

Etapas 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: Aulic experience referred 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.

Palabras clave: educación especial – pedagogía – creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 158]

En los años sesenta surgen propuestas en el campo artístico y la necesidad de incluir estas prácticas en los currículos de la educación formal. El proyecto se inserta en la educación general representado por diferentes disciplinas, incluyendo el conocimiento sobre la investigación, la historia, la producción, la conceptualización del arte en toda su expresión. (Augustowsky, 2012)

La sociedad está íntimamente relacionada a la educación. Todos los cambios políticos afectan a nuestro sistema escolar y como consecuencia a sus planes de estudio. En la actualidad se dejó de lado la mirada del arte como un conocimiento destinado a la élite, se abrieron caminos hacia la inclusión de la diversidad. Vale decir a la integración escolar de alumnos con Necesidades Educativas Especiales a escuelas comunes, favoreciendo sin duda, el intercambio educativo entre la educación común y especial.

Cabe mencionar un encuentro de arte infantil, que se desarrolla durante un mes en una escuela para sordos e hipoacúsicos de la Ciudad autónoma de Buenos Aires. Esta se encuentra abierta a la comunidad educativa y participan escuelas de nivel inicial, primario y medio, pertenecientes a colegios comunes y especiales.

Las actividades artísticas incluyen muestras de dibujos, narración de cuentos, juegos, y talleres de arte. Estos son brindados por profesores de educación especial y artistas invitados. (Augustowsky, 2012)

Los niños con trastornos orgánicos y/o psicológicos (autismo, trastorno generalizado del desarrollo, hipoacusia, trastornos del lenguaje, dificultades motrices, disminuidos visuales) realizan a lo largo de su vida muchos tratamientos terapéuticos, que incluyen disciplinas referidas a la psicología, psicopedagogía, fonología, kinesiología, terapia ocupacional, musicoterapia, psicomotricidad. Posibilitando de esta manera un abordaje integral.

¿Cómo se logra estimular la creatividad en estos niños?

Como sabemos, el juego favorece el desarrollo infantil, y si bien comúnmente se lo asocia con la infancia, este permanece a lo largo de toda la vida.

El juego libre, los dibujos, la dramatización, la creación de juguetes, de títeres permite la utilización de diferentes materiales: agua, masa, tapas, botellas de plástico, temperas, colores, tizas etc.

Estas técnicas y materiales no solo son utilizados con fines terapéuticos. Sirven además para estimular el desarrollo de procesos cognitivos, percepción, memoria, ritmo, comunicación, lenguaje, improvisación, e imaginación, generando emociones placenteras.

Si pensamos en las disciplinas que involucran estos procesos, podríamos afirmar que existe una íntima relación entre psicología, arte y educación.

La estimulación brindada a través del juego, el teatro, la música, el dibujo, la escritura, la danza, propician un espacio entre el niño y el terapeuta donde se desarrolla

la creatividad. Este espacio artístico y terapéutico posibilita al niño plasmar su subjetividad, vehiculizar emociones, temores y deseos.

A través de los años de experiencia en tratamientos terapéuticos brindados a personas con capacidades diferentes. Observamos que estos niños, adolescentes y adultos necesitaban espacios creativos para poder expresarse. Es entonces cuando surge la necesidad de crear Talleres de Arte para personas con capacidades diferentes.

Cuando pensamos en el arte y específicamente en el arte de la representación, lo relacionamos con el juego, la creatividad, el cuerpo, la palabra, la imaginación etc. Pero claro, el arte en toda su expresión necesita de actores que lo vivencien, representen, recreen, transmitan una realidad imaginaria que invite a la fantasía.

Si pensamos en el arte y en las personas con capacidades diferentes, inevitablemente pensamos en ciertas limitaciones que tienen que ver con el grado de afectación física o emocional de estas. Visto de esta forma pareciera que la disciplina artística encuentra como límite el preconceito, basado en el imaginario social del No Puedo.

A pesar de toda la creación sin límites que conlleva el arte, también nos encontramos como en cualquier orden de la vida con estereotipos estandarizados, es decir condiciones que debe poseer una persona para poder participar de una actividad artística, estas son: belleza, inteligencia, buena memoria, buen vocabulario, agilidad, equilibrio emocional, etc.

En realidad estas condiciones no aseguran que las personas que las posean, puedan llegar a desplegar sus aptitudes artísticas y mucho menos disfrutar del acto creativo.

Es por esto, que los talleres de Expresión Corporal y Teatro están orientados a personas con capacidades diferentes, con la única finalidad de poder encontrar un espacio que les permita potenciar al máximo su expresión creativa. Sin rótulos ni condicionamientos. Respetando sus tiempos de aprendizaje, estimulando el desarrollo de la imaginación, valorando el espacio en el que se crea y recrea el Como si.

