

e-ducadores DEL MUNDO

revista telecolaborativa internacional

mayo 2018

DOS

ISSN 2591-2917

LOS VIDEOJUEGOS SERIOS

COMO ESCENARIOS PARA LA CONSTRUCCION DE EXPERIENCIAS



E-DUCADORES.ORG
Educación y TIC



INSTITUTO
TOMÁS DEVOTO



INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL
PROFESORADO TÉCNICO

STAFF

REVISTA DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA
ISSN 2591-2917

PROGRAMA E-DUCADORES EN RED
INSTITUTO TOMÁS DEVOTO

EDICIÓN N°2
MAYO 2018

Con el auspicio del
INSTITUTO NACIONAL
SUPERIOR DEL PROFESORADO
TÉCNICO
Universidad Tecnológica Nacional

EDITOR RESPONSABLE:

Cristina Velázquez

DISEÑO GRÁFICO:

Antonella Di Benedetto

CORRECCIÓN:

Adela Bini

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN

Carina Lion // Verónica Perosi
Juan Diego Polo // Rosa Kaufman
Daniel Roberto Sforzini
Susan De Angelis // Valeria Kelly
Natalia Sternschein // Andrea Rocca
Marisa Conde // Nancy Morales
María Gabriela Cristiani // Laura Suárez
Silvina Infantino // Verónica Chiavassa
Laura Vela // Sonia Rubio Rodriguez
Eva Solaz // Cristina Velazquez
Silvana Carnicero // Antonio Gonzalez
Grez // Heriberto Prieto Zamudio
Clara Elizabeth Baez // Irina Alamanova
Paola Dellepiane // Jimena Acebes

PARA ANUNCIAR EN ESTA REVISTA:

programaeducadores@gmail.com
Publicación trimestral de suscripción gratuita. Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción total o parcial. Los editores no se responsabilizan por las propiedades ni los valores publicados por los anunciantes en cada edición, ni por las opiniones o juicios de valor dentro de las notas firmadas ni por el contenido de los avisos publicitarios como tampoco por las consecuencias del uso de los productos publicitados.



INSTITUTO TOMÁS DEVOTO

Franklin D. Roosevelt 5678
Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina.

EDITORIAL

El encuentro fraterno.

Siguiendo con nuestra línea editorial y la esencia de esta publicación, logramos reunir, una vez más, a docentes de diferentes lugares del mundo que evidencian la posibilidad de crear en colaboración, gracias a las bondades de nuestra queridísima Red de Redes.

Hoy, los educadores estamos ante el gran reto de trabajar juntos para lograr una buena y equilibrada educación, atendiendo, especialmente, a los múltiples modos con los que las nuevas generaciones se comunican, se expresan, se acercan a conocer el mundo, trabajan en colaboración y aplican lo que aprenden en su vida cotidiana.

Videojuegos y educación, Estrategias narrativas en entornos virtuales, Cultura Maker, Ofimática, Proyectos Telecolaborativos y Educación Emocional, son solo algunos de los temas abordados por los hacedores de esta edición.

Autores que, haciendo honor a las palabras de nuestra querida y siempre recordada Edith Litwin, entienden que: ***“Compartir proyectos, aun cuando estemos en latitudes diferentes, nos permite: no solo construir mejores soluciones, por lo que implica la ayuda y la colaboración, sino reconocer el valor moral del encuentro fraterno”.***

Porque, en definitiva, haberlos invitarlos a participar de esta iniciativa y que, a su vez, cada uno de ellos convoque a otros para escribir juntos, para articular ideas, para combinar pensamientos y para mostrar cómo se trabaja día a día en las escuelas del mundo, **es darse un abrazo fraterno para intentar, siempre, mejorar la Educación.**

¿Se suman al abrazo?

Esperamos que disfruten de esta edición y que nos acompañen con sus aportes en la próxima.

