

net que les es ajena, y eso también debería ser competencia de la escuela secundaria. Sin burlas y sin sesgo de humor, podría definir que los chicos que salen del secundario son, en el marco universitario, como grandes en pañales: ya no es sólo una cuestión de problemas de ortografía y comprensión lectora, traen errores conceptuales de tal calibre que si alguien no los ayuda a equiparar esta falta de conocimientos, verán afectada no sólo la calidad de los estudios que intentan cursar, sino también la calidad de su formación profesional. En fin, propongámonos -en el trabajo diario- ayudarlos en esa dirección, que comprendan que los docentes, desde el mundo de la cultura, ponemos en sus manos herramientas que a corto o a largo plazo ellos tienen el deber de saber manejar, sólo así el conocimiento los hará libres y autónomos, sólo así obtendrán una licencia de lector que les permitirá transitar por la ruta de todos y abrirse camino hacia sus propias rutas.

Abstract: It may sound ridiculous but just as there are cars double command to help a driver not experienced learning to

drive, the same way, teachers can develop and strengthen reading skills of students who do not read, drive reading, guiding, although that involves reading address from outside the book, for example, introducing them to Don Quixote from a good version.

Keywords: readings - pedagogy - teaching resource

Resumo: Pode que soe ridículo mas bem como existem autos de duplo comando para ajudar a um motorista não experimentado a aprender a manejar, de igual modo, o docente pode desenvolver e afianzar a capacidade leitora de estudantes que não lêem, conduzindo a leitura, guiando-a, ainda que isso implique abordar a leitura desde fora do livro, por exemplo, os iniciando no Quijote desde uma boa versão.

Palavras chave: leituras – pedagogia – recurso pedagógico

(*) **Myriam Contreras.** Técnica Superior Publicitaria (UCA), Directora Cinematográfica (Escuela Superior de Cinematografía), Animación Cinematográfica (Escuela de Artes Visuales del Ptdo. de Avellaneda).

Aulas Virtuales, Intercreatividad y Metacognición.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

María Gabriela Cristiani (*)

Resumen: Nuestro trabajo se encuadra en el marco de un proyecto institucional de inclusión de las TIC en una escuela media bilingüe de CABA, a través de la implementación de una plataforma educativa. El proyecto llevado a cabo con alumnos de primer año se basa en el trabajo en aula virtual como entorno de encuentro y producción colaborativa, favoreciendo el trabajo multidisciplinar, para guiar a los alumnos en la elaboración de una aplicación educativa. Es en este contexto que desde la materia Informática realizamos un importante aporte al trabajo meta cognitivo y al desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: NTICs – aula virtual – recurso pedagógico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 119]

Introducción

En el marco de un proyecto institucional de inclusión de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la escuela secundaria, desarrollamos un proyecto con alumnos de primer año, desde el área de Informática, basado en el uso de las aulas virtuales como agente potenciador del trabajo multidisciplinario. Partimos de la idea de generar aulas virtuales por proyecto en las cuales se pudiera materializar en la virtualidad el trabajo docente en pareja pedagógica sumado a la interacción y el trabajo colaborativo entre pares.

Sabemos que uno de los desafíos más importante que tiene la escuela media en la actualidad es promover acciones tendientes a lograr la formación integral de los adolescentes, y parte de esa formación, tiene que ver con establecer un vínculo productivo con las tecnologías y con la información a la que acceden. En otros tiempos, los adolescentes tomaban contacto con los

conocimientos fundamentalmente dentro de los límites del aula ya que, posibilitar el acceso al conocimiento era la responsabilidad por excelencia de la escuela. Hoy en día los adolescentes están expuestos a un caudal enorme de información y la escuela, ya no es la única impartidora de saberes, por lo tanto, debe acompañar esta realidad guiando y facilitando la construcción de significados adaptándose a los cambios que la sociedad de la información impone.

