

www.inet.edu.ar/normativa/ley-de-educacion-tecnico-profesional/ [Error! Referencia de hipervínculo no válida.]>

Abstract: This paper analyzes the evolution of the Professional Technical Modality in Secondary Education in Argentina: How has it been traversed by the different productive models, from the foundation of the first technical school with Fordism to local development? What were the main policy milestones throughout this process? In particular, the incorporation of the design and principles of entrepreneurship into the current educational model and the basic tools for entrepreneurial development that contribute to local technological innovation are studied. To conclude, the impact of these new educational policies is evaluated in this dynamic socio-economic context.

Keywords: technical education - technological entrepreneurship - design - secondary education - technological innovation - technical secondary schools - productive model

Resumo: Este trabalho analisa a evolução da Modalidade Técnico Profissional na Educação Secundária em Argentina: Como tem sido atravessada pelos diversos modelos produtivos, desde a fundação da primeira escola técnica com o fordismo até o desenvolvimento

local? Quais foram as principais metas normativas ao longo deste processo? Particularmente estuda-se a incorporação do design e os princípios de empreendedorismo no modelo educativo atual e as ferramentas básicas para o desenvolvimento empreendedor que contribuem à inovação tecnológica local. Para concluir, avalia-se o impacto destas novas políticas educativas neste contexto sócio-econômico dinâmico.

Palavras chave: educação técnica - empreendedorismo tecnológico - design - educação secundária - inovação tecnológica - escolas secundárias técnicas - modelo produtivo

(¹) **Federico Del Giorgio.** Solfa Diseñador Industrial. Magister en Marketing Internacional. Master in Diritto, Economía e Política dell'Unione Europea, Università degli Studi di Padova (Universidad de Padua).

(²) **María Sol Sierra.** Diseñadora Industrial, Profesora en Diseño Industrial y Doctoranda en Arte Contemporáneo Latinoamericano de la Facultad de Bellas Artes, (Universidad Nacional de La Plata).

(³) **María Victoria Vescio.** Diseñadora Industrial, Profesora en Diseño Industrial y Maestranda en Políticas de Desarrollo de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (Universidad Nacional de La Plata).

Convergencia de recursos para el aprendizaje de Lengua: películas, textos y videojuegos como vehículos en la construcción de saberes

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

María Gabriela Galli (¹) y Marcela Liliana Tammaro (^{2,3})

Resumen: Las prácticas educativas atraviesan hoy un cambio de paradigma: de una educación tradicional, verticalista, asimétrica y disciplinar, a otra, en la que deben generarse ambientes de aprendizaje en los que los alumnos interactúen, y se empleen metodologías de co-construcción, integrando componentes tecnológicos en relación al contexto de la cultura digital donde estamos inmersos. A partir de estas ideas hemos elaborado una secuencia didáctica que integra diversos recursos para la enseñanza de contenidos de la asignatura Lengua.

Palabras clave: lengua – didáctica – películas – textos – videojuegos - co-construcción de saberes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 93]

Introducción

En el ámbito educativo, las Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han creado las condiciones para la construcción de los mencionados ambientes, entendiendo aquellas como conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y distribución de información en diversos formatos, aspectos que dieron origen a la sociedad del conocimiento, en la que éste se ha convertido en motor de desarrollo.

Desde nuestra perspectiva consideramos a las TIC como “herramientas de enseñanza y recursos de aprendizaje de forma que éstas (...) constituyan parte integral de los procesos de transmisión y construcción del conocimiento” (Aguerrondo, 2006, p.13), sin perder de vista el potencial que también tienen otros recursos más tradicionales, como son el libro y las películas.

Sin embargo, ni la inclusión de TIC ni de cualquier otro recurso, por sí solos, generan innovación alguna en las instituciones educativas, como tampoco garantizan ma-

por calidad en el aprendizaje si no se llevan a cabo a través de una aplicación cuidadosamente planificada que posibilite su incorporación en el aula y su apropiación por parte del estudiante.

