

Para poder introducir un tema tan complejo decidí invitar a los alumnos a vivenciar de alguna manera la Segunda Guerra Mundial. Les pedí a los chicos que se sentaran en el suelo y cerraran los ojos. Se empezó a escuchar un sonido de tanques y aviones de guerra. De a poco los alumnos fueron abriendo los ojos y encontraron junto a ellos diferentes imágenes y objetos que evocaban el tema a trabajar. La Guerra, el Holocausto, la Discriminación.

Muchos alumnos se mostraron conmovidos, a algunos hasta les costaba hablar. Sentí que de alguna manera había logrado abrir la puerta al año que teníamos por delante.

En este proyecto los alumnos en grupos, asumieron el rol de historiadores: la consigna fue discutir el rol de la Argentina durante la Segunda Guerra Mundial, la situación política de Argentina en esa época. También entrevistaron a un familiar o conocido que haya estado vivo en esos años.

Como tarea presentaron un documento Google donde hicieron un reporte de lo investigado a nivel histórico y luego en forma individual volcaron las entrevistas a familiares/conocidos que hayan estado vivos en esa época.

Mientras los alumnos continuaban leyendo El Diario de Anna Frank, se trabajó con la información que ellos tenían sobre el Anexo (lugar dónde Ana Frank estuvo escondida). Se les mostró en Google la casa hoy en día. Se les proporcionó a los alumnos la siguiente consigna: ¿Si fueras curador del museo y tuviesen que elegir un solo cuarto, cuál elegirían para amueblar y por qué? Primero los alumnos debieron averiguar porque hoy en día los cuartos están vacíos. Luego hicieron una visita virtual al museo pasando por cada uno de sus cuartos. Luego, seleccionamos algunas entradas del diario. Dentro del rol de escritores los alumnos también trabajaron con la siguiente consigna: Comparte tus sentimientos con respecto a quién sos, tus fortalezas y debilidades y lo que los demás comprenden y no sobre vos. Esta última entrada debe ser redactada en respuesta a lo que Anna escribió el día 11 de abril de 1944.

Una de las actividades más ricas que se presentaron en la clase fue cuando se discutieron las siguientes preguntas: ¿Cómo hubiese sido diferente la historia si Anna hubiese vivido en el siglo XXI y hubiese tenido la posibilidad de expresar sus mismas ideas a través de la Web? ¿Qué hubiese ocurrido si Anna hubiese podido

postear en forma anónima entradas en blogs en vez de su diario íntimo?

Después de trabajar dicho cuestionario los alumnos tuvieron que elegir alguna red social: Twitter, Facebook, etc. De ahí en más escribieron entradas en la misma como si ellos fueran Ana Frank en base a las preguntas mencionadas en la apertura. La idea de las entradas era actuar como si Ana Frank escribiese sus inquietudes, problemas, etc. en las redes sociales. Para finalizar el proyecto, llevé a los alumnos a una visita guiada al museo de Ana Frank en Argentina.

El trabajo fue muy valioso y los resultados logrados fueron sorprendentes. Como conclusión debo decir que el trabajar con un aprendizaje centrado en un proyecto asignando diferentes roles a los alumnos fue un viaje que valió la pena.

Abstract: This is a project in a high school over a year of work. Through writing they were addressing issues related to discrimination, World War II and the Holocaust. Worked pack following the T-model and each module students were fulfilling different roles, culminating each activity with production using Web 2.0 tools. These investigations favored collaborative work, ubiquitous learning and new forms of expression. He helped improve the processes of participation and integration of different students opening up their commitment to the network.

Keywords: Discrimination - WWII - Holocaust - Web 2.0

Resumo: Projeto realizado numa escola secundária ao longo de um ano de trabalho. Através da escritura foram-se abordando temas relacionados à discriminação, Segunda Guerra Mundial e o Holocausto. Trabalhou-se seguindo o modelo T-pack e na cada módulo os alunos iam cumprindo diferentes papéis, culminando a cada actividade com uma produção utilizando ferramentas do Site 2.0. Estas investigações favoreceram o trabalho colaborativo, a aprendizagem ubicuo e novas formas de expressão. Contribuiu-se a melhorar os processos de participação e integração de diferentes alunos abrindo-lhes seu compromisso na rede.

Palavras chave: Discriminação – Segunda Guerra Mundial – Holocausto – site 2.0

(*) **Alejandra Rotman.** Profesora Superior de Inglés, otorgado por el Instituto Superior de Profesorado "Santa Brígida.

Jugar en la Facultad.