Frente a este panorama, pensamos que la incorporación de las TIC debe llevarse a cabo poniendo el acento en cuestiones éticas y haciendo hincapié en los valores para la formación de los alumnos promoviendo el pensamiento crítico y el buen criterio a la hora de evaluar la información disponible y el uso que se haga de ella. La escuela media ya no debería tener como función más importante aportar los distintos saberes que los alumnos necesitan para luego poder acceder a niveles

educativos superiores si no, más bien, otorgar las herramientas necesarias para desarrollar al máximo sus habilidades cognitivas y poder hacer uso inteligente de las tecnologías para lograr transformar la información en conocimiento.

En tal sentido, se hace necesario que los docentes se familiaricen con las nuevas tecnologías y las aulas virtuales generan, per se, grandes oportunidades para lograrlo. Pero sabemos que son los docentes los que le aportan sentido pedagógico a las herramientas y es su responsabilidad planificar actividades en las que los recursos informáticos sean utilizados para favorecer aprendizajes significativos.

La utilización de *Moodle* en el ámbito escolar es sin duda, una oportunidad concreta de integración de las TIC en la práctica educativa. Si bien es fácil asociar el uso de una plataforma educativa con las propuestas de e-learning y b-learning en el marco de ofertas de educación a distancia, la idea de implementarlo en la escuela se fundamenta en el deseo de aprovechar las bondades pedagógicas de los entornos virtuales de aprendizaje para enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje dentro de un sistema educativo que obviamente, brinda educación formal y presencial.

Consideramos a la plataforma educativa escolar (PEE) como una especie de sucursal virtual de la institución, por lo tanto una estructura posible es la que presenta distintas aulas virtuales de acuerdo a las materias o asignaturas. Estos espacios ofrecen a docentes y alumnos diversas oportunidades que giran alrededor de objetivos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la utilización de espacios de comunicación sincrónica y asincrónica que extienden las oportunidades de interacción entre docentes y alumnos más allá de los límites del aula tradicional.

Moodle permite que cada docente gestione los contenidos dentro del aula virtual. Pensamos que lo óptimo sería adaptar la estructura típica modular de los cursos a un formato más acorde con las características de cada nivel educativo. Por ejemplo, para nivel secundario, podemos usar una sola sección como espacio de comunicación principal, en el cual por medio de hipervínculos daremos acceso a los diferentes contenidos (recursos y actividades) que se hallan en la zona de actividades huérfanas. La idea es que los contenidos sean presentados de la forma más transparente, simple y amigable posible, que el aula virtual se vea lo más despejada posible. La realidad es que *Moodle* es una herramienta mucho más versátil de lo que la mayoría cree y con un poco de ingenio y creatividad podemos lograr como “profesores con permiso de edición”, diseños personalizados didácticos, visualmente atractivos y con una estructura basada en la organización escolar por trimestre en lugar de la estructura estándar por semanas o temas.

Objetivos del proyecto

El objetivo general de este proyecto es propiciar dentro de las aulas virtuales un espacio de construcción de saberes en el cual alumnos y docentes, desde una postura proactiva y comprometida, obtienen mejores resultados en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Definiremos el trabajo en aula virtual como aquel que proporciona contextos virtuales de actividad educativa que vertebran un conjunto de tareas secuenciadas o interrelacionadas entre ellas para conseguir objetivos educativos (Barbera, 2004).

Nos proponemos encontrar evidencias del impacto positivo en el aprendizaje del trabajo en aulas virtuales sabiendo que la intervención docente es fundamental y se debe encaminar a través de acciones tendientes a lograr la articulación de contenidos de diferentes áreas, la motivación intrínseca, la reflexión meta-cognitiva, la jerarquización de contenidos, la resolución de problemas concretos y abstractos, la comunicación multimedia, la producción de conocimiento compartido y el mejoramiento de la autoestima a partir del desarrollo de la creatividad.

