

- Lozano, J. y Alcaraz, S. (2009). *Aprende con Zapo. Propuestas didácticas para el aprendizaje de habilidades emocionales y sociales*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Laime, M.C. (2005). *La evaluación de la creatividad. Liberabit*. Revista de psicología, 11, 35-39 Recuperado el 10 de enero de 2011 en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/686/68601105.pdf>
- Marchesi, A. (2000). ¿Equidad en la educación? [En línea] en: <http://www.rieoei.org/rie23a04.htm> [Consulta: 3 de junio de 2011]
- Marqués, P. (2000). *Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación*. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/docentes.htm>.
- Marqués, P. (2001). *La enseñanza, las buenas prácticas y la motivación*. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>.
- Pérez, M. (2009). *Capacidades para la cualificación profesional en el mercado de trabajo*. En L.M. Villar (Ed.), Creación de la excelencia en la Educación Secundaria. (pp.1-22). Madrid: Pearson Educación.
- Pérez, R. (2009). *Análisis de las Instituciones educativas y técnicas para la transformación continua*. Estudio de casos de escuelas y prácticas innovadoras. En A. Medina. (Ed.). Innovación de la educación y la docencia (pp.81-120). Madrid: Ramón Areces.
- Pérez Pérez, R. (1994). *El Currículo y sus componentes. Una perspectiva Integradora*. Barcelona. Oikos-Tau.
- Steiner Claude.1998. Educación Emocional. Javier Vergara Ed. Buenos Aires. 255 págs.
- Tallaferró, Dilia. *La formación para la práctica reflexiva en las prácticas profesionales docentes*. Publicaciones EDUCERE, Artículos Arbitrados. 2006.
- Vendrell, E. (1987). *El conflicto en la dinámica de los grupos pequeños*. Barcelona: Tesis doctoral.

**Abstract:** The importance of the institutional project “Do not fry your city” is that it arises in the classroom and was planned based on students’ concerns. The objective is to raise the awareness of the inhabitants of the city of Santo Tomé on the damage caused by used vegetable oils (AVU) and encourage recycling at school and local level. In addition, this project is supportive and promotes in the student the development of technological products that respond to a local problem, in addition to strengthening their cognitive skills and generating an environmentalist spirit.

**Keywords:** recycling - environment - solidarity - inclusion

**Resumo:** A experiência de avaliar aprendizagens baseado em projeto (ABP) e a transformação da metodologia num modelo de rotas didáticas parte de uma mudança em base a rubricas com critérios cognitivos e sócio emocionais aplicadas de maneira colaborativa. A reflexão de argumentos baseados em evidência educativas e de aprendizagem consolidaram um campo de trabalho em quatro eixos pedagógicos: inovação educativa, flipped classroom, actividades integradoras e novo paradigma de avaliação.

Desenhar as rotas envolve um modelo flexível e contextualizado que demandará transições de defesa- ataque & ataque -defesa, criando espaços pedagógicos adaptativos e possibilitando a construção coletiva do currículo.

**Palavras chave:** aprendizagem criativa - rotas didáticas - práticas reflexivas - rubricas evaluativas

(\*) **Sandra Stella Amorena Ibáñez**. Profesorado de Administración y Servicios de INET (Instituto Nacional de Educación Técnica). Técnica Universitaria en Administración de Empresas UDELAR (Universidad de la República).

(\*\*) **Juan Pablo Castro Bianchi**. Licenciatura en Antropología en la UDELAR (Facultad de Humanidades, Universidad de la República). Docente de Economía y Estudios Económicos y Sociales en el CES (Consejo de Educación Secundaria).

---

## Salir del campo de juego. Reflexión académica sobre el aula taller y la implementación de lo lúdico como metodología pedagógica innovadora

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

Melina Cerra (\*)

**Resumen:** En contraposición al docente tradicional amparado por el modelo conductista, el concepto de aula taller se constituye como la alternativa que ilumina la forma de aprender constructivista, una práctica moderna que no delega la culpa en el alumno que no aprende, porque los componentes de la tríada interactúan y cambian sus roles de manera constante. Se propone el juego como herramienta de enseñanza a partir de un caso relacionado con la acción social que implementa dicha metodología y mediante este ejemplo se propone incluir lo lúdico en el terreno académico, preparando al alumno para una experiencia educativa diferente.

**Palabras clave:** aprendizaje creativo - rotas didácticas - prácticas reflexivas - rúbricas evaluativas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 68]

*Si buscas resultados distintos no  
haces siempre lo mismo.* (Einstein, A.)

Una de las reacciones de los seres humanos ante aquello que no ocurre como espera es la crítica de lo que sucede. Hace catarsis, busca culpables, se lamenta y luego de un instante olvida o congela el problema, sin denotar que en su postura se esconde una luz para cambiarlo.