Cristina Velázquez

Editora general

Sumario

Nota de tapa

Los videojuegos serios como escenarios para la construcción de experiencias

04

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN No es el cómo, es el qué	09
PROYECTOS COLABORATIVOS Biblioteca y nuevas tecnologías	10
TIC, INFANCIA Y ESCUELA Estrategias narrativas en entornos virtuales para el desarrollo profesional docente	13
IMPRESION 3D ¡Recibimos la impresora en la escuela!	20
CULTURA MAKER ¿Qué es la Cultura Maker?	23
DIA MUNDIAL DE INTERNET Interconectados	25
EDUCACION EMOCIONAL Experiencias de Atención Plena en las aulas de 2 a 12 años	26
APRENDIENDO TELECOLABORATIVAMENTE Redes y cultura participativa	34
NUEVAS GENERACIONES La Generación Dactilar y las dificultades conductuales en los procesos de aprendizaje	36
PROYECTOS TELECOLABORATIVOS Lluvia de ... hermanamientos electrónicos eTwinning	38
ENTORNOS DE APRENDIZAJE #PLE como entorno de aprendizaje permanente	40

LOS VIDEOJUEGOS SERIOS

COMO ESCENARIOS PARA LA CONSTRUCCION DE EXPERIENCIAS

Los videojuegos forman parte de la vida de niños/as y jóvenes en los escenarios actuales. Largas horas de sus días están destinadas a su juego, pero también al contacto con otros, más expertos/as y novatos/as, para compartir experiencias y desarrollar estrategias en conjunto, para publicar la manera de llegar a logros épicos, para imaginar lo posible y desafiarse a más. Muchos videojuegos también se vinculan con otras piezas narrativas como películas, series, comics y libros para constituir historias transmedia, que se relatan y viven en diversos medios y plataformas, y que convocan a ser partícipes de estas historias, atravesando mundos imaginarios y configurando sus propios personajes, a la vez que construyen valiosos aprendizajes vinculados a las más diversas temáticas y habilidades. Niños/as y jóvenes participan en comunidades de fans, de desarrolladores/as, de makers, profundizando el fenómeno desde nuevas perspectivas y constituyéndose en creadores de estas propuestas. Este fenómeno que nos interpela como educadoras y nos invita a re-concebir nuestros modos de enseñar. El artículo propone un recorrido para su análisis a partir de algunos videojuegos creados por las autoras a la vez que consideraciones conceptuales acerca de por qué hoy es relevante analizar la vinculación entre los videojuegos y los procesos del enseñar y del aprender.

LA MISIÓN

Los videojuegos "serios" son aquellos que se conciben para educar, capacitar, entrenar e informar.

Ofrecen un marco para pensar las realidades a partir de escenarios ficticios o simulados y de proponer a los/as estudiantes el involucramiento en una historia asumiendo un rol determinado en ella, que implica resolver situaciones y/o cumplir misiones. Esto resulta potente en cuanto los saberes a aprender se contextualizan en una situación con criterios de realidad, que integran diversos tipos de conocimientos para dar respuestas de un modo complejo a medida que se interactúa con el juego. En este sentido, decimos que se hacen visibles posibles escenarios de uso de ese conocimiento, dando sentido a esos aprendizajes que se construyen. Aprovechando sus características lúdicas ponen, por tanto, de manifiesto modos de abordajes complejos a contenidos específicos.

Asimismo, esta invitación habilita por parte de los/as niños/as u jóvenes acciones de decisión, hipotetización y construcción de estrategias, así como de análisis de las consecuencias de las decisiones tomadas para seguir jugando y tomando nuevos caminos. De este modo, se promueve el involucramiento con la misión y la motivación para mejorar el modo de jugar y superarse a uno



Líderes audaces: tres niveles (guardián, selfie y hacker)

mismo en el juego, a la vez que se posibilitan recorridos propios y la elección de diversos ritmos y modos de jugar.

Al igual que los juegos ofrecen oportunidades para la experimentación en situaciones de conflicto permite a los/as

Los videojuegos ofrecen un marco para pensar las realidades a partir de escenarios ficticios o simulados y de proponer a los/as estudiantes el involucramiento en una historia asumiendo un rol determinado en ella, que implica resolver situaciones y/o cumplir misiones.

estudiantes aceptar compromisos, adquirir conciencia del valor del encuentro con los/as otros/as, compartir responsabilidades y entender la complejidad de las situaciones en las que aceptamos riesgos como parte del diario vivir. Constituyen un ambiente "seguro" para poder poner a prueba hipótesis y prácticas de acciones arriesgadas como, por ejemplo, el salvamento de vidas en situaciones de catástrofe ambientales, una amenaza nuclear, o el futuro del planeta.