El proyecto

Se propuso a los alumnos realizar una aplicación educativa sobre un tema escolar correspondiente al currículo de primer año. El producto realizado tendría dos destinos: por un lado, sería tenido en cuenta por el docente de la asignatura correspondiente, como una instancia de evaluación ya que tanto la organización de los contenidos como la claridad con la que son tratados son excelentes oportunidades para el alumno de demostrar cómo y cuánto domina el tema en cuestión. Por otro lado, y por cierto, lo más estimulante, se dijo a los alumnos (diseñadores) que el producto podría ser utilizado por otros alumnos (usuarios) para aprender y poner a prueba los conocimientos sobre el tema desarrollado.

El diseño y programación de una aplicación educativa (presentación interactiva con macros) implica guiar a los alumnos hacia un lugar distinto al de consumidores de tecnología para convertirlos en agentes activos ya que son convocados a producir un material didáctico, multimedia e interactivo creado por ellos mismos para ser utilizado, compartido y eventualmente enriquecido por otros pares.

Para la planificación del proyecto nos basamos en la hipótesis de que el trabajo en el aula virtual genera múltiples oportunidades para favorecer la creatividad y también para desarrollar habilidades comunicacionales y cognitivas y en la idea de que el pensamiento algorítmico, también favorecen el desarrollo de la capacidad meta-cognitiva, más aun cuando lo que se pretende desarrollar, tiene un objetivo pedagógico, ya que obliga al alumno - programador a reflexionar acerca de su propio proceso de aprendizaje, y de su propia forma de actuar como usuario del programa.

Itinerario en el Aula Virtual

El trabajo en el aula virtual implica una tarea por parte de nosotros, los docentes, que consiste en plasmar nuestro plan didáctico desarrollando un “recorrido” por los contenidos, pero sin descuidar el hecho de que, el aprendizaje se da a partir de la acción y la participación, por lo cual, cobra fundamental importancia en estos nuevos escenarios, promover la interacción entre pares y la reflexión por eso, dentro del aula virtual se plasma el itinerario o recorrido previsto para desarrollar el proyecto.

En la primera etapa se propone a los alumnos participar en el foro Usina de ideas. En ese foro cada uno comparte con el grupo su decisión acerca del tema que va a desarrollar, por ejemplo: vocabulario básico de francés, historia de la música, la célula, el sistema digestivo, etc. También debe presentar la estructura que tendrá la aplicación y una lista de contenidos a abordar incluyendo un mapa conceptual mostrando la jerarquización de dichos contenidos. Uno de los pilares del proyecto, es el trabajo en los foros, ya que lo consideramos de gran valor para promover la participación y la interacción como oportunidad para la confrontación cognitiva y además, poseen la ventaja de promover un mayor grado de reflexión al contar con más tiempo para organizar las ideas propias y reflexionar sobre las de los demás (Pérez, 2005)

En la segunda etapa, se propone por un lado, participar en otro foro que llamamos Preguntas Poderosas. Aquí se utiliza la formulación de preguntas como técnica meta cognitiva, y por el otro lado, participar en la construcción colaborativa de glosarios por temas. Para finalizar esta etapa se solicita a los alumnos que participen en el foro Prototipo y beta-test y allí realizan la primera entrega (individual) junto con un documento adjunto con capturas de pantalla y explicaciones para proporcionar evidencias del trabajo realizado paso a paso. Esta parte de la tarea constituye un espacio para promover la evaluación entre pares.

En la tercera parte del proyecto se promueve el trabajo colaborativo por grupos de acuerdo a los alumnos que trabajaron con el mismo tema, dado que la segunda entrega es grupal y los alumnos presentan la versión final del producto que debe ser una versión superadora de las entregas individuales.

