

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 interactivem, 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 – videojuegos - 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

haciendo”, pero además, de hacerlo con otros. Y hoy la tecnología puede ayudarnos enormemente a lograrlo. En este camino, innovar no significa que haya más tecnología en las aulas, sino cambiar los enfoques de enseñanza para que nuestros estudiantes adquieran las habilidades y competencias que necesitan para la sociedad actual (Schleicher, 2015), y la que está por venir.

Una de las propuestas pedagógicas que pueden ser poderosos disparadores para la puesta en práctica y adquisición de dichas habilidades y competencias es el aprendizaje basado en proyectos (*project-based learning*). La tecnología es una gran facilitadora de los mismos, en tanto promueve la flexibilidad y la personalización, la creación de comunidades, la colaboración y la comunicación. La escuela se trata de pensarla con otros, y hoy nos encontramos frente a una oportunidad única de lograrlo de la mano de los entornos digitales. Diversos autores sostienen entonces que la clave para la innovación exitosa es la combinación de innovación, redes colaborativas y comunidades creativas. La polifonía permite tender puentes hacia la colaboración, desplegando distintas voces y puntos de vista, y además promoviendo en los estudiantes el desarrollo de las mentes respetuosa, ética y participativa.

Relato de una experiencia exitosa: The Green Notebook El trasfondo del proyecto

En la escuela en donde llevé adelante este proyecto me desempeño, mayormente como profesora de inglés. En el ciclo superior, tengo un quinto año perteneciente al Bachillerato Biológico, y otro al Pedagógico. Tanto en una como en otra orientación, busco que la enseñanza del idioma no sea un contenido en sí mismo, sino que sea un medio para otros fines. Como docente de idioma, una de las habilidades a desarrollar en mis estudiantes que más me interpelan es la comunicación. En la génesis del proyecto, entonces, pensé en la forma de que los chicos utilizaran el inglés para comunicarse de manera genuina y auténtica. En este sentido, la utilización de un entorno digital sería lo mejor para “salir del aula” y alcanzar dicho objetivo. Recurrí entonces al grupo de Educadores Expertos de Microsoft del que soy parte hace unos años, y me contacté con Sukmawati Salamah, profesora de Inglés de Jakarta, Indonesia, quien compartía las mismas inquietudes. Y dado que el grupo de estudiantes con el que tengo más carga horaria es el Biológico, decidí trabajar sobre la temática del cuidado del medio ambiente.

Hasta aquí, el proyecto lo tenía casi todo: participantes, temática, objetivos, tiempos estipulados (todo el ciclo lectivo para los estudiantes de Buenos Aires). Solo faltaba el entorno digital que lo albergara. Y fue aquí en donde enfrentamos un gran desafío: la falta de recursos materiales y económicos, lo cual, lamentablemente, caracteriza a la gran mayoría de las escuelas estatales de la Ciudad de Buenos Aires. Si bien el Nivel Medio del Normal 4 se encuentra impactado por el Plan Conectar Igualdad, afrontamos dos problemas. Por un lado, la falta de piso tecnológico, con lo cual no contamos con conexión a Internet. Y por otro, el hecho de que, ante la falta de propuestas pedagógicas concretas en general, los chicos no cuentan con sus *netbooks* en un estado

óptimo, ya que las mismas se encuentran en servicio técnico desde hace tiempo, bloqueadas o simplemente rotas y olvidadas. Fue así que decidí que el proyecto tendría que ser llevado adelante en un entorno digital que nos permitiera trabajar de manera asincrónica, de forma tal que al menos mis estudiantes pudiesen participar de él desde sus hogares o desde cualquier ámbito fuera de la escuela en donde contaran con conexión a la red. O alternativamente, también desde sus celulares inteligentes. Finalmente, la herramienta seleccionada fue *Microsoft OneNote*, un cuaderno de notas digital que puede ser editado de forma colaborativa, y que puede ser utilizado desde diversos dispositivos, permitiendo un verdadero aprendizaje móvil, ubicuo y asincrónico.

Objetivos

- Intercambiar problemáticas ambientales y posibles soluciones en cada comunidad, utilizando la lengua adicional inglés.
- Reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente.
- Superar las diferencias culturales para poder apreciar la riqueza en la variedad.
- Desarrollar habilidades y competencias del siglo XXI.

Competencias desarrolladas

- Ciudadanía: a través de la concientización por el cuidado de nuestro planeta, se alentó el ser un ciudadano comprometido con su ciudad, su entorno, su futuro y el de las generaciones que le preceden.
- Colaboración: este cuaderno de notas “verde” fue una construcción colectiva, en donde el aporte de cada uno de sus participantes fue valorado por los demás, generando un verdadero aprendizaje con otros.
- Comunicación: mediante el uso del inglés de manera genuina, se logró que dos grupos de estudiantes pudieran entenderse, a pesar de no hablar el mismo idioma.
- Creatividad: los estudiantes del Bachillerato Pedagógico crearon materiales de lectura, un cuento corto y un poema, los cuales fueron incluidos en *The Green Notebook*. Los mismos tienen como tema central el cuidado de nuestro planeta.
- Auto-regulación: el modo en que se llevó adelante la forma de trabajo y participación en este proyecto le brindó a cada estudiante la posibilidad de trabajar a su propio ritmo y de manera más personalizada.