Ofrecen por otra parte, una oportunidad para modificar el escenario, reinventar los contextos, incorporar nuevas situaciones y proponer asambleas o reuniones a posteriori de la experiencia con el objeto de someter a análisis las conductas y actividades que se desplegaron. Los videojuegos serios reconocen el valor del juego como motor de la experiencia que permite que aflore el buen humor y emociones diversas, con el objeto de que dichas experiencias estén lejos de ser traumáticas y nos permitan reírnos de nuestras dificultades o inseguridades. Se trata de desdramatizar lo dramático con el firme propósito de aprender, sin sentir los riesgos que conlleva el error sino de reconocerlos como una estrategia de aprendizaje válida para cualquier tiempo y circunstancia.

Estas propuestas, al poner foco central en la experiencia, promueven el desarrollo de estrategias de indagación, hipotetización, transferencia de conocimientos a situaciones nuevas y la resolución

del problema, volveremos a esto más adelante.

Desde una mirada contemporánea, los videojuegos son puentes con la cultura digital. Participar en el ambiente de juego pone a los videojugadores en relación con otros/as y con la comunidad que se forma a través de las redes sociales del contexto de juego. Se añaden, por tanto, pautas de relación y convivencia (Gee, 2004). En la última década, los desarrollos de estos juegos de realidad alternativa se han dado en la modalidad de videojuego que combina el entorno virtual con la realidad de los/as jugadores/as. Esto último se hace a través de la incorporación de la mensajería instantánea a través del móvil y el chat, o los mensajes al correo electrónico. Los/as jugadores/as también pueden participar en un blog del juego para plantear soluciones u opiniones de las situaciones vividas. En estos juegos se busca encontrar la solución de forma colectiva y colaborativa (Inteligencia colectiva en acción) a los problemas planteados. Dentro de la categoría de juegos de realidad alternativa se encuentra una modalidad de videojuegos serios que requiere el aporte de todos/as los/as jugadores/as para la búsqueda de las soluciones a los problemas que sea plantean en el juego. Son videojuegos tipo multijugador online y se incluyen actividades en la vida real de los/as jugadores/as que juegan en línea sumando las redes sociales.

Estos procesos revisten un valor especial desde el punto de vista educativo. Estos fenómenos vinculados a la interacción, la cooperación, la colaboración, la inteligencia colectiva han sido los temas de interés durante décadas la psicología cultural, la que desarrolló aportes sustantivos a nuestra comprensión acerca del lugar del otro/a en relación con nuestros aprendizajes. El fenómeno de los videojuegos en general y los serios en particular parece resultar solidario de tendencias sociales propias de la época tales como el individualismo en red (Castells, 1997). En estos nuevos marcos, las interacciones con otros implican la instalación de nuevos modos de trabajo en los cuales cada uno de las personas aporta al grupo; comparte sus ideas; analiza la información que aportan los compañeros y le dan un sentido colectivo a la acción.

LAS PISTAS

Mirar la cultura en tiempo presente nos



Ingreso al juego líderes audaces

permite identificar algunos rasgos que podrían inspirar el análisis y el trabajo con videojuegos serios como motores de la experiencia educativa, a partir de reconocer fenómenos que comprometen a los sujetos y los vinculan, de modos profundos, con el deseo de saber y aprender. Recorreremos algunos de ellos a partir de la construcción teórica de autores que a modo de metáforas nos permiten hacer foco en algunos aspectos centrales:

- **El panal cognitivo:** Lion (2012) muestra con esta metáfora la potencia de las cogniciones en red. Las tecnologías resultan potentes para compartir ideas, entre colegas y con expertos/as. El panal es una estructura formada por celdillas de cera, que comparten paredes en común, y que permiten acopiar miel y polen. Las abejas comparten la miel a partir del trabajo en común que realizan. El panal requiere un esfuerzo múltiple y común y por eso, como metáfora, nos permite reflexionar en torno de los procesos de cognición que pueden darse a través y con las redes. El panal da cuenta de una forma de construcción organizada, pero el orden proviene de un desorden en el que se multiplican vuelos de diferente índole. De eso se trata, de ayudar a volar de manera personal pero, aportar a un panal en el que la cognición

Desde una mirada contemporánea, los videojuegos son puentes con la cultura digital. Participar en el ambiente de juego pone a los videojugadores en relación con otros/as y con la comunidad que se forma a través de las redes sociales del contexto de juego.

fluya con porosidades, a través de redes flexibles y con cierta guía experta que pueda direccionar.

