

La creatividad se concreta en realizaciones. Y los sueños, finalmente, alientan los logros. Nos permite una mejor integración de todos nuestros recursos, una relación más fluida con los otros y el mundo.

Abstract: The concept of integrative thinking will be developed as a new communication model that builds confidence, creativity, diversity assessment and the evolution of the members of the institution or organization planning or publicizing an integrated image of this one.

Keywords: integrative thinking - institutional communication

Resumo: Se desenvolverá o conceito de Pensamento integrador como um novo modelo de comunicação que fomenta a confiança, a criatividade, a valorização da diversidade e a evolução dos membros da Instituição ou Organização projetando ou dando a conhecer uma imagem integrada da mesma.

Palavras chave: Pensamento integrador – comunicação institucional

(*) **Antonella Galanti.** Lic. Antonella M. Galanti. Educadora - Lic. en Psicología y Periodista - Motivadora y Coach - Entrenadora en PNL – Consultora externa en Empresas.

Actividades mediadas por TIC: Participación, ciudadanía y derechos, creación de videojuegos.

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

María Gabriela Galli (*)

Resumen: Experiencia áulica referida a un proyecto del área de Ciencias Sociales, destinado a alumnos de primer año de escuela secundaria, en la que se integran diversos recursos tecnológicos con el fin de promover habilidades cognitivas que permitan aplicar conocimientos en la creación de un videojuego, partiendo de la base que jugando se aprende.

Palabras clave: videojuegos – didáctica – TICs

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 156]

Marco del proyecto

La experiencia se llevó a cabo en el Instituto Tomás Devoto. El proyecto se focaliza en el nivel medio, donde desde todas las asignaturas se trabaja con la plataforma Moodle integrando proyectos transversales, para que el alumno vea que la construcción de un tema no se lleva a cabo fragmentada y es contextualizada a partir de situaciones concretas.

La propuesta está enmarcada dentro del proyecto institucional Actividades mediadas por TIC. El mismo tiene como objetivo la reconfiguración de los roles de los docentes y de los alumnos, planificando secuencias didácticas y fomentando el trabajo colaborativo, aprendiendo a aprender mediados por TIC.

La inclusión de TIC en las propuestas áulicas se está desarrollando actualmente en forma progresiva, atendiendo a las necesidades de los alumnos y características de los adultos, muchos de ellos con escaso dominio de la tecnología. Se diseñan propuestas guiadas y orientadas por estos en las que el enseñante pueda aplicar y profundizar lo que aprende, fomentando el aprendizaje ubicuo.

Hoy en día la escuela en general, está siendo atravesada por una transición, marcada por los cambios tecnológicos, sociales, económicos y culturales. La virtualidad se convierte en motor de desarrollo de aprendizaje y

creatividad. Por eso es necesario incorporar recursos digitales que enriquezcan las prácticas. Se espera que el alumno del siglo XXI adquiera competencias comunicativas, resuelva y plantee problemas, desarrolle su pensamiento crítico, trabaje en forma colaborativa y autónoma, con énfasis en su formación ciudadana, de modo tal que pueda extrapolar lo que aprende a los distintos órdenes de su vida.

Esta transición tiene sus fundamentos en la necesidad de realizar un cambio en el paradigma educativo tradicional: dejar de lado la enseñanza individual, con docentes convertidos en meros transmisores de conocimientos a alumnos pasivos, depositarios del saber de otros; para ser ambos personajes del acto educativo, sujetos activos y constructores de aprendizaje en forma colectiva, respondiendo a las necesidades de la sociedad de la información y comunicación en que vivimos. Actualmente la mayoría de nuestros alumnos se encuentran desmotivados, con escasa capacidad para establecer relaciones entre lo que aprenden y la práctica cotidiana, dedicando varias horas de sus días a estar frente a pantallas de televisión y computadora. La televisión, los ordenadores y videojuegos se han convertido en un elemento más de socialización, educación y entretenimiento, ofreciéndonos un currículum paralelo al escolar o familiar.

Hoy en día los videojuegos son las herramientas más utilizadas para el entretenimiento. La investigación llevada a cabo por el equipo de la Universidad de Tres Febrero indica que el 70% de los jóvenes entre 10 y 18 años, consume videojuegos (Esnaola, 2014). Con la inclusión de estos en las propuestas didácticas disminuimos la brecha existente entre lo que el alumno aprende en su hogar y en la escuela, considerándolo un sujeto activo, constructor de su historia y de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades y competencias cognitivas, sensoriales y de conducta que puede aplicar a otros ordenes de su vida. El juego otorga sentido y utilidad de lo que se aprende, pudiendo los alumnos experimentar y comprobar sus logros trabajando con el error en procesos de retroalimentación.

La presente propuesta se trabaja desde la asignatura Educación Cívica, con alumnos de primer año, nutrida por los aportes de Lengua e informática.

