

creative inclusion of ICT in the classroom.

This article presents the theoretical framework and the main concepts used in the workshop Introduction to Stop Motion technique provided on May 23, 2013.

Keywords: audiovisual production - animation - creativity - script - idea - intelligence.

Resumo: No marco do Congresso Interfaces organizado pela Universidade de Palermo, Fundação Evolução brindou uma conferência e três propostas de workshop sobre diferentes temáticas relacionadas com a inclusão criativa das TICs na sala de aula.

Neste artigo apresenta-se o marco teórico e os principais conceitos trabalhados no workshop de Introdução à técnica de Stop Motion brindado no dia 23 de maio de 2013.

Palavras chave: produção audiovisual - animação - criatividade - guião - ideia - inteligência.

(*) **Lorena Karmiol:** Diseñadora Gráfica (UBA) y Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (PENT-FLACSO). Es facilitadora Pedagógica Digital en el Plan Integral de Educación Digital, profesora del Postítulo Especialización Superior en TIC y Educación- CePA- Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires y tutora en el Postítulo Especialización en Educación y TIC, Ministerio de Educación de la Nación.

(*) **Ana Laura Rossaro:** Lic. en Ciencias de la Educación (UBA) con focalización en Tecnología Educativa. Responsable de contenidos en Fundación Evolución. Miembro del equipo de Intel Aprender Argentina. Coordinadora de tutores en el Postítulo Especialización en Educación y TIC, Ministerio de Educación de la Nación.

Mundos posibles: Plan global de inclusión de tecnologías. Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús.

Fecha de recepción: julio 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2013
Versión final: noviembre 2013

Alejandra Lamberti (*)

Resumen: El proyecto "Mundos Posibles: Plan global de inclusión de tecnologías" fue pensado como un plan de inclusión de TIC en los tres niveles del Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús.

En esta comunicación, se presentarán las diferentes acciones que se están desarrollando, en la puesta en marcha institucional del proyecto.

Palabras clave: TIC - comunidad - inclusión - capacitación docente - institución.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

El proyecto *Mundos posibles: plan global de inclusión de tecnologías* fue pensado como un plan de inclusión de TIC en los tres niveles del Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús. La propuesta, que abarca tres fases, entendidas como acciones y no en un sentido temporal de correlatividades, está en pleno desarrollo: partió de una reflexión acerca de la manera de conformar nuevos contextos de aprendizaje, según un modelo de incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, de una necesidad planteada por los directivos de la institución y como resultado de investigaciones realizadas por la docente coordinadora de TIC en la institución. A través de este PGI (Plan Global de Inclusión de TIC) se pretende abrir nuevas posibilidades para repensar el diseño y la planificación de las clases, revisar las nuevas necesidades y requerimientos de los procesos de aprendizaje, así como también reflexionar respecto del rol de los docentes en este contexto de cambios, a partir de las potencialidades que brindan los nuevos entornos de aprendizaje en el marco de la sociedad del conocimiento. El desafío de este proyecto radica, fundamen-

talmente, en la creación de un entorno de enseñanza y de aprendizaje, basado en la idea del trabajo colaborativo, en el marco de la noción de comunidad de prácticas. En esta comunicación, se presentarán las diferentes acciones que se están desarrollando, en la puesta en marcha institucional del proyecto.

Los objetivos generales del PGI pueden resumirse en los siguientes aspectos:

- Abrir un espacio de diálogo y confrontación respecto del nuevo papel de los docentes y de las instituciones escolares en el marco de la Ley de Educación Nacional y en el contexto de la llamada sociedad del conocimiento.
 - Propiciar la conformación de una comunidad de prácticas en el marco de la institución para favorecer la interrelación, la interacción, el compromiso y el trabajo colaborativo.
 - Redefinir el papel de la biblioteca de la institución, a través de la digitalización y curaduría de contenidos.
 - Construir un espacio virtual (Campus) para cristalizar los diferentes pasos en el proceso de inclusión digital.
- El proyecto está dirigido a todos los docentes de los

diferentes niveles de la escuela. Es decir, se pretende aplicar el PGI a nivel institucional, partiendo del presupuesto de que concebir los cambios individualmente (un docente) no tiene sentido, sino que lo más enriquecedor y productivo es crear la idea de comunidad con un proyecto en común (manteniendo, por supuesto, las individualidades y las perspectivas propias). Es, precisamente, en este contexto que se eligió trabajar desde la noción de “comunidades de prácticas”, entendida como “grupos de personas que participan en un sistema de aprendizaje social, en el que comparten enfoques, problemas, aspiraciones, necesidades. Reflexionan, además, sobre cuestiones comunes, exploran nuevas ideas y proponen nuevos procesos.”