Desde este lugar podemos pensar nuevas perspectivas para el análisis de videojuegos serios en: actividades que necesariamente generen la necesidad de compartir la información, productos que requieran de una organización sostenida e ideas consensuadas; experiencias de transferencia de contenido y articulaciones entre lo que se aprende en el videojuego y lo que se aprende del contexto cotidiano, propuestas que den cuenta de la relevancia de la interacción con otros y de otros o actividades que inviten al trabajo a partir de diferentes entornos; de manera formal e informal.

• **Caja de herramientas:** Bruner (1997) señala que la cultura pone a nuestra disposición, una caja de herramientas que la educación nos acerca y de la que podemos disponer para aprender. Esta caja de herramientas que es situada y contextualizada, nos permite construir no solo nuestros mundos sino las propias concepciones de nosotros/as mismos/as y de nuestro potencial. Esta metáfora es sumamente rica porque el autor juega con la idea de "mundos posibles". La representación que tenemos de nuestro entorno y los mundos que imaginamos y construimos van nutriendo a la vez la caja de herramientas.

Los videojuegos nos permiten imaginar mundos posibles, "vivir" en ellos transitoriamente, y nutrir nuestra caja de herramientas a partir de estrategias simbólicas y experimentales que favo-

recen el desarrollo de nuestras mentes.

• **La inmersión:** para Rose (2011) esta constituye una experiencia en la que uno puede ir tan profundamente como lo desee. Es no lineal, interactiva e intrínsecamente participativa. Los movimientos que los entornos inmersivos generan en la web (reflexivos, apasionados, solidarios, sostenidos en el tiempo) resumen los rasgos de lo que queremos para nuestros estudiantes.



Líderes audaces: nivel Guardián (mobile)

En estas experiencias se combina el impacto emocional de las historias -volver a contar la historia, habitarla, ir a un nivel de profundidad mayor- y el involucramiento en línea y en primera persona de los videojuegos.

UNA PEDAGOGÍA ÉPICA

Los videojuegos educativos plantean desafíos potentes, pero también viables. Esto es, posibles en términos de la narrativa del juego y también en términos de lo cognitivamente realizable por el jugador, esto es que se despliegan dentro de una zona óptima de desafío. Eso invita a seguir jugando, alienta la ilusión de que podemos ir avanzando en niveles de complejidad y permite la concreción de logros. En este sentido, es algo sumamente relevante cuando pensamos en la educación: la confian-

za en que podemos lograr avances; la autonomía para hacerlo; la proyección de otros desafíos y trayectos que nos interpelan y nos ayudan a construir con otros sujetos.

Desde una fundamentación pedagógica, se vincula con una pedagogía de la problematización que apunta a fortalecer capacidades cognitivas vinculadas con la toma de decisiones. Cuando, además, atendemos a problemas y misiones adaptados a cada contexto, respondemos a la idea de actividad situada de Chaiklin y Lave (1992).

En los videojuegos desarrollados por las autoras (Liderazgo Emergente y Líderes Audaces) se recupera fuertemente la idea de "agencia" bruneriana. Tal como mencionábamos, se trata de contar con una caja de herramientas para avanzar en las misiones de manera tal de garantizar su factibilidad cognitiva y resolutoria y generar marcos de confianza y de autoestima que redundan en las capacidades de pensamiento. Son videojuegos en los que se destaca la capacidad de experimentar como una forma de aprender a resolver problemas sobre la base de las siguientes capacidades de pensamiento:

- **Pensamiento distribuido:** Habilidad para interactuar de forma significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales.
- **Inteligencia colectiva:** Habilidad para sumar conocimiento y comparar las notas con otras personas en función de una meta común.
- **Comunidades de liderazgo:** Comunidades en las que sus miembros se identifican como tales y comparten con el resto intereses comunes (Wenger, 2009).