Resultados

The Green Notebook fue un proyecto altamente motivador para mis estudiantes, quienes a pesar de los obstáculos trabajaron arduamente, haciéndolo fuera de la escuela, sin la supervisión directa de su docente. Quizás fuese por lo exótico de conocer otra cultura, por utilizar una herramienta nueva, o porque la temática del proyecto realmente los atrapó. De lo que sí estoy segura, ya que en mí día a día sigo experimentándolo, es que la propuesta pedagógica diferente, una que no se focaliza en un contenido curricular específico, sino en la adquisición de habilidades y competencias a través de un entorno digital de aprendizaje, pudo haber sido la clave del éxito de esta experiencia. El proyecto puede visitarse en <http://bit.ly/1TkprfS>.

Repercusiones

En primer lugar, por este proyecto fui seleccionada para participar en el *Microsoft Educator Exchange*, un evento que año tras año se propone reunir y celebrar los logros de docentes de todo el mundo que implementan la tecnología en sus prácticas de manera exitosa. En esta ocasión, el acontecimiento se realizó en Budapest, Hungría, a principios del pasado mes de marzo.

En segundo lugar, la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, junto a *Microsoft Latinoamérica* y Foro 21, premiaron el proyecto con el “Reconocimiento a un docente innovador de mi ciudad”. El mismo se propone destacar las buenas prácticas de profesores y maestros a lo largo y ancho de Latinoamérica y se realiza en el marco de los múltiples esfuerzos llevados adelante por las comunidades y gobiernos de la región para la inclusión de las nuevas tecnologías en los procesos pedagógicos. *The Green Notebook* fue seleccionado entre más de 4.400 proyectos, por su innovación e inclusión significativa de las nuevas tecnologías. Además, el proyecto fue convocado para ser presentado en la “V Jornada Buenos Aires y sus Idiomas”, llevado a cabo en la Legislatura porteña el pasado 27 de mayo.

Conclusión: inspirar para animarse al cambio

Mi objetivo con este relato es contagiar las ganas de animarse al cambio que la escuela de hoy tanto nos demanda. La innovación está al alcance de todos y todas, independientemente de los recursos materiales y económicos con los que contemos. La clave no está en la tecnología misma, sino en las propuestas pedagógicas que la integren con sentido. Pero además, tener en cuenta que nuestros recursos más importantes son los humanos. Desde nuestros estudiantes, que deben ser el motor que nos inspire a innovar y mejorar nuestra prácticas, hasta una gestión que apoye y fomente este tipo de propuestas, pasando por nuestros colegas, y, por supuesto, por nosotros mismos. Debemos entonces reconocer aquellas experiencias que resulten exitosas y visibilizarlas, para lograr que quien aún no se haya animado al cambio, lo haga.

Referencias bibliográficas

- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Moravec, J. (2013). *Comp. Knowmad Society*. Minneapolis: Education Futures LLC. Disponible en <http://www.knowmadsociety.com/>
- Schleicher, A. (2015). *International Summit on the Teaching Profession Schools for 21st-Century Learners Strong Leaders, Confident Teachers, Innovative Approaches*. Disponible en: http://www.uvm.dk/~media/UVM/Filer/Om%20os/PDF15/Mar/150326%20OECD%20ISTP%20report_EN.pdf
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo

Abstract: Digital environments are presented today as a unique opportunity to bring our students to knowledge through the development of 21st century skills and soft skills. The Green Notebook, a project made in the public school and recognized internationally, achieved this goal by breaking down all types of barriers, from physical and geographical to cultural and material. The story of this experience aims to inspire the change that today's school demands.

Keywords: skills - competencias - digital environments - innovation - secondary school

Resumo: Os meios digitais apresentam-se hoje como uma oportunidade única para acercar a nossos estudantes ao conhecimento através do desenvolvimento de competências do século XXI e habilidades macias. The Green Notebook, um projeto feito na escola pública e reconhecido a nível internacional, atingiu dito objetivo derrubando todo o tipo de barreiras, desde as físicas e geográficas até as culturais e materiais. O relato desta experiência propõe-se inspirar a mudança que a escola de hoje tanto nos demanda.

Palavras chave: habilidades - competências - meios digitais - inovação - escola secundária.

^(*) **Melina Estela Ignazzi.** Maestranda y Especialista en Tecnología Educativa por la Universidad de Buenos Aires. Licenciada en Educación por la Universidad Nacional de Quilmes. Especialista Docente en TIC por el Ministerio de Educación de la Nación.

La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: noviembre 2016

Versión final: marzo 2017

Constanza Lazazzera ^(*)

Resumen: La impronta distante que la enseñanza academicista tradicional impone a los alumnos universitarios -forzando la lectura de gran cantidad de material fuera de clase luego de apenas un breve enunciado de contenidos- atenta contra la gestación de criterios propios. Para superarla, se propone la articulación de la lecto-escritura guiada en el propio ámbito áulico, con una mirada integradora que hace crecer el protagonismo del estudiante en el proceso del aprendizaje, le permite saltar las vallas de la incomprensión generada por la ausencia de guía, y le otorga las herramientas para la búsqueda de saberes profundos vinculados a la esencia de su futura competencia profesional.