

- Vera, A. (2009). *Los jóvenes y la formación para el trabajo en América Latina*. Buenos Aires. Recuperado de <http://www.cippec.org/-/los-jovenes-y-la-formacion-para-el-trabajo-en-america-latina>
- Vidal, R. (2008) *Latinoamericanos: ¿Emprendedores competitivos? Globalización, competitividad y gobernabilidad*. 2(2), 126-139.
- Vidales Calderón, P. (2013). *Un México de Emprendedores: El reto de la educación*. En: IMEF 2013. México D.F.: Instituto Mexicano de Ejecutivos de Finanzas
- Zibas, D. (2007). *Una visión general de la educación técnica en Brasil. La legislación, las críticas, los impases y los avances*. En: Encuentro Internacional sobre Educación Técnico-Profesional. Organizado por Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Argentina. Buenos Aires, Argentina.

Abstract: The debate about technical education, its methodology and its purpose, which became widespread after the Second World War, has resulted in the emergence of new and diverse roles within the processes of economic and productive development of the countries. In this context, technical training has played a key role in the educational field for the implementation of development policies. The objective of this work focuses on examining literature on these debates and analyzes representative cases of Latin American countries, which reflect different approaches inherent to the particularities of each territory to arrive at conclusive perspectives.

Keywords: Latin America - local development - secondary education - entrepreneurship - technical-professional education - innovation

Resumo: O debate em torno da educação técnica, sua metodologia e finalidade, generalizado após a segunda guerra mundial, tem derivado no surgimento de novos e diversos papéis nos processos de desenvolvimento econômico e produtivo dos países. Neste contexto, a formação técnica tem tido um papel finque nos âmbitos educativos na implementação de políticas de desenvolvimento. O objetivo deste trabalho, arraiga em examinar literatura sobre estes debates e analisar casos representativos dos países latinoamericanos, que rellitam diversas abordagens inerentes às particularidades da cada territorio e arribar a perspectivas concluyentes.

Palabras chave: América Latina - desenvolvimento local - ensino secundário - empreendedorismo - educação técnico - profissional - inovação

^(a) **Federico Del Giorgio Solfa.** Profesor Titular por la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) e Investigador Adjunto sin Director de la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CICPBA).

^(b) **María Sol Sierra.** Doctoranda en Artes por la UNLP y Becaria de Perfeccionamiento de la CICPBA.

^(c) **María Victoria Vescio.** Maestranda en Políticas de Desarrollo por la UNLP y Profesora en la Tecnicatura Superior en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Beltrán.

^(d) **Leandro Abel Fernández Zocco.** Diseñador Industrial por la UNLP. Postitulo de Formación Docente, con Especialización en EGB 3 Polimodal y Terciarios Oficiales.

Co-Construcción de saberes en la escuela secundaria: Experimentar, aprender y enseñar mediados por tecnología digital

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

María Gabriela Galli ^(a), Silvia Grillo ^(b), Valeria Callegari ^(c), Ricardo Galizia ^(d) y Andrea Melana ^(e)

Resumen: En el presente proyecto se sintetizan estrategias llevadas a cabo para la inclusión de herramientas digitales en diferentes espacios curriculares, en el Colegio N°16 "Dr. Guillermo Rawson" D.E.15, C.A.B.A., enmarcadas en un marco de construcción, es decir, sustentadas en la colaboración y cooperación entre pares, desde una visión compartida de cambio, con el propósito de mejorar los aprendizajes en los alumnos mediados tecnológicamente. Para ello el trabajo se ha centrado en tres dimensiones con implicancias directas: los docentes, desde estrategias de capacitación y apoyo, con el propósito de fortalecer sus capacidades y diseñar actividades; el desarrollo curricular, asociado a las prácticas pedagógicas desde la vinculación contenido-TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento) y los alumnos como elemento principal de una institución educativa, acompañándolos, guiándolos y orientándolos en su alfabetización, centrándose en sus necesidades y demandas de forma tal que se enriquezca su formación para afrontar desafíos personales y laborales.

