

Programar para aprender: el diseño de una capacitación docente en línea

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: noviembre 2016
Versión final: marzo 2017

Graciela Paula Caldeiro (*) y Juan Pablo Baraga (**)

Resumen: En los últimos años se han conocido diversos programas con el propósito de introducir la enseñanza de la programación en la escuela. El interés por estos contenidos se funda, entre otras cuestiones, en las ventajas de promover habilidades lógico matemáticas propias del pensamiento computacional en etapas tempranas.

A fin de capacitar a los docentes se ofrecen cursos y talleres generalmente en línea. En alianza con Chicos Net, el PENT de Flaco Argentina asumió esta tarea, cuyo desarrollo y alcance abordaremos en este artículo.

Palabras clave: enseñanza de la programación - capacitación docente - diseño tecno-pedagógico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 54]

Introducción

Desde hace aproximadamente diez años, la masificación de la conectividad y los dispositivos móviles, ha tenido un impacto decisivo en los escenarios escolares. Esto ha sucedido, en parte, por los cambios propios que desde la sociedad avanzan sobre las escuelas y, también, por las políticas públicas en educación que distribuyeron netbooks tanto en la población docente como estudiantil e implementaron programas de capacitación docente para promover el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación en todos los sectores sociales (Casablancas, S., Caldeiro, G., Odetti, V., Berlín, B. y Schwartzman, G., 2015). En este contexto favorable la incorporación de tecnologías en las escuelas los enfoques curriculares así como el debate académico han promovido el uso pedagógico de recursos TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación, priorizando específicamente las dimensiones comunicacionales y sociales. Desde esta perspectiva se alentaba privilegiar la enseñanza de competencias digitales a partir del uso de herramientas accesibles a través de Internet para la comunicación y el trabajo colaborativo o aplicaciones para producciones expresivas y/o artísticas instalando, además, la reflexión sobre el uso responsable de los espacios públicos digitales, así como normas de seguridad y comportamiento en línea. Así, tanto la enseñanza operativa de un determinado software como planillas de cálculo, procesadores de textos e imágenes, etc. como contenidos disciplinares propios de las ciencias de la computación, lenguajes de programación, algoritmos; permanecieron en segundo plano.

Recientemente, ha surgido un nuevo debate que plantea la importancia de considerar una nueva perspectiva en la enseñanza de tecnología. Se trata del enfoque CTIM, Ciencia, tecnología, ingeniería y matemática más conocido por la sigla en inglés STEM. Este concepto fue creado por la por la *National Science Foundation* (NSF) en los años 90 y se desarrolló con el objetivo de implementar una nueva metodología de enseñanza que permitiera integrar contenidos disciplinares en ciencias, matemáticas y tecnología de manera tal que estos

podrían ser aplicados luego a la resolución concreta de problemas tecnológicos. En este enfoque, las ciencias de la computación, por sus características particulares, podrían convertirse en un articulador entre diferentes disciplinas científicas y tecnológicas.

Con el telón de fondo de estos antecedentes, se ha alentado la inclusión de contenidos propios de las ciencias de la computación en la currícula escolar, en tanto se entiende que este tipo de contenidos, no solo permiten responder a las demandas del mercado laboral sino que también promueven la adquisición de habilidades típicas de pensamiento lógico matemático que podrían ser transferidas a otros contextos más allá de lo estrictamente disciplinar. La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) y la Asociación de Profesores de Ciencias de la Computación (CSTA), definen al pensamiento computacional como un proceso de prácticas que ayudan a:

- Formular problemas que permitan utilizar una computadora y otras herramientas para resolverlos.
- Representar, analizar y organizar la información lógicamente.
- Automatizar soluciones haciendo uso del pensamiento algorítmico.
- Identificar, analizar e implementar soluciones con el objetivo de lograr combinaciones más efectivas y eficientes.
- Generalizar y transferir procesos para resolver problemas e identificar patrones.

En Argentina, la Fundación Sadosky (2013), en esta misma línea, sostiene que las ciencias de la computación favorecen el desarrollo del pensamiento abstracto que a su vez promueven habilidades como:

- Modelar: representación de objetos o problemas del mundo real para hacer foco sobre su dimensión esencial según sea lo que se quiera resolver.
- Descomponer: subdivisión de un problema complejo en partes más pequeñas para abordar una solución general con mayor facilidad.

