe hacer participar no solo a los alumnos que se encuentran cerca de la pizarra, sino también es importante incorporar a la clase en su totalidad. ¿Cómo? Con preguntas, mencionando a un alumno al azar y que vuelva a repetir lo que entendió sobre lo explicado, dejar pasar al alumnado al frente de la clase y hacerlo interactuar con la explicación que se está dando, sea mostrando algo de forma física, o mostrando algún objeto, ilustración o presentación que el docente previamente preparó.

Al terminar una explicación es fundamental que todos hayan entendido, para esto los alumnos deben quitar de ellos todas las dudas y entender que hay un espacio, dado por el docente, de preguntas y respuestas para que pregunten o aporten sobre el tema explicado, y así poder avanzar con más contenido.

Otra herramienta positiva es refrescar los conocimientos que incorporaron la clase anterior. Para esto es bueno implementar momentos y situaciones creativas para que el alumno pueda involucrarse con la planificación dada.

Es recomendable aclarar al final de la clase que repasen la teoría para la clase siguiente, para que en la clase próxima, antes de avanzar con una nueva explicación, se pueda hacer una actividad breve de repaso. Al principio de clase es un momento propicio para atraer la atención, es por eso que es conveniente generar esa actividad imprevista por el alumno en tal periodo de la jornada.

Aquí se menciona algunas actividades para implementar:

Dime tres: Los estudiantes se turnan para nombrar cinco elementos relacionados con un tema específico. Por ejemplo, “nombrar tres tipologías de faldas”. Es rápido y fomenta el pensamiento ligero de las nomenclaturas estudiadas.

Palabras encadenadas: Los estudiantes deben decir una palabra que comience con la última letra de la palabra anterior. Por ejemplo, si alguien dice “molde”, el siguiente podría decir “embolsado” y así poder estimular el vocabulario disciplinar.

Mostrar y decir: Pide a los estudiantes que traigan un objeto relacionado con el tema de la clase y expliquen cómo está relacionado. Esto estimula la creatividad y la integración grupal, el conocer diferentes elementos de interés del compañero que lo llevó a relacionarlo con el tema dado en clase.

Pictionary: El docente o alumno dibuja conceptos o términos en la pizarra y los estudiantes deben adivinar de qué se trata. Se puede realizar en papel o utilizar un dispositivo digital.

Carrera de revoltijo de palabras: Se divide al curso en dos grupos y se escribe una palabra en la pizarra. Los estudiantes deben formar tantas palabras como puedan utilizando las letras de esa palabra. El equipo con más palabras gana.

Ahorcado: Los alumnos tendrán que ir diciendo letras para formar la palabra. Se dibuja una horca. Si aciertan se escribe la letra, si fallan se dibuja una parte del muñeco.

Por último, una actividad la cual enriquece bastante la dinámica y el clima dentro del aula es utilizar la plataforma Kahoot, la misma se utiliza desde el siguiente sitio web: <https://kahoot.it>. Esta sirve para el buen desarrollo de la enseñanza y aprendizaje. Se basa en la gamificación, lo que significa que utiliza elementos de juego para motivar a los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido. Permite al docente crear cuestionarios, encuestas o sondeos de forma rápida y sencilla a través de un usuario creado previamente. Al ser una plataforma virtual, se torna una herramienta atractiva y amigable para los jóvenes universitarios. Asimismo, es una experiencia pedagógica a la hora de evaluar el conocimiento, mide el nivel de los estudiantes y fomenta la participación activa. Es muy sencillo de utilizar y fácil de programar, además conlleva a buenos resultados en cuanto a la motivación del estudiante, los cuales se sienten inspirados al participar en juegos educativos teniendo un aprendizaje activo.

Abstract: This proposal outlines an innovative approach to creating a conducive classroom environment for effective learning.

The importance of delivering a curriculum lies in how and in what way knowledge is transmitted so that learners can properly absorb, internalize, and master the information provided by the teacher. It is essential to clarify who the audience is—in this case, young university students who require a different approach when it comes to engaging with content and maintaining active attention during class.

Therefore, the text describes didactic methods to capture students' attention and focuses on an interesting tool for any teacher to refresh knowledge at the beginning of the class. This is done through a platform called Kahoot, which allows the

creation of quizzes, surveys, or polls. Students engage with the material from the previous class in a playful way, and it also enables the teacher to assess knowledge, measure student levels, and encourage active participation throughout the rest of the lesson.

Keywords: Classroom – Learning – Curriculum – Kahoot – Participation

Resumo: Este texto detalha uma proposta inovadora sobre como climatizar a sala de aula de forma a criar um espaço propício para uma boa aprendizagem.

A importância de oferecer um currículo está em como e de que maneira o conhecimento é transmitido, para que os alunos consigam absorver, naturalizar e dominar as informações apresentadas pelo docente. É fundamental esclarecer a quem se dirige esse conteúdo—neste caso, jovens universitários que precisam de uma proposta diferenciada para internalizar os conteúdos e manter uma atenção ativa durante as aulas.

Por isso, o texto apresenta formas didáticas de atrair a atenção dos estudantes e se concentra em uma ferramenta interessante que pode ser utilizada por qualquer professor para relembrar os conteúdos no início da aula. Essa prática é realizada por meio da plataforma Kahoot, que permite a criação de questionários, enquetes e sondagens. Os alunos revisam os conteúdos da aula anterior de forma lúdica, o que também permite ao professor avaliar o conhecimento, medir o nível dos estudantes e incentivar a participação ativa durante o restante da aula.

Palavras chave: Sala de aula – Aprendizagem – Currículo – Kahoot – Participação

(* **Mijal Imach**, Diseñadora Indumentaria y Textil (UP), docente en el Área Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2022.

La mitología griega todavía tiene algo para decir en las aulas

Matias Izaguirre^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: El texto reflexiona sobre el proceso de escritura y las actitudes que suelen adoptar quienes la enfrentan: algunos la sacralizan y se bloquean, mientras que otros la minimizan y escriben sin cuidado, lo que lleva a textos pobres. Daniel Cassany propone que escribir es un ejercicio de pensamiento que exige paciencia, técnica y trabajo constante. Se recomienda abordar la escritura como un proceso, con borradores, esquemas y revisiones, aceptando que es arduo pero gratificante. La autora ilustra este esfuerzo con las figuras de Sísifo y los collages de Grete Stern, simbolizando el esfuerzo continuo de quien escribe. También recurre al mito de Ícaro para resaltar la importancia de mantener un equilibrio entre ambición y prudencia al comunicar, especialmente en instancias clave como un pitch académico. Finalmente, se subraya que escribir no es un acto aislado, sino que requiere referencias culturales, experiencias compartidas y colaboración. En la enseñanza, particularmente en COE, se busca que los estudiantes desarrollen su voz a través del trabajo constante, el ensayo y la apropiación crítica de herramientas discursivas y visuales.

Palabras clave: Escritura - Proceso - Creatividad - voz - Sísifo - Cassany

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 251]