Generalmente, se asocia al uso de herramientas digitales con innovación. Sin embargo, ésta supone un proceso más complejo que la incorporación de recursos. Se trata de “una forma creativa de selección, organización y utilización de los recursos humanos y materiales (...) que dé como resultado el logro de objetivos previamente marcados” (Salinas, 2004, p.4). Por ello, resulta imperioso precisar su empleo, analizar el cómo, por qué y para qué de su incorporación, de manera que aquellas se constituyan en mediadoras entre el conocimiento, el estudiante y el docente. Es necesario entonces, redefinir las prácticas educativas, reasumiendo, estudiantes y docentes, nuevos roles en los que la innovación esté presente.

Alvin Toffler (1995) explicita que el éxito de la educación del siglo XXI depende del desarrollo de capacidades que permitan al sujeto desenvolverse en un mundo complejo. Por tal motivo, y en tanto docentes, debemos constituirnos en guías y orientadores en los procesos de aprendizaje, empleando actividades que incluyan una tecnología digital acorde a demandas culturales y políticas educativas, fomentando en el educando el desarrollo de competencias que le permitan la aplicación de lo aprendido en el mundo actual, hecho que implica manejo adecuado de la información, planteo y resolución de problemas, desarrollo de un pensamiento crítico, trabajo colaborativo y autónomo, entre otros.

La presente secuencia didáctica ha sido empleada utilizando variados recursos para el abordaje de un contenido temático: libro de texto, películas, plantillas digitales y videojuegos. Específicamente sobre estos últimos, consideramos importante contextualizar algunas de sus características, en tanto que frecuentemente aparecen asociados a actividades de entretenimiento, y en nuestro caso, los hemos utilizado en la enseñanza.

Los videojuegos se definen como un “hipergénero artístico emergente” (Esnaola, 2009, p. 120), que son utilizados por niños, jóvenes y adultos para entretenimiento. Variados estudios de investigación en la temática demuestran que el empleo de ellos como herramienta en situaciones educativas presenta algunas ventajas:

- permite la inclusión de la tecnología en la clase como vehículo para la construcción de saberes
- facilita el discernimiento de situaciones a partir de múltiples sentidos (multimodalidad)
- convierte al alumno en protagonista de su aprendizaje
- aumenta la capacidad de interacción
- enriquece la motivación y favorece el rendimiento
- desarrolla habilidades de comprensión, creación y psicomotrices
- posibilita la socialización y la cooperación
- aumenta la concentración

Edgar Dale (1969), acerca de cuáles son los métodos más efectivos para el aprendizaje, señala que el 90 % de lo que el alumno recuerda luego de dos semanas, proviene de aquello que dice y hace, y el 10% restante, de lo que lee. Podríamos afirmar, entonces, que, lo lúdico supone un hacer.

Jugar favorece la exploración, la toma de decisiones, la resolución de problemas, reinventar soluciones, es decir, hacer en y con el juego, perdurando el aprendizaje. De allí que consideremos valiosa su inclusión como innovación en los ámbitos de aprendizaje, ya que, por un lado, los videojuegos son parte de nuestra cultura y por otro desde la mirada pedagógica, posibilitan el acercamiento del estudiante a entornos educativos mediados por herramientas no tradicionales en entornos formativos, introduciendo un elemento innovador.

Frecuentemente se relaciona a los videojuegos aspectos negativos como ser el sedentarismo, el aislamiento, la adicción, la violencia y la pérdida de tiempo. Sin embargo, empleados como herramienta educativa y supervisados por el docente que orienta su empleo con fines pedagógicos determinados, aquellos logran posibilitar un aprendizaje significativo.

El presente proyecto intenta sumar nuevos recursos y herramientas para la enseñanza de la asignatura “Lengua”, en primer año de escuelas secundarias, dentro del proceso de transformación que consideramos debe generarse en las prácticas educativas para dar respuesta a las demandas del siglo XXI.

