

## Scratch en el aula de literatura. Una experiencia con alumnos de escuela secundaria

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

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

**Resumen:** Desde hace algunas décadas, docentes e investigadores estudian los beneficios de los juegos digitales en el aprendizaje. La educación no puede quedar al margen de las posibilidades que algunas herramientas y entornos informáticos promueven en el desarrollo de habilidades en los alumnos. Dentro de dichas posibilidades que nos brindan los juegos está su uso y programación. La gestación de proyectos en literatura con mediación lúdica, particularmente con la programación en Scratch aplicada a la nueva novela histórica permite la co-construcción de conocimientos que implica la complementación de la narrativa con la historia, resignificando ambos aspectos a través del desarrollo de un juego de preguntas y respuestas.

**Palabras clave:** Lúdico – literatura - trabajo colaborativo - propuesta didáctica – proyecto

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 125]

### Marco teórico

La sociedad actual se encuentra atravesada por la tecnología y nuestros alumnos de la escuela secundaria no son la excepción, ya que emplean distintos dispositivos con diversos fines, entre ellos, el juego digital. Un estudio llevado a cabo por UNICEF Argentina (Costa, 2015) a nivel nacional determina que el 67% de los entrevistados de escuelas secundarias tanto de gestión estatal como privada, afirman jugar videojuegos, de los cuales un 60% son varones y el resto mujeres. De ahí se infiere que se trata de una actividad no circunscripta a un único género. Pero, además de jugar, también varios de aquellos diseñan escenarios con Minecraft, o crean sus propios juegos con Scratch. Desde hace algunos años ambos entornos son incorporados como herramientas educativas en algunos establecimientos de educación secundaria con provechosos resultados. De allí que actualmente se observa un interés por introducir nociones de programación en contextos de educación formal y no formal a partir de diferentes herramientas. Ejemplo de esto es la iniciativa la Hora Del Código de alto impacto internacional, donde por medio de una serie de ejercicios sencillos, se pueden aprender los conceptos centrales de la programación.

Scratch es una plataforma desarrollada por el Massachusetts Institute of Technology que consiste en un sitio ideado para el aprendizaje de la programación en una ambientación lúdica basada en bloques, en la que la gramática visual tiene concordancia con la sintaxis de los lenguajes basados en textos como C y Java. Con ella se pueden programar, tanto de manera individual como entre pares, historias interactivas, animaciones y juegos, como también compartir las producciones con toda la comunidad digital a nivel mundial. Actualmente, Scratch es empleado por personas de todas las edades en más de treinta países en diversas modalidades educativas.

El juego digital, aplicado en el aula con una intencionalidad pedagógica planificada, puede convertirse en una herramienta educativa, generando entornos de aprendizaje eficaces, entre los que pueden citarse el aprendizaje activo y crítico, continuo, semiótico, de la identidad, del

logro, de la práctica, del conocimiento intuitivo, del significado situado, entre otros (Gee, 2004). Consideramos además como relevante la incorporación de la mediación lúdica en las clases de literatura debido a que se trata de una asignatura que refleja la cultura, una cultura que está en constante evolución, atravesada por una cultura digital que hoy impera en todos los ámbitos. Por lo tanto, a la hora de diseñar una propuesta didáctica, el uso de herramientas y recursos acordes con el contexto sociocultural en el que los estudiantes están inscriptos, se torna ineludible, posibilitando el fortalecimiento de competencias de pensamiento de orden superior mediadas por aquellas. La propuesta que a continuación se detalla estuvo centrada en la programación y uso de un juego con contenido en la asignatura Literatura, a partir de la lectura y análisis de El mar que nos trajo, de Griselda Gambaro, teniendo en cuenta que los alumnos que llevarían a cabo la actividad estaban familiarizados con entornos lúdicos y poseían algunas competencias en dicho campo.

### Contexto de la experiencia

La experiencia fue realizada en el contexto de la asignatura Literatura de quinto año, enmarcada en el eje conceptual sobre nuevas identidades políticas y sociales en el contexto de desarrollo industrial y de prácticas de Estado intervencionistas en el ámbito literario.

Si caracterizamos la enseñanza de la literatura, desde la escuela secundaria se pretende promover la lectura y el análisis de diversos textos literarios que posibiliten una mirada crítica sobre los hechos históricos, una profundización sobre las distintas ideologías subyacentes a cada discurso y el análisis de la palabra como portadora de poder, como demanda de derechos en defensa de los débiles, como silencio impuesto en épocas de dictadura, como proclama de libertad y de justicia social en todos los tiempos. Considerando, además, que en la actualidad la programación es un tema de agenda educativa para el nivel secundario en virtud de las competencias que se ponen en práctica, el propósito de programar un juego relacionado con contenidos de literatura, estuvo centrado en la posibilidad de que los alumnos pudieran

crear un producto a partir del conocimiento que han adquirido sobre la mencionada novela. Dicho juego se emplearía posteriormente como medio de exploración y difusión de la temática

### Objetivos de la experiencia

Crear un juego en Scratch, fomentando las habilidades expresivas y lógicas, de resolución de problemas y creatividad con alumnos de 5to año, en que el que se aplican conceptos de la inmigración durante fines del siglo XIX y principios del siglo XX, a través de la literatura contemporánea.