Donde falta la palabra, el sonido, la movilidad, la visión, la fluidez del pensamiento; Podemos encontrar habilidades sorprendentes que solo pueden ser desplegadas en el espacio artístico, dando como resultado una acción transformadora que beneficia el ámbito familiar, escolar y social donde las personas con capacidades diferentes están inmersas.

Si miramos a la persona con necesidades educativas especiales desde su dificultad, corremos el riesgo de formar un preconceito que puede impedir la posibilidad de desarrollar al máximo su potencial, Si en cambio nos olvidamos de los rótulos y tratamos a ese niño, adolescente o adulto como una persona sin dificultades, podremos encontrar en su obra artística, el placer y la belleza en su máxima expresión.

Referencias bibliográficas

- Augustowsky, G. (2012) *El arte de la Enseñanza*. Editorial Paidós. Buenos Aires
- Borelle, A. & Russo, S. (2013) *El psicodiagnóstico de niños*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Chalmers, D. (2007) *Guía práctica para enseñar teatro a niños y niñas de infantil*. Barcelona: Editorial Graó.
- Schorn, M (2009) *La capacidad en la discapacidad*. Buenos Aires: Editorial Lugar.
- Valdez, D. (2012) *Necesidades Educativas Especiales*. Buenos Aires: Editorial Aique.

Abstract: In children with organic and psychological disorders in free play, role playing, and drawing are used for educational purposes terapéutico- favoring the development of traumatic experiences and allowing stimulate cognitive development, imagination and creativity, making a crossover between psychology, art and education.

Keywords: special education - pedagogy – creativity

Resumo: Em meninos com transtornos orgânicos e/psicológicos o jogo livre, a drama, e o design são utilizados com fins terapêutico- educativo favorecendo a elaboração de experiências traumáticas e permitindo estimular o desenvolvimento cognitivo, a imaginação e a criatividade, fazendo um cruzamento entre psicologia, arte e educação.

Palavras chave: educação especial – pedagogia - criatividade

(*) **Isabel Gasperini.** Licenciada en Psicopedagogía, (UNLZ) y en Psicología (UAI). Directora Centro integral de Asistencia Terapéutica Moebius.

La idea de serie en la producción de los códigos visuales.

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

Eduardo Gazzaniga (*)

Resumen: La idea general de este texto es plantear un esquema organizador para la producción del alumno en la cursada. Alumno que posiblemente apenas sepa dibujar y al que al final del cuatrimestre se le pide que posea un estilo en su dibujo y en sus presentaciones. Se le pide algo no tan simple: Un criterio.

Palabras clave: estética – producción visual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 161]

La idea general de esta comunicación es plantear un esquema organizador para la producción del alumno en la cursada. Lo que se trata de plantear y poner en práctica aquí es un tipo de organización posible para que el alumno encuentre –en los tiempos cada vez mas acotados de la vida actual- una aproximación a lo podría ser en el futuro, su idiolecto, su código personal, independientemente de la rama de la expresión visual que escoja para su desarrollo profesional. Esta metodología apunta a que el alumno conozca sus límites y aproveche al máximo sus posibilidades.

Características del aula taller

La experiencia que aquí trato de exponer – y es por ello que lo haré en primera persona- está relacionada con las características de las clases de las que formo parte en la Universidad de Palermo, en la materia Taller de moda I, ligada íntimamente a la producción del figurín de moda. Esta representación de la figura humana con características ideales en su proporción nace, obviamente, de la morfología humana y la representación de formas tridimensionales en un espacio o soporte bidimensio-

nal. De allí que se pueda tomar como parámetro para otras disciplinas.

Así que desde el mismo comienzo del curso es útil dejar en claro qué es lo que vamos a estar trabajando durante el cuatrimestre (el plural es porque entiendo al docente como parte integrante del proceso, que también incorpora conocimientos a la vez que los brinda). Allí se empieza a definir lo que ellos –los alumnos- entienden por dibujo y lo que yo creo que es el dibujo, y cómo adapto la enseñanza del mismo a las 14 clases -es el número de clases promedio por cuatrimestre- que finalmente tendremos.

El alumno encara esta materia alrededor de los veinte años, o sea, con un cúmulo de información acerca de lo que es la actividad plástica que obviamente no es uniforme, que está cargado de enseñanzas previas –no siempre felices- y que difieren mucho entre los componentes de la clase.

La problemática de lo que es dibujo o lo que es pintura es una discusión que todavía se da en varios niveles teóricos de altos estratos académicos que no son el objeto de esta ponencia, pero podemos simplificar y reducir