Desarrollo

El objetivo general del proyecto que nos hemos propuesto es la “*Convergencia de recursos para el aprendizaje en Lengua: películas, textos y videojuegos como vehículos en la construcción de saberes*”, es decir, crear ambientes de aprendizaje en los que se complementen recursos digitales y obras literarias, con el propósito que el alumno construya conceptos a partir de las mediaciones de estos y de sus pares, generando producciones creativas.

Asimismo, destacamos los siguientes objetivos específicos:

- Gestar ámbitos proactivos en los que los estudiantes puedan argumentar ideas, y realizar producciones escritas y artísticas
- Descubrir la importancia del trabajo en entornos digitales y las posibilidades que brinda en juego como herramienta didáctica
- Manipular herramientas digitales
- Despertar el interés por la lectura y el cine
- Promover competencias comunicativas por diversos canales
- Desarrollar el aprendizaje autónomo
- Interpretar obras literarias descubriendo diferentes sentidos presentes en las mismas
- Construir significados a partir de la utilización de variados recursos y herramientas
- Resolver problemas en un marco de co-construcción
- Aplicar los conocimientos en situaciones creativas

Narración de Secuencia didáctica con el cuento fantástico “*Alicia en el País de las Maravillas*”

Sobre la base de un trabajo previo realizado sobre la temática *mitos*, con alumnos de primer año, se estableció la diferencia existente entre aquellos y los cuentos, elaborando una clasificación de estos últimos, mediante la búsqueda en Internet, analizando la información obtenida y potenciando competencias para la misma. Es-

tablecida dicha clasificación, se llevó a cabo la lectura de la obra literaria *“Alicia en el País de las Maravillas”*, de Lewis Carroll (2014) y el análisis pertinente, identificando múltiples sentidos y símbolos en la misma. Como producción, los alumnos debieron redactar la noticia de la desaparición de la protagonista, con una plantilla que simulaba la portada de un periódico, atendiendo a su estructura e insertando una foto tomada por ellos con el epígrafe correspondiente.

En esta primera etapa pudo evidenciarse que los alumnos adquirieron habilidades para recordar, hacer búsquedas avanzadas, trasladar el conocimiento a nuevos contextos, comparar, reconocer significados y reorganizar los elementos principales en una nueva estructura. Posteriormente, se realizó el visionado de la película *“Alicia en el País de las Maravillas”* de Tim Burton (2010). Se contrastaron el texto y el film, señalando diferencias y elementos comunes e identificando símbolos presentes en ambos. De este modo, los alumnos encontraron patrones, reconocieron significados, elaboraron comparaciones y discriminaron ideas, con el propósito de construir argumentaciones.

Paralelamente, se instó usar el videojuego *“Aventuras en el País de las Maravillas”*, en cuya trama la protagonista, luego de caer en la madriguera y de llegar a un mundo desconocido, debe sortear una serie de obstáculos para poder regresar a su hogar. En este caso, los alumnos debieron potenciar su atención en las acciones de Alicia, observando los diferentes escenarios y resolviendo los obstáculos que se les presentaban. Luego jugaron a *“Los secretos en el País de las Maravillas”*: allí debieron hallar objetos ocultos en diferentes paisajes e identificar, posteriormente, a qué personaje pertenecían. En ambos juegos quedó manifiesto un desarrollo de la capacidad de atención, de destrezas motoras, de identificación y comparación de escenarios, instancias que motivaron al debate en torno a las narrativas de los juegos, y a la justificación en los procesos formativos.

Finalizado el trabajo con los recursos y herramientas se analizó la intencionalidad subyacente en cada uno de ellos y se contrastaron los contenidos en un cuadro comparativo.