Los docentes que participan en el proyecto forman un equipo interdisciplinario junto con el docente de Informática y cada uno aporta desde su área, lo que el alumno requiera durante la ejecución de las tareas. El compromiso y entusiasmo del docente de la asignatura por incluir las TIC en su materia, se verá reflejado en la producción final que logre el alumno. El docente podrá participar opinando y corrigiendo sobre la marcha, las producciones parciales poniéndose en el rol de alumno/usuario del material elaborado para marcar posibles mejoras y apuntar a la optimización del producto.

Conclusiones

La participación de los docentes se caracteriza por guiar a los alumnos hacia niveles de comprensión más elevados aprovechando la motivación de los mismos que, hallándose en el nuevo rol de docentes diseñadores de material educativo tienden a establecer un vínculo más significativo con los contenidos.

El primer desafío para los alumnos se plantea ante la necesidad de correrse de su lugar habitual de educando para ponerse en el rol de educador a la hora de planificar los contenidos que incluirá en su material, así como también los modos a través de los cuales comunicará las ideas y conceptos que, necesariamente, deberán formar parte de su trabajo, respetando la lógica disciplinaria de la materia abordada. Para ello, se hace necesario afrontar un esfuerzo meta-cognitivo, ya que el alumno

(diseñador del material) debe reflexionar acerca de sus propios modos de conocer y comprender los conceptos involucrados, para poder realizar acciones tendientes a que otros (futuros usuarios) también logren la comprensión de los mismos.

El trabajo en las aulas virtuales permite ampliar la relación pedagógica entre docentes y alumnos. Esto no significa servicio docente online permanente sino, más bien, una oportunidad concreta para aprovechar los beneficios del uso de recursos TIC en todas las etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje y la posibilidad de aprovechar dichos beneficios en un horario flexible, fuera de los límites espacio-temporales de la hora de clase en la escuela.

Resulta alentador pensar que estos nuevos escenarios, complementarios a la educación presencial, sustentados y enriquecidos con el aporte de las TIC y motorizados por la motivación que despierta en los alumnos su aplicación creativa e innovadora, promuevan aprendizajes más significativos.

Pensamos que existen factores importantes para el aprendizaje que se potencian con el trabajo en aulas virtuales y que de la combinación sinérgica de los mismos surgen grandes oportunidades para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

El estímulo a la creatividad sumado a la interacción que tiene lugar en las aulas virtuales, dan paso a lo que llamamos intercreatividad como una suerte de creatividad que se contagia y encuentra inspiración en la creatividad manifestada por los pares.

La meta cognición, que es un proceso interno, sumada a la interacción que se da en las aulas virtuales, generan un ambiente propicio para que la reflexión acerca del propio proceso de aprendizaje se gestiona en red, en una suerte de inteligencias conectadas al servicio de la reflexión meta cognitiva colectiva, dando paso al aprendizaje colaborativo.

Si le sumamos a la práctica meta cognitiva, la creatividad puesta al servicio de la producción de un material concreto (en este caso una aplicación educativa digital) creemos que podemos encontrar evidencias del logro de aprendizajes más significativos.

Referencias bibliográficas

- Barbera, E. (2004). *La educación en red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. España: Paidós.
- Pérez, L. (2005). *El foro virtual como espacio educativo: propuestas didácticas para su uso*. *Quaderns Digitals* (40).

Abstract: Our work fits in the context of an institutional project of inclusion of ICT in a bilingual middle school at City of Buenos Aires, through the implementation of an educational platform. The project carried out with first year students is based on virtual classroom and work environment and collaborative production meeting, encouraging multidisciplinary work to guide students in developing an educational application. It is in this context that since the subject IT we make an important contribution to the work and metacognitive development of creativity.