- Generalizar y clasificar: organización de una solución para reconocer características comunes y diferentes.

Por último, quienes promueven la inclusión de las ciencias de la computación en la currícula sostienen, además, que su relevancia se fundamenta en la trama del desarrollo económico a largo plazo.

Pese a que compartimos la relevancia de la inclusión de contenidos de las ciencias de la computación en la currícula, no creemos que se trate de reemplazar un enfoque por otro sino, simplemente, de complementar la formación de los jóvenes estudiantes más allá del rol de usuarios competentes, o incluso, del celebrado rol de usuarios reflexivos. En este sentido, es posible una mirada integradora en la cual, la enseñanza de las ciencias de la computación incorpore también el desarrollo de habilidades cognitivas y socio-emocionales que impactan positivamente en todos los ámbitos de formación de niños y jóvenes, como la autonomía, la colaboración y la creatividad.

Esta perspectiva integradora es desarrollada por Resnik (2009) quien propone el enfoque de la *Programación Creativa* como una forma de abordar la enseñanza de las ciencias de la computación sumando, a las habilidades lógico matemáticas, competencias sociales y expresivas haciendo especial foco en la creatividad. Desde su mirada, el ejercicio de programar forma pensadores-creativos en la medida en que lleva a convertir ideas en un proyecto de construcción para generar algo nuevo. Estas tareas permiten desarrollar el pensamiento abstracto y algorítmico además de poner en marcha procesos creativos.

En síntesis, el enfoque de la Programación Creativa plantea que más que aprender a programar se programa para aprender. De allí la importancia por la cual esta temática ingresa con renovado interés en el debate educativo y surge como demanda para la implementación de cursos de capacitación docente. En este contexto, el presente trabajo desarrollará decisiones de diseño técnico-pedagógico (Schwartzman, Tarasow y Trech, 2012) vinculadas a la implementación de una formación de capacitación docente en un entorno digital cuya temática central fue la enseñanza de las ciencias de la computación en el nivel primario en el marco del enfoque que hemos caracterizado aquí como Programación Creativa.

Antecedentes

La asociación Chichos Net y el Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de Flacso Argentina desarrollaron e implementaron un curso de formación para docentes de toda Latinoamérica sobre el enfoque de la Programación Creativa. Este curso, financiado por un programa de Responsabilidad Social Empresaria de una compañía internacional, debía ser masivo y gratuito. Los antecedentes disponibles en capacitación docente en Programación Creativa se basaban, fundamentalmente, en experiencias presenciales más o menos intensivas con fuerte impacto del trabajo grupal y la colaboración en pequeños grupos de trabajo. Sin embargo, en esta oportunidad, el proyecto demandaba ampliar significativamente el alcance de los destinatarios extendiendo la oferta de capacitación a docentes y directivos del nivel primario de toda Latinoamérica. Esta necesidad exigió

considerar la implementación de un curso en línea que pudiera ser convocante para docentes de diferentes países así como brindar herramientas que permitieran desplegar dinámicas de colaboración y participación.