Palabras clave: mediación digital – trabajo colaborativo – competencias – secuencias didácticas - formatos de enseñanza

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 202]

Introducción

Una institución escolar que tome el desafío de renovar y fortalecer las prácticas pedagógicas, debe poner en juego proyectos que tiendan al cambio, ya sea para responder a sus necesidades adaptativas o bien, por los requerimientos cambiantes del entorno. Pero deben constituirse en pilar de las transformaciones las trayectorias de sus alumnos, sus necesidades y demandas, ofreciendo para ello, diversas propuestas de enseñanza con la posibilidad de que exista igualdad en el acceso a los saberes. Esto implica la generación de condiciones para que los adolescentes, jóvenes y adultos escolarizados encuentren, en la escuela secundaria, un ámbito propicio para la adquisición de aprendizajes significativos, plausibles de ser aplicados a otros contextos.

En vista de los avances y los requerimientos de la política educativa en la alfabetización digital, desde el año 2014, en el Colegio N°16 “Dr. Guillermo Rawson”, se ha comenzado a profundizar el trabajo en la incorporación de TAC en las prácticas pedagógicas, es decir, a la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en el entorno educativo.

En este recorrido de casi 4 años, un equipo docente interdisciplinario, se reúne semanalmente para recibir capacitación en herramientas digitales, compartir experiencias y diseñar propuestas con mediación tecnológica, bajo diferentes intencionalidades pedagógicas y didácticas; atendiendo, ante todo, a las capacidades del grupo de alumnos al cual serán dirigidas.

El producto de actividades resultantes, son implementadas con los estudiantes, y evaluadas en el interior del equipo de trabajo, donde las retroalimentaciones reconvierten en insumo para los desarrollos posteriores.

La evaluación del proyecto nos indica que, por un lado, se ha mejorado el desempeño y actualización de las prácticas pedagógicas, generando año a año producciones más integrales con la mediación de variadas herramientas; y por otro, evidenciamos en nuestros alumnos la adquisición de competencias digitales y como la mediación digital colabora con sus trayectorias.

Proyecto que, además, nos ha impulsado a continuar trabajando en esta línea al ser reconocido por la Organización de Estados Iberoamericanos y por la Fundación SM, como una de las cinco experiencias a nivel internacional en *Buenas prácticas en la incorporación de las tecnologías para la organización de las escuelas o en programas de innovación educativa*

Antecedentes y contextualización

La integración de las TIC en las currículas forma parte de la agenda de la política educativa argentina, cuyo propósito es incluirlas en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, para que los alumnos adquieran las competencias necesarias para afrontar los desafíos del siglo XXI, ya que como bien queda expresado en la Ley de Educación Nacional “el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento” (LEN 26026, 2006). El hecho de estar inmersos en ella, lleva a quienes la integramos a asumir una capacidad de aprendizaje y adaptación a los mismos.

Es un hecho que la escuela debe alfabetizar digitalmente, como espacio de transmisión de cultura, debido a que, en este camino hacia la sociedad del conocimiento, este es la llave para el desarrollo. Pero los cambios no se reducen a la mera incorporación de tecnología digital, sino a propuestas pedagógicas innovativas, con diversos formatos y abordajes, que pongan en manifiesto las habilidades y competencias para un sujeto inmerso en una sociedad en red.

En este contexto, interpelar las prácticas, tomar decisiones, proponer y diseñar estrategias áulicas, implican la apertura a los cambios. Cambios que involucran a todos los actores, para lograr, desde la reflexión y la acción, la inclusión en la enseñanza de tecnología digital.

En virtud de lo expuesto, se ha desarrollado el presente proyecto en el Colegio Nocturno N°16D. E. 15 “Dr. Guillermo Rawson”, institución secundaria de gestión estatal, nocturna, que forma Bachilleres y Peritos Mercantiles.

La matrícula escolar está conformada por adolescentes, jóvenes y adultos, que, en su mayoría, trabajan, son padres y/o madres de familia y que en reiteradas ocasiones han intentado encausar su escolaridad, encontrando en el colegio un ámbito donde poder adquirir herramientas para progresar y lograr una posible mejora en sus condiciones materiales y simbólicas.