Keywords: ICTs - virtual classroom - teaching resource

Palavras chave: NTICs – sala virtual – recurso pedagógico

Resumo: Nosso trabalho enquadra-se no marco de um projeto institucional de inclusão das TIC em uma escola média bilíngüe de CABA, através da implementação de uma plataforma educativa. O projeto levado a cabo com alunos de primeiro ano baseia-se no trabalho em sala virtual como meio de encontro e produção colaborativa, favorecendo o trabalho multidisciplinar, para guiar aos alunos na elaboração de uma aplicação educativa. É neste contexto que desde a matéria Informática realizamos um importante contribua ao trabalho meta cognitivo e ao des- envolvimento da criatividade.

(*) **María Gabriela Cristiani.** Licenciada en Educación UBA, área focalizada en Tecnología Educativa. Diplomatura Interna- cional de Enseñanza con TIC de la Universidad de Cambridge (2010). Posgrado en Materiales Didácticos, nuevos lenguajes y mediaciones, de FLACSO (2012).

El proyecto de graduación en las carreras de diseño.

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Marisa Cuervo (*) y Mercedes Massafra (**)

Resumen: La ponencia tendrá como objetivo brindar un panorama sobre la estructura y gestión del Área de Proyecto de Graduación que involucra el desarrollo metodológico y disciplinar de los trabajos finales de grado de los estudiantes de las Carreras de Diseño y de las Licenciaturas en Diseño y en Negocios de Diseño y Comunicación. Se indicarán las variables presentes en las disciplinas de Diseño que determinan abordajes metodológicos particulares al contemplar un desarrollo teórico conceptual asociado a un desarrollo proyectual. El análisis se encuadrará en las diferentes categorías establecidas para la elaboración de los Proyectos de Graduación: Creación y Expresión, Ensayo, Proyecto Profesional e Investigación.

Palabras clave: ciclo de desarrollo profesional – proyecto de Graduación – diseño – evaluación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 124]

El Proyecto de Graduación en el marco del Ciclo de Desarrollo Profesional

El Ciclo de Desarrollo Profesional constituye la forma curricular en que se organiza el cuarto año de todas las carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación. Su diseño está establecido de tal modo que todo el proceso de aprendizaje de la carrera confluya en la elaboración del Proyecto de Graduación (Escritos en la Facultad N° 65, 2011).

El Proyecto de Graduación en el marco de la producción académica de la Facultad de Diseño y Comunicación

La Facultad organiza su producción académica en siete áreas temáticas –para los Proyectos de Graduación – y en catorce para el programa de Investigación. De esta manera, los PG se inscriben en alguna de estas siete líneas temáticas: Empresas y Marcas, Medios y estrategias de comunicación, Nuevas tecnologías, Nuevos profesionales, Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, Pedagogía del diseño y las comunicaciones, y, por último, Historia y tendencias. Estas líneas temáticas se vinculan con las de Investigación de modo que los estudiantes puedan buscar los antecedentes de sus proyectos en toda la producción académica de la Facul-

tad, junto con las tesis de Maestría, Actas de Diseño y los artículos publicados en la serie Cuadernos.

El Proyecto de Graduación: concepto y desarrollo

El Proyecto de Graduación, último requisito académico de las carreras de grado de la Facultad, constituye una producción singular que permite vislumbrar el perfil del futuro profesional de su autor. Su elaboración requiere por parte del estudiante el esfuerzo y el compromiso de encarar un proyecto en el cual se evidencie la solidez necesaria en cuanto a conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y puestos en juego en relación a la creación de un producto académico que evidencie innovación, creatividad, dominio del lenguaje disciplinar, capacidad de reflexión sobre la propia práctica y, fundamentalmente, un aporte a la disciplina de la cual egresará. De este modo, el Proyecto de Graduación constituye un puente entre la vida académica y profesional (Escritos en la Facultad N° 93, 2014, P.9-10).

El Proyecto de Graduación se elabora en las cursadas obligatorias de dos asignaturas correlativas: Seminario de Integración I y Seminario de Integración II. Dichas asignaturas son dictadas por docentes cuya función es la de guiar el proceso metodológico del trabajo, su escritura y adaptación a los requisitos formales de presenta-