Diferentes formatos para cursos de e-learning

En materia de *e-learning*, existen diferentes caminos a seguir. Los cursos mediados por Internet pueden pensarse como una implementación más evolucionada de la tradicional educación a distancia (García Aretio, 2007) que busca acortar el espacio geográfico a través del uso de la tecnología y la conectividad ampliando el acceso a la educación. Bajo este mandato, durante los últimos años han comenzado a difundirse propuestas de formación masiva basadas principalmente en la distribución secuenciada de contenidos a través de la Red. Estos cursos en línea masivos y abiertos también conocidos como MOOC por su acrónimo en inglés *Massive Open Online Course* son auspiciados por universidades de prestigio internacional como *Stanford*, *Yale*, *Princeton* y *MIT*, entre otras (Caldeiro, 2014). El modelo MOOC se caracteriza, principalmente, por ser una propuesta masiva y gratuita centrada en los contenidos. Su dinámica de trabajo promueve una experiencia predominantemente solitaria para el estudiante con una intervención limitada del docente o tutor. Es posible que, como consecuencia de estas características, una de las desventajas del formato MOOC sea que el precio de la masividad se pague en términos de una muy baja retención de los estudiantes. Otra alternativa en materia de *e-learning* es el modelo de la Educación en Línea (EeL) que apropiándose en la tradición constructivista y socio histórica, buscará desarrollar propuestas de enseñanza en las cuales la actividad del estudiante adquiera un papel central así como la colaboración y la interacción entre los participantes (Tarasow, 2010). En la EeL la tecnología no es solo un recurso para acortar distancias sino que se concibe como facilitadora del encuentro en la medida que permite la interacción y la colaboración dentro de una comunidad de aprendizaje. Así entonces, a diferencia de lo que sucede en un MOOC, el diseño de un curso inspirado en la lógica de la EeL implica considerar un trabajo más dedicado de los docentes/tutores, de manera tal que éstos acompañen y alienten los procesos de aprendizaje colaborativo. El modelo de la EeL, estimula la creación de vínculos entre los participantes pero tiene como desventaja costos más altos en términos de recursos humanos e implementación.

El diseño de un curso masivo y viable de EeL

Para el diseño y posterior implementación de este curso de Programación Creativa se exigía masividad en términos de cantidad de destinatarios aunque se contaba con un presupuesto bastante acotado ya que el curso debía ser gratuito para los participantes. Con estas premisas, parecía más adecuada la implementación de un modelo MOOC que permite sostener una implementación de menores costos en términos de recursos humanos porque requiere menor trabajo de seguimiento docente y gestión de alumnos. Sin embargo, esta opción presentaba inconvenientes no solo por la alta deserción que suele haber en los cursos estilo MOOC sino también por

los contenidos propios del enfoque de la Programación Creativa que al enfatizar como característica distintiva la colaboración y la interacción para promover el aprendizaje planteaban cierta tensión práctica y conceptual con el estilo pedagógico autoadministrado propio de los MOOC. Nos preguntábamos entonces cómo resolver este problema con los recursos que disponíamos para ello.

Finalmente, nos inclinamos por un formato más próximo al modelo de la EeL. Sin embargo, las mencionadas limitaciones presupuestarias y exigencias de cobertura, nos imponían considerar criterios más flexibles, especialmente en relación al enfoque por momentos artesanal y personalizado que suele requerir la EeL (Caldeiro, 2014). El resultado sería, al final del proceso de diseño, una propuesta intermedia entre ambos modelos que recuperaba la centralidad de las actividades y la interacción entre los estudiantes pero que buscaba facilitar el trabajo de los docentes/tutores para que pudieran acompañar simultáneamente a un volumen significativo de estudiantes. Por estas razones, para el procesamiento didáctico y el diseño tecno-pedagógico del curso de “Programación Creativa” se priorizó: a) simplicidad de navegación; b) actividades individuales con interacción y c) acciones de tutoría coordinadas. A continuación desarrollaremos estos tres aspectos:

a) Simplicidad en la navegación

El curso fue procesado didácticamente para ser implementado en línea durante cuatro semanas. Se optó por un formato intensivo pero breve, estimando que a mayor duración del curso aumentaría la deserción. Se tomaron como punto de partida los materiales utilizados en talleres presenciales pero su procesamiento didáctico para el formato digital tuvo como objetivo central la simplificación. Para ello fue necesario generar una secuencia didáctica que permitiera, simultáneamente, introducir el marco teórico del enfoque para la enseñanza de la programación, experimentar con la plataforma Scratch y plantear algunas ideas para poder transferir la experiencia del docente en el diseño de proyectos pedagógicos que pudieran ser implementadas en el aula). La estructura didáctica del curso fue la siguiente:

Semana 1: ¿Aprender a programar o programar para aprender? Un recorrido por el marco pedagógico en el que se inscribe la enseñanza de la programación a los niños.

Semana 2: Juntos aprendemos más: programar en colaboración. Presentación de la plataforma Scratch desarrollada por el MIT para el desarrollo colaborativo de proyectos.

Semana 3: Animarse a animar: contar historias programando movimiento. Proyectos y experiencias basadas en la programación de secuencias animadas.