Deborah Rozenbaum (*)

Resumen: En la actualidad, el auge de las tecnologías de la comunicación que inundan las aulas de información provenientes desde múltiples soportes y con una pluralidad de voces, ubica a docentes y alumnos en otros escenarios. La búsqueda de nuevos recursos que motiven al alumno y llamen su atención, no es sólo algo deseable, sino imprescindible. La incorporación del juego al aula universitaria permite desarrollar conceptos de una manera sorpresiva e inesperada.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Palabras clave: Nuevas tecnologías – espacio público – perspectiva lúdica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 245]

La sociedad cambió. Las características de esta época son diferentes a las de épocas pasadas. Actualmente, los rasgos más descriptivos de la sociedad occidental son: la información permanente, la omnipresencia de medios de comunicación masivos, la velocidad, los avances científicos y tecnológicos, la carencia de ideologías, entre otros.

Por otro lado, si analizáramos la valoración que hace un grupo de estudiantes de una clase, veríamos que la misma va a estar seguramente relacionada con los grados de aburrimiento o diversión (con sus diferentes matices) que los alumnos sientan en ella. Una buena clase es una clase divertida.

Es poco probable que los alumnos, aún tratándose de ámbitos universitarios, se pregunten si les sirvió o no la clase. Salen satisfechos si la pasaron bien, e insatisfechos si se aburririeron. Evidentemente esta valoración poco tiene que ver con los objetivos académicos establecidos para la clase, sino con una percepción subjetiva del alumno. Sin embargo es una realidad, tan indiscutible como las características descritas en el primer párrafo, por lo tanto no tenerlo en cuenta sería desconocer el contexto en el que vivimos.

Como docentes, no se trata de luchar contra un gigante, se trata de adaptar los contenidos curriculares a la realidad de quienes los van a recibir. Los cambios sociales, culturales, demográficos, y tecnológicos existen, por lo tanto deben ser tenidos en cuenta.

Los jóvenes están acostumbrados a la multitarea. La existencia simultánea de programas, aparatos y tecnologías, hace que para muchos sea difícil concentrarse en una sola actividad a la vez y dejar de prestar atención a todas las demás ventanas por las que les envían mensajes, los buscan, los necesitan urgentemente, etc. Esto no significa que tengan un rendimiento mayor en sus actividades, todo lo contrario, pero describe una característica del comportamiento de gran parte de la juventud, fruto de la exposición permanente a múltiples fuentes de información simultáneas.

El Juego

En las etapas iniciales de la vida, el juego está íntimamente ligado al aprendizaje. No nos sorprende ver a un niño jugar porque entendemos que de esa manera está explorando el mundo que lo rodea. Esto significa que el juego infantil no es nunca una pérdida de tiempo, y aceptamos que se da de forma libre y espontánea y genera en el niño una sensación de placer. Es fundamental para su desarrollo tanto motriz como emocional.

En etapas más avanzadas de la edad de los niños, los juegos comienzan a ser reglados y de esta manera se empiezan a incorporar normas sociales: en los juegos colectivos la aceptación de las reglas es fundamental e incluye un modelo social en el que, de a poco, empiezan a insertarse.

En la adolescencia, el juego comienza a quedar restringido prácticamente al ámbito del deporte. Muchos ado-

lescentes practican deportes que les aportan bienestar físico y mental, pero se empiezan a alejar cada vez más de los juegos espontáneos de la niñez.

Sin embargo, siempre se ve con añoranza aquellos años de juegos y desprejuicios de la infancia.

El jugar es una práctica que con el paso del tiempo se va abandonando, por eso cuando se proponen juegos para adultos siempre hay que vencer primero una especie de barrera de inhibiciones, de miedo al ridículo, de salirse de las formas. Pero si estas barreras se vencen, y el juego comienza a fluir la sensación es muy gratificante y por momentos el adulto vuelve a jugar a ser niño.

La incorporación del juego al aula universitaria permite trabajar los contenidos desde otro lugar, y se consiguen respuestas de los alumnos sorprendidas e inesperadas. Al ser un disparador de emociones, es útil a la hora de fijar conocimientos.

El Aula

El rol del docente como transmisor de conocimientos a un alumno-receptor es una realidad inexistente en la actualidad. Ni el docente tiene hoy en día la verdad absoluta, ni los alumnos son oyentes inactivos.

Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje debería facilitarse para permitir a cada persona la construcción de sus propias experiencias. Sólo cuando se logra involucrar al alumno con los contenidos curriculares, se consiguen resultados favorables orientados al aprendizaje significativo.

Por otro lado no hay que perder de vista que, tal como describía más arriba, tenemos las aulas pobladas de alumnos multitareas. Esta característica hace que una persona acostumbrada a hacer varias actividades al mismo tiempo, no pueda mantener la atención en un único estímulo por un período de tiempo extenso. Está claro que las largas exposiciones teóricas que escuchaban generaciones anteriores, sólo conseguirían dormir y desmotivar a una clase entera, por más interesante que sea el tema tratado.