Asimismo, el proyecto está pensado para docentes de todas las áreas. De esta forma, se enriquece el trabajo a partir de la mirada multidisciplinar y de los diferentes estilos que aporta cada docente a la hora de pensar su tarea. Es importante aclarar, además, que se pretende realizar este trabajo con todos los integrantes de la Comunidad Educativa, no sólo los docentes: alumnos, equipo directivo y padres, cada uno con una participación y responsabilidad diferentes.

En cuanto a su puesta en marcha, el Proyecto está pensado a partir de tres acciones que se interrelacionan y dependen unas del desarrollo y puesta en funcionamiento de las otras:

Primera acción. La capacitación docente como inicio del proyecto

El punto clave para el logro de los objetivos del PGI es la capacitación del cuerpo docente y de los bibliotecarios. Con esta intención, se inició en 2011 un proceso de capacitación interna, en servicio, que abarca los tres niveles de la institución (Jardín, Primaria y Secundaria). El desafío de esta experiencia radicó, fundamentalmente, en la creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje para los docentes, basado en la idea del trabajo colaborativo, en el marco de la noción de “comunidad de prácticas”. Se utilizó, en un primer momento, un blog y un aula virtual que fueron usados complementariamente para el trabajo con los docentes de la institución. Como propuesta metodológica para esta capacitación, se eligió trabajar desde la modalidad del seminario-taller. Cada año, en este sentido, se propusieron diferentes alternativas, para que los docentes pudieran, paulatinamente, ir pensando en las posibilidades que las TICs brindan. La modalidad de estos seminarios fue la del *blended-learning*: una dinámica desarrollada a través de encuentros presenciales alternados con actividades on line, llevadas a cabo a través de un aula virtual, destinada para el intercambio de materiales, actividades y comunicaciones.

Es interesante señalar que las temáticas de estos cursos se fueron adaptando tanto a las necesidades y requerimientos de los docentes, como a los procesos que se llevan a cabo en las otras dos etapas/acciones que veremos a continuación.

Segunda Acción: Digitalización de la biblioteca y curaduría de materiales

El PGI tiene también como objetivo iniciar el armado,

por parte de los docentes y bibliotecarios de la institución, de un banco de información (links) para ser usado por los diferentes grados y años de toda la institución. Cabe aclarar que esta digitalización será trabajada desde la biblioteca, con la colaboración de todos los docentes que realizarán, por este motivo, cursos de capacitación sobre “Lectura crítica en Internet” y “Curaduría de contenidos”. Es imprescindible que los docentes adquieran estrategias de lectura y curación de contenidos *on line* para poder propiciar estas acciones entre los estudiantes. Parte del proceso de creación de una comunidad de prácticas implica la gestión y circulación de la información. Las acciones en torno a la idea de “curaduría” de contenidos transitan en esta línea de trabajo.

Tercera Acción: el Campus Virtual

La capacitación de los docentes y el proyecto de digitalización y curaduría de contenidos digitales hizo necesario desarrollar una plataforma *on line*. Se diseñó, con esta finalidad, un Campus Virtual, alojado en Moodle (campusesclavas.com.ar), software libre que permite gestionar aulas virtuales destinadas al intercambio y comunicación entre los docentes y los estudiantes.

Actualmente, el Campus cuenta con más de 500 usuarios y cerca de 60 aulas en funcionamiento. El proyecto abarca a todo el nivel secundario y a sexto y séptimos grados, en el nivel primario.

El trabajo en esta plataforma implicó, asimismo, la capacitación de los docentes, quienes cuentan con un aula diseñada por la coordinadora de TIC para el uso de los recursos y actividades del Moodle.

Conclusiones

Es importante tener en cuenta que los cambios que se producen vertiginosamente de la mano de las TICs y que impactan en el ámbito educativo deben ser considerados desde las múltiples perspectivas que involucran al binomio educación / tecnologías. En este sentido, pensar una propuesta pedagógica a partir de la integración de las TICs implica un cambio en las políticas educativas, en la forma de concebir los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en la manera de encarar la evaluación de estos procesos. El proyecto Mundos Posibles se presenta como un intento de desarrollo de habilidades no sólo técnicas sino fundamentalmente cognitivas, creativas y comunicativas. Se parte del pre-supuesto de que para formar a los estudiantes en el contexto de la era digital es indispensable el fortalecimiento de los equipos docentes, que deberán apropiarse de “nuevos lenguajes” y acercarse a “nuevas culturas”, para repensar estrategias de enseñanza y diseñar nuevas propuestas didácticas acordes con estas nuevas perspectivas.