Semana 4: El arte de programar: expresión artística e interactividad. Proyectos y experiencias que promueven la expresión artística.

Considerando que la convocatoria estaba destinada a una amplia base de interesados, era posible prever que la formación previa de los participantes fuera diversa o incluso que se reunieran en el mismo espacio indivi-

duos con habilidades heterogéneas. Para ello se pensó en un diseño muy simple y lineal, navegación secuenciada a partir de un mismo plano de acceso, y títulos descriptivos frente a los cuales el participante podía elegir el nivel de profundización con material didáctico, material complementario, etc.

b) Actividades individuales con interacción

En un modelo de EeL la actividad se plantea, generalmente, de forma colaborativa, y como tal, es el centro del diseño didáctico involucrando también aspectos técnicos para que ésta pueda llevarse a cabo (Caldeiro, 2014). Pero en el caso del diseño tecno-pedagógico de este curso, en el cual los grupos de alumnos serían muy numerosos, se consideró buscar un equilibrio entre el trabajo individual y la socialización. Se desarrollaron así actividades que implicarían experimentar de forma individual, respetando la diversidad de tiempos requeridos por la heterogeneidad de la población destinataria pero que su vez promovieran instancias de socialización y diálogo entre los participantes que alentaran la creación vínculos aún con la limitación de una experiencia breve. De esta forma, el curso contó con actividades que requerían que los participantes se apropiaran de los contenidos al tiempo que invitaba a compartir parte de su proceso de aprendizaje para enriquecerse con los intercambios.

c) Acciones de tutoría coordinadas

El desarrollo del curso fue acompañado por el trabajo de dos tutores que realizaron un seguimiento personalizado de las participaciones de los alumnos. El espacio de comunicación se organizó a partir de un foro general denominado “Espacio de encuentro” en el cual se realizaba la presentación de cada clase. A fin de garantizar que los cursos tuvieran un acompañamiento homogéneo, la coordinación de tutoría se realizó de forma centralizada a través de un foro privado para los tutores en el cual se indicaban modelos para los mensajes de apertura y se resolvieron cuestiones de seguimiento general. La coordinación de tutoría realizaba adicionalmente una supervisión del trabajo de los tutores asesorando en situaciones imprevistas o conflictivas. También, a fin de apoyar el trabajo de los docentes/tutores, mediaba en situaciones que involucran la resolución de problemas técnicos que impactaban directamente sobre la retención de los participantes.

Así mismo, el equipo de tutoría trabajó de forma conjunta en el relevamiento de participaciones contemplando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos y en el seguimiento personalizado a través del envío de correos electrónicos para alentar la retención.

Conclusiones

La implementación del curso cumplió con las metas propuestas inicialmente tanto desde el punto de vista cualitativo como cuantitativo por lo que consideramos que el diseño tecno-pedagógico implementado fue oportuno para los objetivos del proyecto de capacitación en materia de Programación Creativa. Durante el año 2015, se realizaron en total tres cohortes de un mes de duración cada una. Se matricularon más de 1200 alumnos

de los cuales el 25% participó activamente dejando evidencias de su participación en los espacios previstos para ello en el curso.

Además, al finalizar cada curso se envió una encuesta de satisfacción con el objetivo de relevar opiniones y sugerencias de los participantes. En términos general, la satisfacción de los participantes fue muy alta: el 92% manifestó estar satisfecho con el curso. Al ser indagados específicamente en relación a la motivación respecto de realizar el curso, los contenidos aparecen en primer término con el 90% de las menciones. En segundo lugar se menciona el 40% de las veces el “conocer sobre experiencias con otros docentes” evidenciando el interés por los aspectos sociales de la propuesta de formación. Se puede inferir, además, que la satisfacción general respecto de los cursos parece guardar cierta coherencia con un nivel de novedad importante en relación a las temáticas propuestas. En efecto, el 75% de los participantes, manifiestan no haber tenido experiencia previa en relación a la enseñanza de la programación.