De ahí se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo colaborativo alumno-alumno y alumno-docente
- Estimular la creatividad y la imaginación
- Fomentar el pensamiento crítico y lógico argumentativo
- Fomentar la lectura desde una perspectiva crítica
- Desarrollar hábitos de escritura
- Incrementar las habilidades comunicativas
- Trabajar con el error como feedback en el aprendizaje
- Resolver problemas en un marco de diálogo constructivo
- Crear un producto donde converjan tanto habilidades digitales como específicas de literatura

### Relato de la experiencia

La experiencia se llevó a cabo en tres fases: contrastación de realidades, investigación y producción.

Primera fase del proyecto del proyecto: La inmigración anterior al siglo XIX y la realidad del siglo XIX y principios del siglo XX.

La experiencia tuvo como eje la lectura de *El mar que nos trajo*, de Griselda Gambaro, cuya temática central es la inmigración a fines del siglo XIX y principios de XX. Dicha lectura y su posterior análisis promovieron interrogantes y el establecimiento de contrastes entre la realidad pasada y la actual.

Por tal motivo se solicitó a los alumnos que indagaran en el ámbito familiar sobre inmigrantes que hubieran arribado a nuestro país en el período mencionado, sus motivos para emigrar del país de origen, sus anhelos y aspiraciones, su llegada a la Argentina y su establecimiento definitivo. Asimismo, se buscó información histórica en la web y en la biblioteca del colegio sobre el tema para contextualizar la trama de la novela, contrastando hechos puntuales de la misma con la historia argentina.

Con esos insumos fue elaborado el primer producto del proyecto, la narración de la propia historia familiar, en cuya tarea intervinieron los familiares aportando anécdotas y fotografías.

### Segunda fase del proyecto: profundización de contenidos legislativos

La segunda etapa se centró exclusivamente en la investigación sobre inmigración argentina, para poder comprender las dificultades que deben afrontar los protagonistas de la novela. Por tal motivo, los alumnos recabaron información sobre la legislación argentina de dicha época. Para ello, se analizaron la Ley N° 817 de "Inmigración y Colonización", la Ley de Residencia de 1902 que permitió al gobierno a expulsar a inmigrantes sin juicio previo,

la Ley 1.565 de creación del Registro Civil de la Capital Federal, la Ley de Educación 1420, la Ley 5291 sobre el trabajo femenino y de menores de edad, y el Código Civil de 1869. Se analizaron, además, algunos artículos referidos al tema que los alumnos aportaron de búsquedas en la web para comprender el contexto socio-histórico cultural en el que transcurre la narración.

### Tercera fase del proyecto: elaboración del juego programado en Scratch

A partir de los insumos producidos en las fases anteriores y de la misma dinámica de la clase, en la que constantemente se confrontaron hechos y sucesos de la novela, se propuso a los alumnos realizar un juego en Scratch.

Dicho juego debía tener ciertas características, entre ellas, contener preguntas con opciones dicotómicas, las que se limitaban a SI o NO, con ciclos anidados, y que pudieran responderse mediante el contenido adquirido. Debían incorporarse ayudas ante respuestas incorrectas. Por ejemplo, ante la pregunta sobre si hacia 1800 toda persona que deseaba ingresar a nuestro país podía hacerlo sin documentación alguna, la respuesta afirmativa (correcta) posibilitaría al jugador pasar a la siguiente pregunta, y en el caso de responder incorrectamente, la ayuda brindaría información sobre la legislación vigente en la época y debería volver a responder.

Para llevar a cabo la actividad, se dividió a los alumnos en grupos, cada uno de los cuales debía elaborar diez preguntas referidas a un tema específico, vinculadas con las leyes analizadas y sucesos históricos basados en la novela. Dichos temas estuvieron centrados en el trabajo infantil, trabajo de la mujer, derechos del inmigrante, educación y matrimonios. A su vez, un grupo de seis alumnos se dedicó a programar el juego.

Una vez formuladas las preguntas, las mismas fueron intercambiadas entre los distintos grupos para analizar el contenido, su coherencia, y su formulación de manera adecuada con el fin de evitar cualquier tipo de ambigüedad en las opciones que indujera a un error de comprensión.

En esta etapa de elaboración y corrección de errores se pusieron en juego habilidades expresivas y comunicativas junto a otras, de pensamiento de orden superior: recordar y buscar contenidos precisos que posibilitaran la formulación de las preguntas, identificar temáticas claves que debían ser incorporadas al juego, interpretar las legislaciones y obras literarias como insumo para gestar las preguntas, analizar y revisar las producciones de otros tratando de detectar el error, reformular las preguntas a partir del feedback recibido. Una vez corregidas todas las preguntas se votaron aquellas que los alumnos consideraron pertinentes de incorporar en el juego, en el que fueron volcadas. Posteriormente el juego fue experimentado por alumnos de otros cursos y presentado en una muestra anual realizada en la institución.