En el año 2014, desde el Programa Conectar Igualdad, docentes y alumnos del colegio han comenzado a recibir las *netbooks*. Frente al gran desafío de trabajar con ellas y, ante todo, de renovar las prácticas con la inclusión de tecnología digital, desde la coordinación de este proyecto se les propuso a las autoridades del colegio la apertura de espacios para el trabajo docente, con el propósito de colaborar con ellos en la búsqueda de respuestas a ¿Para qué y por qué se debe incluir tecnología digital? ¿Cómo incorporar herramientas digitales a las propuestas didácticas y organizativas? ¿Cómo generar nuevos dispositivos para que los alumnos logren aprendizajes significativos?, a fin de que se diseñen e implementen propuestas de trabajo mediadas por los nuevos recursos. El proyecto surge ante las necesidades detectadas en relación con las características del personal docente formado en la cultura impresa con escasas competencias en el trabajo con recursos y herramientas digitales, quienes demandan la generación de espacios de trabajo en servicio; los requerimientos del nuevo enfoque curricular con mediación digital y las características de nuestros alumnos de escuela nocturna, quienes demandan de una atención más personalizada, debiéndose para ello, intensificar y diversificar las estrategias para una mejor apropiación de los saberes.

Objetivo del proyecto

El objetivo general del proyecto de trabajo está sustentado en:

Acompañar a los docentes en el diseño e implementación de propuestas pedagógicas de enseñanza mediadas por TIC, con el propósito de mejorar los procesos didácticos y que los alumnos, a través de ellas, fortalezcan las competencias requeridas para su crecimiento personal y laboral.

Metodología y contenidos

El trabajo realizado en el presente proyecto se centra en la praxis misma, pues consideramos como condición necesaria la cercanía y la opinión del docente, en lo concerniente a los conocimientos disciplinares que se abordan, a sus propias habilidades, también como a su experiencia áulica: cuáles las características los alumnos con los que trabajan, qué saberes previos manejan aquellos, cuáles son las necesidades e intereses y cómo están aprendiendo. El propósito es que, a partir del intercambio, surjan ideas de trabajo para diseñar secuencias didácticas con mediación digital, es decir, respondiendo al qué se quiere hacer, desde un marco deco-construcción.

De ahí que, la metodología tiene foco en el sujeto enseñante, ya sea, docente y/o alumno, a partir de las necesidades que se manifiestan, tanto en los espacios de encuentro por parte de los primeros, como en el aula, de los últimos.

En consecuencia, las fases metodológicas integradas, que recorre el trabajo del equipo docente, se podrían resumir en los siguientes interrogantes:

- ¿Sobre qué objeto de conocimiento se desea a trabajar?
- ¿Por qué se quiere trabajar con ellos?
- ¿Con qué herramientas se pueden a trabajar los contenidos seleccionados? (esto nos conduce a la exploración y búsqueda de herramientas en la Web).
- ¿Qué competencias tecnológicas se deben manejar? (esta instancia inicia el camino a la capacitación en herramientas específicas).
- Para qué se quiere diseñar una secuencia didáctica con herramientas digitales con ese contenido curricular en particular? (en este momento se establecen los objetivos de la misma, estableciendo su alcance)
- ¿Con qué curso/s se va/n aplicar?
- ¿Se puede pensar en una actividad interdisciplinaria que involucre a más integrantes del equipo o a otros docentes de la comunidad educativa?
- ¿Cómo se va a diseñar la propuesta? (se elabora la secuencia que incluya TAC atendiendo a las características del grupo clase y a los objetivos propuestos)
- ¿Con qué actividades?
- ¿Cuál será el producto final?
- ¿Cuáles y cómo serán las instancias de evaluación?
- ¿Cuándo se va a implementar?
- ¿Qué recursos se necesitan?
- ¿El docente implementará solo la propuesta o necesita de la colaboración de otros integrantes del equipo?
- ¿Qué equipamiento e infraestructura es necesaria?
- ¿Cuál es la evaluación de la implementación de la propuesta? (estafa se cristaliza ajustes para futuras mejoras y retroalimentación en el equipo)

A modo general puede citarse que las herramientas digitales aplicadas transversalmente, con distintos niveles de profundización e intencionalidades han sido:

- programas de ofimática y software específicos de cada asignatura
- herramientas de navegación y búsqueda
- herramientas de comunicación y gestión de contenidos

- aplicaciones Web de producción y distribución
- herramientas lúdicas

Por otro lado, se han diseñado *blogs* por asignatura con repositorios de recursos, producido materiales, tutoriales y videos explicativos a fin de enriquecer los aprendizajes y subsanar los períodos de ausencia que puedan experimentar los alumnos, como también, para colaborar en la preparación de sus materias previas.