En relación al material didáctico, es interesante observar que fue lo más valorado por los participantes ya que fue señalado como lo más valioso del curso en el 85% de los casos. Se infiere por lo tanto que la dimensión práctica del curso de Programación Creativa es apreciada en la forma que se proponía desde diseño didáctico. Además, el 85% señaló que utilizaría la plataforma Scratch para introducir a sus estudiantes en estos contenidos. El 15%, en cambio, indicó que consideraba necesario profundizar su formación para llevar el tema a su práctica docente. Este ítem pareciera guardar relación con la heterogeneidad de la población en la percepción en relación al nivel de dificultad de los cursos. En efecto, el curso se dirigía a una población masiva y variada de docentes, por lo cual era posible que la propuesta no se ajustara siempre al nivel de dificultad esperado. Pese a esta dificultad, la retroalimentación de quienes respondieron las encuestas de satisfacción positivas en términos de adecuación a las expectativas de dificultad, aun cuando se observa cierta simetría entre un 16% que considera que el curso por momentos resultó algo difícil y las dudas respecto a implementar el uso de la plataforma en el aula en un futuro próximo.

En su amplia mayoría, los docentes agradecieron la propuesta y acercaron algunos de los siguientes comentarios finales:

Sugerencia: que sigan promoviendo estos espacios para los docentes, ya que permiten que estemos al día en todos estos temas. Excelente curso.

Excelentes las actividades y muy novedosas Gracias Chicos.Net por este maravilloso curso. La forma cómo abordaron esta temática nos ayuda a considerar las labores de programación como una nueva estrategia pedagógica en el aula de clase mediante las TICs.

Excelente el curso, mil gracias. Sin duda este tipo de cursos acortan distancias mejoran, amplían y facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje.

Es la primera vez que participo en este tipo de curso, me pareció muy interesante todo lo que podemos lograr con esta herramienta Scratch, y su uso en

distintas facetas, es interesante observar como con la interacción con otros docentes se ha enriquecido nuestra forma de usar esta herramienta. Gracias a todos y desearía poder participar en otros cursos de chicos.net

En términos generales, estimamos entonces que el proyecto tuvo una amplia aceptación y reconocimiento de la población destinataria. Por estas razones, cabe considerar que las decisiones tomadas en torno al diseño del curso en línea de “Programación Creativa” fueron adecuadas en la medida en que impactaron favorablemente en el interés de los docentes que buscaron formarse con la modalidad propuesta. Asimismo, cada uno de los foros o espacios de encuentro, se constituyeron en un entorno donde los participantes experimentaron y compartieron experiencias que, pese a las distancias geográficas, las realidades pedagógicas en lo que se refiere al trabajo con TIC son similares de norte a sur, de Tierra del Fuego al DF Mexicano.

Referencias bibliográficas

- Asociación Chicos Net*. Disponible en: <http://chicos.net/>
- Casablancas, S., Caldeiro, G., Odetti, V., Berlin, B. y Schwartzman, G. (2005). *Nuevas tendencias de comunicación y participación en las Escuelas 2.0*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/investigaciones/ciecti>
- Caldeiro, G. P. (20014) *El aprendizaje en red y el trabajo colaborativo en entornos mediados por tecnología, Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Córdoba*. Directora: Dra. María Cecilia Martínez. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/280575283_El_aprendizaje_en_red_y_el_trabajo_colaborativo_en_entornos_medios_por_tecnologia_TesisDOI:10.13140/RG.2.1.1128.6883
- Computer Science Tacher Association (CSTA)*. Disponible en: <http://www.csta.acm.org/>
- Fundación Sadosky (2013) CC-2016. *Una propuesta para refundar la enseñanza de la computación en las escuelas Argentinas*. Disponible en: <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2014/06/cc-2016.pdf>
- García Aretio, L. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: ARIEL.
- ISTE Online Community*. Disponible en: <http://www.iste.org/>
- Proyecto educación y nuevas tecnologías (PENT) Flacso Argentina*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/>
- Resnick, M. (2009). *Sembrando las semillas para una sociedad más creativa*. Disponible en: <http://eduteka.icesi.edu.co/modulos.php?catx=9&idSubX=277&ida=914&art=1>
- Sanders, M. (2009) “STEM, STEM Education, STEM mania”. The Technology Teacher. International Technology Education Association. December 2009, pp 20-26.
- Schwartzman, G., Tarasow, F.; Trech, M. (2012) “La educación en línea a través de diversos dispositivos tecnológico-pedagógicos”. Resumen de la ponencia en “TIES 2012 III Congreso Europeo de Tecnologías de la In-

formación en la Educación y en la Sociedad: Una visión crítica”. Barcelona. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/publicaciones/educacion-linea-traves-diversos-dispositivos-tecno-pedagogicos>