Los voluntarios de la Fundación Suma se unieron a principios del 2014 con el único objetivo de hacer algo frente a ésta posición de crítica en la que se encontraban sumergidos al observar las carencias de muchos niños. Movilizados por razones ideológicas, morales, de carácter religioso o por razones personales (Gestión Educativa y Social, 2014, 14 de Noviembre), llevan adelante el proyecto Hora Libre, un programa de encuentros cuatrimestral que se implementa actualmente en el barrio INTA (ex Villa 19) y en Villa Soldati, con idea de expandirse por otros barrios los siguientes años. El objetivo que se persigue es brindar herramientas, valores y saberes a los niños de entre 3 y 9 años mediante actividades lúdicas apostando a un cambio no solo en la autoestima de los chicos sino también en su concepción de realidad, abriéndoles una pequeña puerta a la enseñanza desde lo recreativo y el acompañamiento, fundamental para el desarrollo cognitivo.

Análogamente la enseñanza en el espacio áulico también apela en la actualidad a un cambio y a la apertura del pensamiento. Esto forma parte de un gran debate entre aquellos docentes que se rigen por un modelo tradicional y otros que perfilan su manera de enseñar siguiendo una teoría constructivista donde el sujeto aprende cuando está en relación con el medio. Pero cualquiera sea la inclinación ideológica que presenten ambos son una parte de la transformación que hoy se está dando en la educación y que hace un tiempo atrás era inimaginable. El cuestionamiento a nuestras instituciones escolares y sus prácticas es entonces, en realidad, una defensa. Y, tanto las críticas como las modificaciones, no se asumen socialmente ni por decreto, ni de un momento para el otro ni tan solo por la voluntad de los educadores.

Esta denuncia no es paralizante sino quizás iluminadora de los elementos que requieren una comprometida transformación. (Kaplan, 1992, p.16).

El taller, como herramienta didáctica, es una gran alternativa a este cambio y permite que el educador se corra de la queja-¡los estudiantes no leen!, ¡los estudiantes no aprenden!-, y accione, justamente porque a través de ésta se invita a los docentes y estudiantes a trabajar de manera conjunta, reflexionando y nutriéndose de los aportes de todos. (Ander-Egg, 1999). Esta forma de enseñar es aplicable a diversos ámbitos, y desde Hora Libre los voluntarios han sumado el recurso lúdico a esta metodología. Los chicos que participan los sábados se muestran indiferentes ante la escucha y la mera transmisión de información, quieren jugar, entretenerse y sentirse acompañados. Mediante la adopción de las técnicas que propone el taller los voluntarios mezclan saberes y juego, una combinación donde la teoría se entrelaza con una acción lúdica que muestra respuestas.

Según Ander-Egg, el taller "...se trata de una forma de enseñar y, sobre todo, de aprender mediante la realización de 'algo' que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo" (1999, p.14).

En el módulo de Hora libre, referido al cuidado ambiental, el último encuentro se llevó a cabo de la siguiente manera: los voluntarios se sentaron en ronda junto a todos los chicos, y comenzaron a preguntar qué cosas de las que utilizaban a diario en sus casas eran reciclables y qué cosas eran reutilizables. Mientras cada uno de los niños hablaba los voluntarios explicaban cuando un material era reciclable y cuando solo se podía reutilizar invitando a los niños a reflexionar y pensar ¿ponen en práctica esto en sus hogares? Simultáneamente se colgaron dos afiches, se les entregaron revistas a los pequeños y cada uno debía recortar imágenes de revistas, diarios y pegarlas en el afiche correspondiente según sea una foto de algo reciclable o reutilizables (ver figura 1). A medida que cada uno pasaba entre ellos se corregían cuando la imagen no se correspondía con la categoría según se había definido previamente. Se propuso luego el armado de billeteras con envases de leche evidenciando cómo sí era posible la reutilización de materiales que se tiran a la basura. Los chicos estaban fascinados por su creación, pero aún más con el material utilizado, jamás pensaron que una caja se podía transformar de esa forma (ver figura 2 y 3). Finalmente jugaron a la mancha tóxica, donde un niño era el petróleo y los demás debían escaparse, cuando éste los tocaba debían ir tomándose de las manos formando la mancha que crecía y terminaba envolviendo al mismo petróleo que la originó contaminando todo el salón.

En este caso la elección de los juegos y las actividades guarda íntima relación con uno de los objetivos que se persiguen que es concientizar a los niños del cuidado ambiental y de cómo un aporte por más pequeño que resulte ayuda, realizando actividades de taller y juego que como menciona Ander-Egg, "deben estar vinculadas a la solución de problemas reales" (1999, p.33). El barrio cuenta con serias dificultades en cuestiones de higiene y contaminación, los containers se encuentran ubicados solo a la entrada del mismo (el camión de basura no ingresa a otro sector del barrio) y no todos se acercan hasta allí para tirarla por lo cual se acumula en esquinas y hasta en las puertas de los hogares. Esto resulta común para los chicos pero se pretende que sea el reciclado aquello en lo que piensen a diario, volviendo cotidianas las acciones del cuidado ambiental.