Los dispositivos de enseñanza generados para trabajar con los alumnos atendieron a diversos formatos:

- Trabajo en grupo dentro del aula, instando a un trabajo de exploración y construcción a partir de la interacción, de ahí que se ha puesto una gran impronta en el uso de documentos compartidos; instancias que han cristalizado la triada docente-alumno- contenido mediado tecnológicamente
- Talleres de trabajo grupal heterogéneos, incluyendo alumnos de distintos cursos abocados a profundizar temáticas específicas.
- Jornadas de profundización temática: plenarios, donde los alumnos compartían con otros sus trabajos que incluían mediación digital y se generaban nuevas actividades.

Algunas actividades específicas implementadas

A modo de ejemplo, se citan algunas de las actividades desarrolladas y materiales elaborados, tanto por docentes como por alumnos:

- Elaboración de trabajos en distintos formatos de presentación de todas las asignaturas participantes.
- Búsqueda y selección en Internet de videos, documentos, videojuegos acordes con los contenidos de cada asignatura, identificando previamente su calidad, para posteriormente ser subidos al *blog* y utilizados en las diversas propuestas.
- Envío y recepción de *mails* con tareas, novedades y seguimiento a alumnos.
- Creación y edición de *blogs* con repositorios de enlaces a distintos sitios categorizados (Colegio Rawson: aplicaciones TIC en las clases; La inclusión de TIC en las clases de matemática)
- Elaboración de encuestas *on line*, con indicadores, preguntas y opciones de respuesta hábitos alimenticios y videojuegos, entre otros.
- Elaboración del diseño y contenido, en forma colaborativa, de revistas digitales y presentación con diapositivas, entre ellos se mencionan: Revista sobre ecuación de la recta y juegos digitales; ¿La Física y la matemática presentes en Angry Birds?; Revista digital sobre campaña de prevención del Dengue, Zika y Chikungunya
- Elaboración de guiones y filmación de videos en función de las necesidades evidenciadas en los alumnos sobre algunos contenidos y para uso en la preparación de sus materias previas. Entre ellos se citan:
 - De Física: Electroscopio. Carga por contacto Aplicación de la ecuación horaria MRU
 - De Matemática Teorema de Pitágoras Límites Ecuaciones con módulo; Función cuadrática
- Asimismo se indican algunas actividades específicas que por su relevancia a nivel institucional y formato de

enseñanza, promueven distintos modos de apropiación de los saberes en relación a la organización de los espacios, conformación de los grupos, uso de los recursos y puesta en práctica de lo aprendido y experimentado:

- *Jornada de profundización temática sobre “Los hábitos alimenticios”*: en virtud de la encuesta tomada a toda la población estudiantil, los docentes del área de ciencias naturales, han elaborado la jornada, donde se han utilizado presentaciones multimedia creadas por ellos. Durante la misma, los alumnos leyeron e interpretaron gráficos, compartieron experiencias, establecieron relaciones causa-efecto y plantearon posibles mejoras, plasmadas en producciones digitales.

- *Seminario temático bajo la modalidad Taller sobre “Prevención”*: este seminario temático propuso la producción de saberes desde una perspectiva transversal aplicada a variados ámbitos: consumo de sustancias, violencia familiar-género, accidente de tránsito, educación sexual integral. Su objetivo fue promover la participación activa de los alumnos en un marco de exploración, interpretación y co-construcción, donde dentro de las consignas estuvo estipulado la utilización de herramientas digitales para la elaboración de un producto final donde convergiera todo lo investigado, con su posterior defensa.

- *Modalidad Aula Taller para el abordaje de “Ecuación de la Recta y juegos digitales” en el interior del espacio curricular Matemática*: la intencionalidad pedagógica planteada por la docente fue que a partir de la experimentación de videojuegos matemáticos los alumnos adquieran los conceptos de función lineal y ecuación de la recta. A partir de su utilización y el reconocimiento de conceptos y elementos, las actividades posteriores estuvieron sustentadas en la construcción de una revista digital donde se especificarán los mismos. Revista que implicó el diseño de contenido, estética y su posterior difusión, accediendo a saberes y prácticas de apropiación más allá de lo específicamente matemático.