STEM Education Coalition (science, technology, engineering, and mathematics). Disponible en: <http://www.stemedcoalition.org/>

TARASOW, F. (2010) *¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o comienzo? en Diseño de Intervenciones Educativas en Línea*, Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. PENT, Flacso Argentina. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educacion-distancia-educacion-linea-continuidad-comienzo>

Abstract: In recent years, various programs have been introduced to introduce the teaching of programming in school. Interest in these contents is based, among other things, on the advantages of promoting logical mathematical skills of computational thinking in the early stages.

In order to train teachers, courses and workshops are usually offered in presential and hybrid formats. But to extend this scope geographically, a completely online proposal was required. In an alliance with Chicos Net, the PACT of Flacso Argentina assumed this task, whose development and scope we will address in this article.

Keywords: teaching of programming - teacher training - techno-pedagogical design

Resumo: Nos últimos anos conheceram-se diversos programas com o propósito de introduzir o ensino da programação na escola. O interesse por estes conteúdos funda-se, entre outras questões, nas vantagens de promover habilidades lógico matemáticas próprias do pensamento computacional em etapas temporais.

A fim de capacitar aos professores oferecem-se cursos e sala de aula-workshop geralmente em formatos presenciais e híbridos. Mas para ampliar geograficamente este alcance requeria-se uma proposta completamente em linha. Em aliança com Garotos Net, o PENT de Flacso Argentina assumiu esta tarefa, cujo desenvolvimento e alcance abordaremos neste artigo.

Palavras chave: ensino da programação - capacitação de professores – diseno tecno-pedagógico

(*) **Graciela Paula Caldeiro.** Magister en Procesos Educativos Mediados por Tecnología (Universidad Nacional del Cuyo), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Licenciada en Educación (Universidad Nacional de Quilmes) y Licenciada y profesora en Comunicación (Universidad del Salvador).

(**) **Juan Pablo Baraga.** Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Licenciado en Calidad de la Gestión Educativa (Universidad del Salvador) y Prof. en Geografía (ISP San Agustín).

Filosofía: Un espacio abierto a la vida cotidiana

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: noviembre 2016
Versión final: marzo 2017

Raúl Ademundo Calmes (*)

Resumen: Plantea la necesidad de acercar la teoría filosófica a la práctica docente, de apasionarse con la propia tarea. Se debe transmitir a través del ejemplo el amor a la sabiduría y a la búsqueda de verdades. Propone dar lugar al diálogo y establecer desde allí una definición, pues como disciplina inseparable de las situaciones concretas. Desde allí abordar su historia y sus conceptos etimológicos.

Se expone una mirada reflexiva donde filosofar es conquistar el *sabere*. Dicha búsqueda de sentido llevará toda la existencia.

Palabras clave: filosofía – espacio – vida – diálogo – sabiduría – ejemplo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Hace varios años atrás se organizó con los alumnos de quinto año, en la cátedra de filosofía, una encuesta para aplicar en distintos lugares de la ciudad: entidades comerciales, vía pública y en la misma escuela donde se realizó el trabajo.

La profesora Analía C. de B., responsable de la asignatura Física les dio la siguiente definición: *La filosofía es el arte de decir pavadas con palabras difíciles*. Es cierto que el común de los mortales había dado las respuestas más variadas o disparatadas acerca del quehacer filosó-

fico. Pero lo que nunca se esperaban es que una docente de la casa les largara semejante afirmación.

Según P. Angel Strada (2002) en *Vivir la esperanza en tiempos difíciles*:

Saber reaccionar a tiempo y con vigor es una condición para nuevos tiempos. El escepticismo y el desencanto deben ser reemplazados por la voluntad de búsqueda de soluciones posibles y deseables. Toda crisis no conduce fatalmente a la ruina, sino que es