El juego no es solo una propuesta para los niños, mediante su incorporación se puede enriquecer la actividad de taller e incluso puede ser el puntapié para romper con la estructura de enseñanza tradicional que aún les cuesta a muchos educadores. El replanteo de roles entre estudiantes y docentes como miembros de un equipo de trabajo (Ander-Egg, 1999) propicia un espacio donde el juego puede cobrar protagonismo, sobre todo en la enseñanza académica donde erróneamente prevalece la concepción de aprendizaje a través de la mera transmisión de conocimientos como fórmula efectiva de adquirirlos.

Desde las Relaciones Públicas por ejemplo desarrollar las clases bajo esta metodología e incluir el juego en el taller permite la posibilidad al alumno de pensarse como profesional, dado que es una carrera donde a los estudiantes no les basta con saber los pasos para la confección de un plan de comunicación como esa única receta que los guiará de por vida. En esta como en

las diversas temáticas que presenta la currícula de la carrera, es fundamental la estrategia que propone el taller, no solo fortaleciendo lo que es el trabajo en equipo, cuestión que las Relaciones Públicas debe dominar ya que es una profesión que implica un trabajo multidisciplinario constante, sino que jugando el alumno sale del esquema y reflexiona participando desde distintos roles, no solo evidenciando conceptos a través de la acción sino representado situaciones reales que ocurren en la práctica, desde la vinculación, para afianzar criterios que de nada sirve memorizar en el campo de la comunicación. Asimismo Ander-Egg, asegura:

El aprendizaje dentro del taller es un proceso dialéctico y repetitivo del pensamiento-acción. Para educador y educando se trata de ir integrando en un mismo proceso la acción y la reflexión que se transforma en praxis, en cuanto ésta supone una práctica que suscita y enriquece los conocimientos teóricos. Y es, también, una reflexión que piensa los hechos y datos de la experiencia, apoyados en elementos teóricos que sirven para iluminar y orientar la práctica. (1999, p34)

Esto permite reforzar con acciones aquello que se enseña puramente teorizando y que genera que el alumno llegue a licenciado sin poder apelar con claridad a situaciones prácticas que constituye el porcentaje mayor de su carrera y de su vida profesional. La articulación entre teoría y acción que menciona Ander-Egg, junto al agregado del juego constituyen los ingredientes claves para lograr superar el conflicto sociocognitivo por parte de los alumnos e iluminar y correr del pensamiento crítico a muchos de los docentes que no apuestan a las prácticas pedagógicas innovadoras. Apelar al juego en el momento de aprendizaje en el ámbito académico conlleva consigo un desafío previo para el docente: preparar a los alumnos para este tipo de educación.

#### Referencias bibliográficas

Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

Einstein, A. (S/F). Citado en: Yamuza, V. (27 de Septiembre de 2012). *Atenea Psicología*. Disponible en: <http://ateneapsicologia.com/2012/09/27/si-buscas-resultados-distintos-no-hagas-siempre-lo-mismo-albert-einstein/>.

Gestión Educativa y Social. (2014). *Qué entendemos por voluntariado?* Trabajo presentado en la Fundación Suma, realizado en Buenos Aires 14 de Noviembre de 2014.

Kaplan, C. (1992). *Buenos y malos alumnos. Descripciones que predicen*. Buenos Aires: Aique Didáctica

**Abstract:** In contrast to the traditional teacher supported by the behavioral model, the concept of classroom workshop is constituted as the alternative that illuminates the way of learning a constructivist form, this is a modern practice that does not delegate blame to the student who does not learn, because the components of the triad interact and change their roles constantly.

The game is proposed as a teaching tool based on a case related to the social action that implements this methodology and through this example it is proposed to include the playful in the academic field, preparing the student for a different educational experience.

**Keywords:** classroom workshop - play - constructivist theory - learning - reflection - practice

**Resumo:** Em contraposição ao professor tradicional amparado pelo modelo conductista, o conceito de sala de aula-workshop constitui-se como a alternativa que alumia a forma de aprender construtivista. Uma prática moderna que não delega a culpa em o no aluno que não aprende, porque os componentes da tríade interatúan e mudam seus papéis de maneira constante.

Propõe-se o jogo como ferramenta de ensino a partir de um caso relacionado com a ação social que implementa dita metodologia e mediante este exemplo se propõe incluir o lúdico no terreno acadêmico, preparando ao aluno para uma experiência educativa diferente.

**Palavras chave:** sala de aula - workshops - jogo - teoria construtivista - aprendizagem - reflexão - prática

(\*) **Melina Cerra**. Licenciada en Relaciones Públicas con orientación en Imagen Empresaria. Universidad de Palermo.

## Ecoss sobre la experiencia en la formación docente masiva virtual

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

Marisa Conde (\*) y Alicia López (\*\*)

**Resumen:** A la luz de un recorrido compartido desde los inicios del Curso Básico del Programa Conectar Igualdad en 2010 hasta las especializaciones del actual Programa Nuestra Escuela, las autoras se hacen eco de los principales desafíos afrontados y reflexionan sobre el rol del tutor en la formación continua virtual de docentes residentes en el interior profundo del país.