Ahora bien, para poder desarrollar esta tarea hoy, los docentes deben tener (adquirir) una serie de habilidades que les permitan ayudar a los estudiantes a generar, implementar y monitorear planeamientos de proyectos y sus soluciones, al tiempo que deben trabajar en forma colaborativa, propiciando la interrelación entre las diferentes disciplinas (trabajo interdisciplinario); por eso se deben conformar equipos de trabajo. Creemos, además, que es imprescindible que todos estos cambios sean gestionados en el marco institucional. Esto implica, por un

lado, la participación de la mayor parte de los involucrados en la institución elegida; y, por otro, el acuerdo y apoyo de los directivos de esa institución para llevar adelante con éxito cualquier proyecto.

Como ya hemos señalado, se trata de un proceso y, como tal, perfectible y susceptible de ser modificado. El punto de partida lo constituye la idea de construir un espacio académico propio, que ha tomado como eje la capacitación docente y la gestión de una comunidad de prácticas en la que todos pueden compartir y aprender colaborativamente.

Los resultados parciales obtenidos hasta el momento son positivos y dan cuenta de la necesidad de adecuarse a los cambios sostenidos que la sociedad hoy nos impone. La velocidad del cambio en la vida contemporánea; cambio impulsado por la velocidad de la irrupción de las nuevas tecnologías (no tan nuevas ya) trasciende la realidad de la escuela y es un imperativo para la gestión académica de las instituciones escolares.

Nota: Esta comunicación fue presentada por su autora en la comisión 6.1 [A] Espacio colegios (ver p. 29) de la Primer Edición del Congreso en Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio 'Interfaces en Palermo'.

Abstract: The project "Possible Worlds: Global Plan inclusion of technologies" was intended as an ICT plan including all three levels of the College Handmaids of the Sacred Heart of Jesus.

In this communication, we present the different actions that are being developed in the institutional implementation of the project.

Keywords: ICT - community - teacher training - teaching.

Resumo: O projeto "Mundos Possíveis: Plano global de inclusão de tecnologias" foi pensado como um plano de inclusão de TIC nos três níveis do Colégio Escravas do Sagrado Coração de Jesus.

Nesta comunicação, se apresentarão as diferentes ações que se estão desenvolvendo, na posta em marcha institucional do projeto.

Palavras chave: TIC - comunidade - capacitação docente.

^(*) **Alejandra Lamberti:** Jefa del Departamento de Comunicación y Expresión y administradora del Campus Virtual en el Colegio Esclavas del Sagrado Corazón. En la Universidad del Salvador se desempeña como Colaboradora Académica y Coordinadora de materiales del Programa de Educación a Distancia (PAD/USAL).

Pedagogía del diseño de la imagen.

Alejandra Nierdemaier (*)

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Resumen: En momentos en que nuevos modelos de sensibilidad articulan la lógica y la imaginación se deben producir modificaciones en el modo de estructurar la enseñanza. La emergencia de la visualidad y las tecnologías contemporáneas demandan una reflexión a fin de dilucidar los distintos aspectos que, hoy, hacen a la sensibilidad, el pensamiento y la creatividad.

Resulta importante entonces, crear narrativas que aporten, fundamentalmente, sentido, sentidos "en y con" el mundo. Por ello, uno de los actos educativos solicitados por la subjetividad contemporánea es forjar y alentar capacidades en virtud de que el curso visual se halla conformado por una permanente interacción entre praxis y poiesis.

Palabras clave: visual - nuevas tecnologías - creatividad - imagen - pedagogía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 89]

Derroteros de la imagen y de los imaginarios

Para poder dilucidar qué tipos de pedagogías de la imagen son requeridas hoy, es necesario realizar un breve recorrido, a través de diferentes pensadores y épocas, por los pasajes y los pliegues que presentan las estampas.

Conocida es la inquietud que las mismas producían en Platón en virtud de la diferenciación que realizaba entre la producción de imágenes icónicas y la de phantasmatas entendiendo las primeras como intentos miméticos y las segundas como claros simulacros. Por su parte, Aristóteles reconocía que en la exploración por la mí-

mesis habita la búsqueda de representación.

A su vez, René Descartes, reconocía ser sorprendido en su credulidad por ilusiones y engaños. (Vauday, 2009, p.23) En este sentido, varios autores (desde el mismo Platón, Descartes hasta Gilles Deleuze, entre otros) reconocen que a partir de estos simulacros/fantasmas se producen los pensamientos.

De este modo, los diferentes lenguajes visuales oscilan permanentemente entre los aspectos icónicos y los fantasmáticos y, presentan incluso, coexistencias y simultaneidades. Así lo demuestra el mito de origen del dibujo, narrado por Plinio, cuando Dibutade, la doncella de