Esto hace que la clase tenga que ser planificada como una suma de pequeñas propuestas que se van interrelacionando y que deben variar cada período corto, para mantener la atención. Por otro lado, la necesidad de búsqueda de nuevos recursos para motivar, atraer y retener la atención de los alumnos se vuelve imprescindible.

La valoración del uso educativo de los juegos es algo que debe ser tenido en cuenta. Sin embargo el juego como un fin en sí mismo es un error: incorporar un juego sin una estrategia planificada carece de sentido. Siempre debemos analizar qué es lo que esperamos del mismo: incorporación de nuevos conocimientos, comprensión e interrelación de temas, cambios de actitudes, etc.

Desde hace algunos años incorporé el juego a la propuesta áulica. Juegos de roles, juegos de cartas, juegos de memoria, crucigramas codificados... se van incorporando y mezclando con la teoría en diferentes mo-

mentos de la clase y por extensiones de tiempo también variables.

Los juegos se van reestructurando de una cursada a otra, pero los beneficios que se extraen de los mismos se mantienen. Entre ellos se pueden destacar mantener la atención de los alumnos y generar más dinamismo al usarlos como separadores a lo largo de la extensión de cada clase, favorecer el aprendizaje, permitiendo un espacio de interacción con los pares, y estimular la socialización, ya que al jugar, la interacción con los pares propone situaciones de diálogo e intercambio.

El juego en aula implica entretenimiento, descanso, alivio, distensión... todas condiciones propicias para favorecer el aprendizaje.

Abstract: Today the rise of communication technologies that flood of information from the classroom from multiple carriers and a plurality of voices place teachers and students in other scenarios. The search for new resources that motivate students

and get their attention, it is not only desirable but essential. The incorporation of the university classroom game allows developing concepts in a surprising and unexpected way.

Keywords: New technologies - public space - playful perspective

Resumo: Na atualidade, o auge das tecnologias da comunicação que inundam as salas de informação provenientes desde múltiplas suportes e com uma pluralidade de vozes, localiza a docentes e alunos em outros palcos. A busca de novos recursos que motivem ao aluno e chamem sua atenção, não é só algo desejável, senão imprescindível. A incorporação do jogo à sala de aula universitária permite desenvolver conceitos de uma maneira sorpresiva e inesperada.

Palavras chave: Novas tecnologias – espaço público – perspectiva lúdica

(*) **Débora Rozenbaum.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1996).

La Responsabilidad Social desde la génesis de la institución.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Marisa Ester Ruiz (*)

Resumen: La educación del Siglo XXI, implica aceptar nuevas responsabilidades. El desafío es potenciar la calidad de los futuros graduados en la educación media, incorporando herramientas y conceptos inéditos hasta el presente en un proceso mancomunado que comprende a todos los agentes intervinientes en la formación de los educandos.

Palabras clave: Enseñanza media– Responsabilidad Social – integración.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 247]

Cuando se piensa en responsabilidad social, se cree que abarca solamente el ámbito empresarial o corporativo. En la actualidad se comienza a pensar que todos los espacios necesitan plantear la responsabilidad social desde sus génesis, incluidas las instituciones educativas. La responsabilidad social en el ámbito educativo no es nueva, pero en los últimos tiempos está viviendo un período de consolidación.

La responsabilidad social comienza a tener forma dentro de un contexto, cuando una organización toma conciencia de sí misma y de su entorno, tratando de ser global e integradora (personas, ecosistema, trabajadores, clientes). Es una herramienta de concientización y compromiso ante la sociedad y ante sí mismo.

La relación Educación - Sociedad, deben ser una sola y deben marchar juntas; la escuela media debe cumplir una función social actuando como factor de transformación social. El primer objetivo debería ser contribuir a integrar socialmente a los jóvenes a través de la educación.

Los cambios sociales presentan una realidad que debe ser abordada con visión holística. Las transformaciones deben producirse para lograr que una sociedad progrese y desarrolle. En la educación se encuentra el recurso más importante para lograrlo: el conocimiento.

Dado lo expresado en el párrafo anterior, uno de los objetivos principales a tener en cuenta por la responsabilidad social educativa, debe ser ayudar a cambiar la mentalidad y los hábitos de sus estudiantes, para lograr que las instituciones y los integrantes de su público interno (estudiantes, docentes, personal no docente) sean vistos y considerados modelo de ética, de valores y de desarrollo sostenible para la sociedad.

La responsabilidad social educativa debe tener la capacidad de difundir y poner en práctica un conjunto de principios y valores generales y específicos, asumir su responsabilidad social ante la propia comunidad estudiantil y el país donde se desarrolla.

Los educandos son parte e interactúan en la sociedad, sus acciones impactan directa o indirectamente en ella.