Asimismo, se trabajó bajo la modalidad taller en torno al interrogante “¿La física y la matemática presentes en *Angry Birds*?” con la intencionalidad de vincular dentro de la misma propuesta dos espacios curriculares evitando la fragmentación de ellos. A partir de la exploración de juego, se identificaron conceptos de cinemática, tiro oblicuo y trayectoria parabólica, viendo que la construcción de saberes implica una contextualización y relación directa entre ellas. Las actividades estuvieron mediadas por tecnología digital, trabajando con documentos compartidos, utilizando software para graficar funciones e insertando imágenes.

- *Jornada de profundización temática en torno al debate “Uso de juegos digitales”*: a partir de la encuesta realizada, los resultados inicialmente se discutieron en el interior diversos espacios curriculares: matemática, psicología, educación para la salud, con la elaboración de informes y presentaciones en diapositivas. Luego, de la mano de los mismos alumnos que trabajaron el tema, se presentaron las conclusiones en una jornada, donde se debatió acerca de ellos, analizando sus aspectos positivos y negativos con toda la comunidad educativa.

- *Proyecto “Campaña de prevención sobre Dengue y Zika”*: desde el proyecto institucional de Salud que se desarrolla en la escuela, en varios espacios curriculares se han diseñado presentaciones y una revista digital como otra instancia de la campaña de prevención que se estaba llevando a cabo en torno a temática. Para ello, los alumnos han investigado el tema desde un repositorio de sitios provisto por sus docentes, sintetizado la información y elaborado un producto que fue compartido en el blog institucional. Producciones que han sido retomadas por otros docentes para ser trabajadas en sus cursos.

Conclusiones

Las directrices de la política educativa en tener que incluir tecnología digital en los diseños curriculares, ha despertado el interés en algunos docentes en *trabajar de otra forma*.

El *Trabajar de otra forma* en el aula, para la mayoría de los docentes está asociado con utilizar la computadora o dispositivos móviles, pero bien como se expuso anteriormente, la consolidación y continuidad de este proyecto se centra en el trabajo de un equipo que intenta hacer las cosas de otra forma desde la reflexión y el intercambio, interpelando sus prácticas, pensando en las necesidades de los alumnos y no en que la tecnología digital se constituirá en la panacea que resolverá todos los problemas.

Más aún, para muchos docentes les acarrea la tarea de capacitarse y mantenerse actualizado con las últimas tecnologías emergentes. Sin perder de vista los obstáculos que se nos presentan al no contar con la cantidad de máquinas necesarias para que trabajen todos los alumnos, su obsolescencia o la escasa conectividad que limita el trabajo *on line*, lo que siempre nos lleva a tener otro plan, para poder continuar con nuestros objetivos. Dentro del proceso de seguimiento y evaluación del proyecto, podemos identificar como logros principales cambios en los diseños y metodologías de enseñanza: talleres, jornadas, proyectos, pudiendo atender de forma más personalizada a los alumnos en función de sus tiempos de producción y necesidades, instando al trabajo en equipo; el incremento significativo de los proyectos transversales y actividades áulicas mediadas por tecnología digital; el inicio en la reestructuración y formulación de las prácticas evaluativas, rescatando la importancia del proceso en el desarrollo de una producción dejando atrás las tradiciones evaluaciones escritas. Asimismo, como este trabajo se constituyó en una *práctica pedagógica contagiosa*, contagiosa porque docentes no participantes del mismo se han acercado al espacio de encuentro semanal a solicitar asesoramiento sobre el diseño de actividades o manipulación de alguna herramienta en particular, para ver y aprender como logramos motivar a los alumnos con estas metodologías de enseñanza.

Por parte de los alumnos podemos identificar como logros la apertura de otros canales de comunicación, como medio para subsanar dudas y/o realizar las actividades en caso de ausencias; la creatividad y la síntesis expuestas en las producciones digitales que paulatinamente supera a las producciones escritas solicitadas tradicionalmente; el acercamiento a la tecnología y el aumento de la motivación repercute en una actitud más

favorable al realizar tareas académicas y ante todo, la ayuda que muchas veces les brindan al docente, lo que colabora en aumentar su autoestima y sentirse útiles, características muy importantes para nuestros alumnos que provienen de reiterados fracasos y les hace bien demostrar que pueden y que saben.