Relato de la experiencia edutainment

En nuestra institución la inclusión de TIC en las propuestas áulicas se realiza a través de la plataforma *Moodle*. En ella los docentes suben secuencias didácticas, actividades complementarias, videos, documentos, abren foros de discusión, existiendo un bloque- además de las asignaturas obligatorias-llamado tiempo libre, a través del cual se accede a un repositorio de recursos lúdicos.

Al evaluar las experiencias de esta sección sobre videojuegos educativos surge la posibilidad de tratar una unidad curricular completa de la asignatura educación cívica que se trabaje en el contexto de un juego, donde los alumnos puedan experimentar y crear su propio videojuego.

Los contenidos trabajados dan sustento pedagógico a la propuesta, en especial la temática de Participación, ciudadanía y la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, ya que en estos últimos se explicita que el juego es un derecho de la persona como factor primordial de su desarrollo y crecimiento.

La actividad está dirigida por la directora de estudios del establecimiento quién trabaja en equipo con los docentes involucrados, la preceptora y bibliotecaria, con el fin de orientar a los alumnos y optimizar los tiempos de trabajo en la escuela.

El grupo clase trabajará el proyecto durante dos meses, desde el comienzo se conoce que el objetivo final será la producción de un videojuego, en el que se debe aplicar la teoría aprendida a situaciones prácticas.

Etapas de la actividad

El grupo clase es dividido en subgrupos de cuatro integrantes. Los alumnos acceden a las actividades a través de una *Webquest*: deben responder preguntas, observar videos, leer documentos *online* y complementar la lectura con el libro de texto que utilizan en la clase. Esto permite incluir el recurso digital a otros empleados usualmente, y contextualizar lo que se aprende. Los alumnos ponen en práctica lo que van aprendiendo a través del juego de una serie de videojuegos, previa selección realizada por las docentes, donde deben aten-

der a las características de los mismos, en especial a su contenido, como fuente de inspiración para su propia creación.

Se ofrecen como alternativas para el diseño del juego una plantilla de *Educaplay* o el videojuego *Minecraft*, donde no es necesario conocer de lenguaje de programación. En el primer caso, se trata de una plantilla sencilla, en la que simplemente los alumnos eligen el diseño de juego a realizar, escriben las preguntas y fijan los tiempos para sus respuestas. En cuanto a *Minecraft*, se trata de un videojuego que permite desarrollar más profundamente la creatividad, al tener que diseñar un mundo en el que se llevará a cabo la experiencia. Su funcionamiento se basa en el aprendizaje por descubrimiento, donde el jugador crea mientras actúa con el entorno.

Los alumnos deben subir a un blog los links de sus juegos para que puedan ser experimentados por su grupo de pares y adultos del establecimiento.

En cada etapa del proyecto se ha potenciado la comunicación entre todos los integrantes: alumnos entre sí, alumnos – docentes referentes.

Inicialmente se observó que cuando experimentaron con juegos *online* hubo escasa atención al contenido y gran necesidad de superar niveles. En una segunda etapa de revisión, y a través de una estrategia didáctica de la docente, pudieron comprender las capacidades que pusieron en juego al momento de experimentar.

Diseño del videojuego

Durante quince días, en el aula se generan las preguntas que formarán la trivía, independientemente del recurso que se utilice. Se atiende a la narrativa, semántica, empleo del lenguaje técnico y a la formulación de preguntas que motiven a la reflexión más allá de respuestas conceptuales. Las actividades se piensan en la escuela, sin embargo el diseño con la herramienta se lleva a cabo en los hogares.

En todo momento los alumnos cuentan con la asistencia de sus docentes, tanto en lo tecnológico como en lo conceptual, extendiendo la franja horaria del cursado tradicional de la asignatura.

Presentación de las actividades

En la asignatura Educación Cívica se presentan todos los trabajos subidos al *blog*. Los alumnos comentan a sus compañeros cómo han realizado la actividad.

En un primer momento se evaluaron las experiencias a partir de esta forma de aprendizaje. En general las conclusiones fueron que los motivó a investigar más profundamente el tema y lograron sintetizar conceptos.

Aquellos que trabajaron *Minecraft* señalaron que no todos los integrantes sabían construir con la herramienta, razón por la cual se dividieron tareas y aquellos aprendieron con la ayuda de sus pares, crearon un mundo virtual en un servidor para trabajarlo colaborativamente, y toda la actividad fue consensuada: la elaboración de las preguntas, el diseño de las construcciones, las recompensas que obtendrían, el camino a seguir para llegar a la meta, es decir, trabajaron y compartieron ideas para la creación del videojuego.