### Conclusiones

La propuesta sobre la realización de un juego a partir de la lectura y análisis de la novela partió de la necesidad de formular una actividad que generara interés y curiosidad en el grupo de alumnos y que, al mismo tiempo, los indujera a la investigación, vinculando la literatura con la propia historia y la historia nacional.

Se trata de chicos que juegan y este hecho posibilita la creación de un espacio en el que el aprendizaje no se ciña únicamente a la incorporación de contenidos de manera tradicional y a la utilización de recursos tales como libros, películas, revistas o periódicos.

La experiencia llevada cabo nos permitió comprobar que la programación de juegos posibilita la integración de conceptos propios de la lengua y la literatura, el trabajo colaborativo, un incremento de las competencias comunicativas y el fortalecimiento de las habilidades de pensamiento de orden superior. Su inclusión en las clases favorece una expansión del conocimiento que vincula contenidos de diversas áreas con la vivencia personal, potenciando los procesos de enseñanza y aprendizaje. De este modo, se logra una expansión del contenido, que no queda acotado al ámbito específico de una asignatura, sino que trasciende el ámbito escolar y se vuelve portador de sentido.

### Referencias bibliográficas

- Código Civil de la República Argentina* (1943). Buenos Aires: Araujo
- Costa, E. (2015). *El mapa de los videojuegos que usan los estudiantes del nivel secundario*. Buenos Aires: UNICEF.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Gambaro, G. (2013). *El mar que nos trajo*, Buenos Aires. Alfaguara
- Ley Nº 817 (1876). *Inmigración y Colonización*. Recuperado de [http://valijainmigracion.educ.ar/contenido/materiales\\_para\\_formacion\\_docente/textos\\_de\\_consulta/18%20Ley%20817.pdf](http://valijainmigracion.educ.ar/contenido/materiales_para_formacion_docente/textos_de_consulta/18%20Ley%20817.pdf)
- Ley Nº 1420 (1884). *Ley de Educación Común*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/128702/ley-n-1420-de-educacion-comun>
- Ley Nº 2393 (1888). *Ley de Matrimonio Civil*. Recuperado de [https://cdn.educ.ar/repositorio/Download/file?file\\_id=b26d2823-5a3c-42cc-afb8-d91f542e2623](https://cdn.educ.ar/repositorio/Download/file?file_id=b26d2823-5a3c-42cc-afb8-d91f542e2623)
- Ley Nº 4144 (1902). *Ley de Residencia*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/128716/ley-n-4144-de-residencia>

**Abstract:** For some decades, teachers and researchers have studied the benefits of digital games in learning. Education can not be left out of the possibilities that some tools and computer environments promote in the development of skills in students. Within these possibilities offered by games is its use and programming.

The gestation of projects in literature with playful mediation, particularly with the programming in Scratch applied to the new historical novel allows the co-construction of knowledge that implies the complementation of the narrative with the story, resignifying both aspects through the development of a game of questions and answers.

**Keywords:** Playful - literature - collaborative work - didactic proposal - project

**Resumo:** Desde faz algumas décadas, professores e pesquisadores estudam os benefícios dos jogos digitais na aprendizagem. A educação não pode ficar à margem das possibilidades que algumas ferramentas e meios informáticos promovem no desenvolvimento de habilidades nos alunos. Dentro de ditas possibilidades que nos brindam os jogos está seu uso e programação. A gestação de projetos em literatura com mediação lúdica, particularmente com a programação em Scratch aplicada à nova novela histórica permite a co-construção de conhecimentos que implica a complementação da narrativa com a história, resignificando ambos aspectos através do desenvolvimento de um jogo de perguntas e respostas.

**Palavras Chave:** Lúdico - literatura - trabalho colaborativo - proposta didática - projeto

(\*) **María Gabriela Galli.** Licenciada en Gestión Educativa egresada de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), especialista en Educación y TIC egresada de la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación.

(\*\*) **Marcela Liliana Tamaro.** Licenciada en Letras, Profesora de Filosofía, Profesora para la Enseñanza Primaria, maestrando en Historia (UNTREF).

## A condição polissêmica da agroecologia: estudo de caso em uma turma de ensino superior

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Graciela Gobbi Guterra (\*) y Juliane Paprosqui Marchi da Silva (\*\*)

**Resumen:** La preocupación por las crisis ambientales globales desde la década de 1970 ha ganado cada vez más evidencia en la opinión pública. En este escenario, presenta la agroecología, que ha sido considerada como un paradigma científico emergente, donde un enfoque transdisciplinario de la sostenibilidad centrado en la agricultura está ganando relevancia. En este sentido, el objetivo de este trabajo fue analizar los significados atribuidos al concepto de Agroecología por parte de los estudiantes de un grupo que ingresan a la educación superior en el curso de educación de campo. Se pidió a los 96 estudiantes participantes que citaran al menos cinco palabras que les vinieron a la mente cuando se les animó a pensar en "Agroecología". Los resultados de esta