Desde nuestra perspectiva, el proyecto implica buenas prácticas mediadas por tecnología digital debido a que contribuye a mejorar el desempeño y actualización de las prácticas pedagógicas, atendiendo a las necesidades y trayectorias de los alumnos. Buenas prácticas que las vemos reflejadas en las competencias que van adquiriendo nuestros jóvenes, y que nos demandan estos tipos de actividades con mayor frecuencia.

Referencias bibliográficas

Ley N° 26206. *Ley de Educación Nacional de la República Argentina*, Boletín Oficial 28 de Diciembre de 2006.

Abstract: In the present project, strategies carried out for the inclusion of digital tools in different curricular spaces are synthesized, in the School N° 16 “Dr. Guillermo Rawson “D.E.15, C.A.B.A., framed in a framework of construction, that is, based on collaboration and cooperation between peers, from a shared vision of change, with the purpose of improving learning in technologically mediated students. For this, the work has focused on three dimensions with direct implications: teachers, from training and support strategies, with the purpose of strengthening their capacities and designing activities; curricular development, associated with pedagogical practices from the content-TAC link (learning and knowledge technologies) and students as the main element of an educational institution, accompanying, guiding and guiding them in their literacy, focusing on their needs and demands so that your training is enriched to face personal and work challenges.

Keywords: digital mediation - collaborative work - competences - didactic sequences - teaching formats

Resumo: No presente projeto sintetizam-se estratégias levadas a cabo para a inclusão de ferramentas digitais em diferentes espaços curriculares, no Colégio N°16 “Dr. Guillermo Rawson D.E.15”, C.A.B.A., enquadradas em um marco de construção,

isto é, sustentadas na colaboração e cooperação entre pares, desde uma visão compartilhada de mudança, com o propósito de melhorar as aprendizagens nos alunos mediados tecnologicamente. Para isso o trabalho se centrou em três dimensões com implicações diretas: os docentes, desde estratégias de capacitação e apoio, com o propósito de fortalecer suas capacidades e desenhar atividades; o desenvolvimento curricular, sócio às práticas pedagógicas desde a vinculação contido-TAC (tecnologias da aprendizagem e do conhecimento) e os alunos como elemento principal de uma instituição educativa, os acompanhando, os guiando e os orientando em sua alfabetização, centrando em suas necessidades e demandas de forma tal que se enriqueça sua formação para enfrentar desafios pessoais e de trabalho.

Palavras chave: mediação digital - trabalho colaborativo - competências - seqüências didáticas - formatos de ensino

^(a) **María Gabriela Galli**, Doctoranda en Política y Gestión de la Educación Superior (UNTREF). Especialista en Educación Superior y TIC (Ministerio de Educación de la Nación). Licenciada en Gestión Educativa (UNTREF). Técnica en Informática Aplicada y profesora de Matemática (UTN-INSPT). Jefa de laboratorio y profesora de Análisis Matemático I (UTN-INSPT). Docente y coordinadora de área en el Colegio N°16 DE 15. Miembro integrante del equipo de investigación en tecnología educativa (UNTREF). mggalli@yahoo.com.ar.

^(b) **Silvia Grillo**, Profesora de Ciencias Naturales (Profesorado Superior Joaquín V. González). Técnica Superior en Conducción y Administración Educativa (Centro Educativo de Nivel Terciario N°4).

^(c) **Valeria Callegari**, Profesora de Inglés (PSJVG). Docente en el Colegio Tomás Devoto, San José de la Palabra de Dios de Villa Crespo y Colegio N°16 DE 15.

^(d) **Ricardo Galizia**, Profesor de Física (PSJVG). Docente en el Instituto Ballester Deutsche Schule. Colegio Inglés Horacio Watson y Colegio N°16 DE 15.

^(e) **Andrea Melana**, Profesora de Matemática y astronomía (Profesorado Superior Joaquín V. González). Contadora Pública (Universidad Argentina J. F. Kennedy).

La creatividad en las clases de literatura de la escuela secundaria. De leer una novela a crear un juego

Fecha de recepción: junio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: octubre 2017

María Gabriela Galli ^(*) y Marcela Liliana Tammaro ^(**)

Resumen: El desarrollo de la creatividad, el análisis y la resolución de problemas, el uso pleno del lenguaje como instrumento de comunicación y de representación, y la incorporación de herramientas digitales en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, son algunos de los propósitos fundamentales de la nueva escuela secundaria, en CABA. Por tal motivo, desde el espacio curricular