El objetivo final de la secuencia fue que los alumnos pudiesen generar conocimientos a partir de la construcción de significados, aplicaciones experimentadas y el análisis integrador de cada recurso y herramienta. Para ello, se les solicitó que, divididos en grupos, retrataran una escena de la película o de la obra literaria que les hubiera parecido esencial a la historia, y en la que se hallara presentes elementos del videojuego, adjuntando una fundamentación escrita acerca del motivo de la elección. A dicho retrato le tuvieron que sacar una foto y convertirlo en un rompecabezas digital. Asimismo, tuvieron que elegir un elemento simbólico presente en el texto, el film y el videojuego para realizar un caligrama on line.

Durante la puesta en común se potenció la oralidad, reflexión y argumentación sobre cada una de las actividades llevadas a cabo.

Hechos que destacamos de la experiencia

El trabajo con mediación de diferentes recursos y herramientas, instaurados en una planificación, insta a la

innovación, como la intervención docente desde un rol de orientador de los procesos, la toma de decisiones en su utilización, la aplicación de cambios en las didácticas y estrategias áulicas, con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje al introducir líneas renovadoras, con alumnos activos y motivados en pos de la adquisición de saberes significativos.

El proyecto *“Convergencia de recursos para el aprendizaje en Lengua: películas, textos y videojuegos como vehículos en la construcción de saberes”* se aplica desde hace algunos años en diversas instituciones del nivel medio y manifiesta la viabilidad de la utilización de diversos recursos y herramientas en torno a una temática, como también la adquisición de competencias de orden superior, mediadas por la tecnología digital.

El abordaje del cuento fantástico *“Alicia en el país de las Maravillas”*, permitió que los alumnos recuperaran conocimientos previos que tenían de la obra, perfeccionaran la búsqueda en *Internet* y desarrollaran la atención. Asimismo, posibilitó la interpretación comparativa entre el cuento y el film, estableciendo relaciones con el juego.

El momento del juego potenció las ansias de superación y de llegar a la meta; se descubrieron habilidades y competencias presentes al momento de jugar y se compartieron estrategias. Dicha innovación favoreció el desarrollo de la creatividad en los alumnos, motivación y adquisición de competencias digitales y de otras, específicas de la asignatura Lengua, a través de las cuales, según los alumnos, se aprende más y mejor. El juego dejó de ser visto, en esta instancia, como simple elemento de ocio, convirtiéndose en recurso que potenció en pensamiento crítico y promotor de valores en el alumno, convirtiéndose éste en generador de actividades, potenciando su confianza y la construcción de conocimiento.

Sin embargo, y tal como se expuso anteriormente, un recurso por sí mismo no supone cambio alguno en las estrategias de enseñanza, si no se encuentra mediado por una didáctica que lo fundamente. Por tal motivo, más allá del diseño inicial de la propuesta, en todo momento la comunicación entre docentes estuvo presente como vehículo para el establecimiento de acuerdos y realización de ajustes en función de las situaciones que se fueron manifestando.

Dicha secuencia didáctica, desde el punto de vista relacional, potenció el vínculo docente/alumno, y por otro lado, le permitió a este último tomar contacto con una obra literaria, incorporando herramientas digitales desde una experiencia inmersiva, aprendiendo y haciendo.

Referencias bibliográficas

- Aguerrondo, I (coord). (2006). *La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos*.
- Carroll, L. (2014), *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*, Salim Ed, Segunda edición
- Dale, E. (1969). *Cono del conocimiento de Edgar Dale*. Recuperado el 2013, de <http://asesoria-ciencias.blogspot.com.ar/2010/06/cono-del-conocimiento-de-edgar-dale-1946.html>
- Esnaola, G. (2009). *Videojuegos “Teaching tech”: pedagogos de la convergencia global. La docilización del pensamiento a través del macrodiscurso cultural y*

la convergencia tecnológica. (A. San Martín Alonso, Ed.) Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 10 (1), 112-133.

Salinas, J. (2004). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria.* Revista Universidad y sociedad del conocimiento, 1 (1).

Toffler, A. (1995). *La Creación de la Nueva Civilización.* Barcelona: Plaza y Janes.