Etapa de evaluación de la experiencia

Los alumnos han sido evaluados durante todo el proceso del trabajo, al entregar el producto terminado, y en una evaluación escrita sumativa, donde se han utilizado partes de los juegos elaborados por ellos mismos. El objetivo es que estos se conviertan en insumos de aprendizaje.

Asimismo debieron responder una encuesta sobre esta modalidad de trabajo. La misma servirá a los docentes como elemento de análisis en la búsqueda de mejoras para las próximas implementaciones.

El grupo de alumnos que trabajó con *Minecraft* ha elaborado un video explicativo sobre el diseño de su juego, para que sirva de guía a otros para experiencias futuras.

Conclusiones

Por tratarse de la primera experiencia en crear y utilizar videojuegos en el aula como recurso didáctico se considera que los resultados obtenidos fueron muy buenos, logrando una participación activa y crítica en los productos elaborados.

Esta propuesta interpeló a nuestros alumnos acerca de la forma de organización que tenían para realizar un trabajo o estudiar un tema. Requirió un esfuerzo por parte de aquellos al tener que expresarse correctamente, tomar decisiones, resolver problemas, arribar a consensos y trabajar en grupo desde sus hogares.

Desde el punto de vista conceptual, se han abordado temáticas sobre las diferencias que existen entre una ley y una norma, los diferentes tipos de estas, su aplicación en la vida diaria, la importancia de vivir en un estado de derecho y las consecuencias de que no fuese así; por qué como país es importante tener una constitución que nos rija, la importancia de la ley de protección a los niños, niñas y adolescentes y los derechos que ésta contiene.

La experiencia de trabajar con docentes y alumnos en la inclusión curricular de TIC las defino como Prácticas de enseñanza contagiosas. Contagiosas para los docentes, porque al ver los resultados obtenidos por colegas en torno a la motivación, creatividad, desarrollo del pensamiento superior y trabajo colaborativo que desarrollan los alumnos, sienten el deseo de innovar y crear sus propios productos. Contagiosas para los alumnos porque desean seguir aprendiendo con estas metodologías, las cuales potencian sus capacidades y les permiten desenvolverse en la sociedad de la información y conocimiento

Referencias bibliográficas:

- Dale, E. (s.f.). *Cono del conocimiento Edgar Dale*. Recuperado el 2013, de <http://asesoria-ciencias.blogspot.com.ar/2010/06/cono-del-conocimiento-de-edgar-dale-1946.html>
- Departamento de didáctica y teoría de la Educación. (2013). *Experiencias innovadoras en educación*. Tendencias pedagógicas.
- Esnaola, G. (2014). *MICSUR: Simposio Internacional en videojuegos y educación. Videojuegos productos culturales argentinos con potencialidad educativa*. Mar del Plata.
- LEN. (2006). *Ley de Educación Nacional 26206*. Recuperado el 8 de marzo de 2012, de http://www.me.gov.ar/doc_pdf/ley_de_educ_nac.pdf
- Nieto, M. (junio de 2009). *El estudiante del siglo XXI*. Recuperado el 2013, de <http://es.slideshare.net/mnieto2009/ponencia-el-estudiante-del-siglo-xxi>
- UNTREF, E. d. (2013). *Innovacion educativa, cultura colaborativa y mediación tecnologica*. Recuperado el 2013, de <http://es.slideshare.net/Graesnaola/1-aprender-con-videojuegos-27576299>
- Urbiola, M. (s.f.). *Aprender, desaprender y reaprender*. Recuperado el 2013, de http://www.idea-consultants.biz/APRENDER_DESAPRENDER.pdf

Abstract: Alic experience refered to a project of Social Sciences, for students in the first year of high school, which integrates various technological resources in order to promote cognitive skills necessary to implement knowledge in creating a video game, on the basis: "learn to play".

Keywords: video games - teaching - ICT

Resumo: Experiência de sala de aula referida a um projeto do área de Ciências Sociais, destinado a alunos de primeiro ano de escola secundária, na que se integram diversos recursos tecnológicos com o fim de promover habilidades cognitivas que permitam aplicar conhecimentos na criação de um videojogo, partindo da base que jogando se aprende.

Palavras chave: videojuegos – didática - TICs

(*) **María Gabriela Galli.** Profesora en disciplinas industriales, especialidad Matemática - Matemática Aplicada y Técnica Superior en Informática Aplicada, (UTN – INSPT). Licenciada en Gestión Educativa (UNTREF).

Cómo estimular la creatividad en personas con necesidades educativas especiales.

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

Isabel Gasperini (*)

Resumen: En niños con trastornos orgánicos y psicológicos en el juego libre, la dramatización, y el dibujo son utilizados con fines terapéutico- educativo favoreciendo la elaboración de experiencias traumáticas y permitiendo estimular el desarrollo cognitivo, la imaginación y la creatividad, formando un entrecruzamiento entre psicología, arte y educación.