Abstract: The educational practices are going through today a paradigm shift: from a traditional, vertical, asymmetric and disciplinary education, to another, in which learning environments must be generated in which students interact, using co-construction methodologies, integrating components Technological in relation to the context of the digital culture where we are immersed. From these ideas we have elaborated a didactic sequence that integrates diverse resources for the teaching of contents of the subject Language.

Keywords: language - didactics - films - texts - video games - co-construction of knowledge

Resumo: As práticas educativas atravessam hoje uma mudança de paradigma: de uma educação tradicional, verticalista, assimétrica e disciplinar, a outra, na que devem se gerar ambientes de aprendizagem nos que os alunos interajam, e se empreguem metodologias de co-construção, integrando componentes tecnológicos em relação ao contexto da cultura digital onde estamos imersos. A partir destas ideias temos elaborado uma sequência didática que integra diversos recursos para o ensino de conteúdos da matéria Língua.

Palavras chave: língua – didática – filmes – textos – videogames - co-construção de saberes

(*) **María Gabriela Galli.** Licenciada en Gestión Educativa, Especialista en Educación y TIC (Min. Ed). Profesora en Disciplinas Industriales, especialidad Matemática Aplicada y Técnica Superior en Informática Aplicada (UTN-INSPT) Jefa de laboratorio de informática y profesora (UTN-INSPT).

(**) **Marcela Liliana Tammaro.** Licenciada en Letras (USAL), Profesora de Filosofía (ISPE). Profesora para la Enseñanza Primaria (ENSMD), Maestrando en historia y miembro del equipo de investigación en Historia Cultural (UNTREF), Maestrando en Historia.

De competencias y entornos digitales: relato de una experiencia exitosa

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: noviembre 2016

Versión final: marzo 2017

Melina Estela Ignazzi (*)

Resumen: Los entornos digitales se presentan hoy como una oportunidad única para acercar a nuestros estudiantes al conocimiento a través del desarrollo de competencias del siglo XXI y habilidades blandas. *The Green Notebook*, un proyecto hecho en la escuela pública y reconocido a nivel internacional, alcanzó dicho objetivo derribando todo tipo de barreras, desde las físicas y geográficas hasta las culturales y materiales. El relato de esta experiencia se propone inspirar el cambio que la escuela de hoy tanto nos demanda.

Palabras clave: habilidades - competencias - entornos digitales - innovación - escuela secundaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

Introducción: de competencias y entornos digitales

Vivimos una era atravesada por la tecnología, colmada de innovaciones que afectan y modifican diversos aspectos de la vida de nuestros estudiantes. A pesar de ello, son pocas las escuelas que se hacen eco de esta situación. El diseño escolar responde a las demandas de la sociedad moderna y la industrialización. Nuestros estudiantes, en cambio, responden a la incipiente *sociedad 3.0*, definida por Moravek (2013) como el estado de sociedad que se está gestando en un futuro cercano como consecuencia de los cambios tecnológicos. “Los chicos, pues, habitan lo virtual” (Serres, 2012: 22). Al mismo tiempo, las comunidades educativas y la ciudadanía en general suelen dar a conocer su preocupación por la calidad de la enseñanza en las escuelas. Esta si-

tuación demanda de las políticas educativas la creación de currículos significativos que contemplen desafíos cognitivos, experiencias formativas y la construcción de ciudadanía. Ante ello, los docentes nos vemos interpelados a valorar la introducción de innovaciones en nuestros procesos de enseñanza. Es parte de nuestra tarea afrontar el desafío de analizar los estímulos de la cultura juvenil y dotarlos de significado (Maggio, 2012). En su análisis de los sistemas educativos actuales, Schleicher (2015) advierte que los mismos no están a la par de las habilidades y competencias que nuestros estudiantes necesitan para contribuir en la sociedad actual. Sin embargo, la educación formal no parece moverse hacia ella. El caos y la ambigüedad de los tiempos que corren llaman a un resurgimiento del “aprender