En el caso de "Liderazgo emergente", los/as jugadores/as tienen que elegir situaciones, resolver misiones. El jugador (o la jugadora) eligen una situación a resolver (misiones), y participan en la construcción y en la protección de su comunidad, contribuyendo a mejorar aspectos claves de las problemáticas que se irán planteando y seleccionando de esa misma comunidad. Las misiones van creciendo en alcance de zona de influencia, del barrio al país y recorrer diferentes problemáticas: la escuela, el club, el espacio semiurbano, los parques, costanera, etc. Las misiones cuentan con opciones múltiples que

a modo de árbol van favoreciendo los procesos de toma de decisiones.

De acuerdo a su participación, el/la jugador/a irá ganando experiencia en forma de puntos de experticia en cada área de conocimiento de la que haga uso y tendrá más visibilidad social en medios de comunicación y redes hasta convertirse en un referente.

Los videojuegos educativos plantean desafíos potentes, pero también viables. Esto es, posibles en términos de la narrativa del juego y también en términos de lo cognitivamente realizable por el jugador, esto es que se despliegan dentro de una zona óptima de desafío.

Está diseñado para mobile y cuenta con bases de datos para la creación de las misiones por parte de los usuarios de manera tal de nutrirlo cada vez más con misiones reales y relevantes para el contexto comunitario del videojuego. Con la información guardada en la base de datos de los/as usuarios/as, el juego puede establecer rankings de los jugadores según su nivel de experiencia en las distintas áreas de influencia. A través de diferentes niveles, el/la jugador/a puede diagnosticar una situación problemática, buscar soluciones creativas, interactuar con colegas, e ir resolviendo problemas de mayor complejidad. En este sentido, esta propuesta busca relaciones con modalidades de realidad alternativa, que tienen por objetivo mejorar la calidad de vida, en tanto involucran más directamente al videojugador como co-creador de la narrativa del juego a través del cual se le busca la solución a un problema que compromete la vida de todos, no como una simulación de la realidad sino como parte de la realidad inmediata de los videojugadores.

En el caso de Líderes Audaces, que está pensado para una capacitación en

contextos organizacionales, se empodera a quienes toman decisiones para que revisen sus estrategias, el trabajo en equipo, su estilo de liderazgo, sus modos de comunicación. Se trata de ir jugando para fortalecer liderazgos creativos, originales, flexibles, efectivos y eficientes, enmarcados en los escenarios actuales en los que las decisiones estratégicas son sumamente relevantes para generar buenos climas de trabajo. El videojuego cuenta con una estructura modular de tres módulos. Los mismos son independientes uno del otro, aunque se encuentran relacionados a partir de una cierta secuencia recomendada, si se desea una experiencia plena y completa del videojuego. Cada uno de los módulos tiene sus propósitos específicos y dinámica de juego que le son propios. Cada organización puede elegir los módulos que le resultan más pertinentes en función de sus propósitos y necesidades. El administrador del sistema al dar de alta a la empresa define los módulos que cada una quiere jugar. El usuario debe loguearse para participar en cualquiera de estos juegos.

Los módulos se denominan: GUARDIAN, SELFIE y HACKER. El inicio se puede personalizar para que resulte consistente con la organización. En cada uno de estos módulos hay ciertos desafíos que van desde sacar fotos para diagnosticar climas de trabajo o para trabajar el posicionamiento social de una organización; a trivias para reflexionar acerca de las estrategias que ponemos en juego en determinadas situaciones hasta la resolución de laberintos complejos para dar cuenta del manejo de la adversidad, la comunicación, la inteligencia emocional, la resolución de conflictos, entre otras habilidades.

De esta manera, estas dos propuestas muestran que, a partir de un entorno lúdico de desafíos en una dinámica gamificada (por niveles, con puntaje, sistema de logros, etc.), se pueden ir generando aprendizajes emergentes de un nuevo tipo, que dan cuenta de cierto riesgo que se asume al experimentar, reconociendo la potencia de los videojuegos hoy.

LOADING VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Los videojuegos están cargados de sentido para nuestros niños y jóvenes. Ofrecen contextos a través de sus re-

Líderes audaces: nivel Selfie, trivía sobre perfiles de liderazgo

latos para la experimentación, la hipotetización, la resolución de problemas y la transferencia. Ofrecen oportunidades para la cooperación y la profundización de estrategias de colaboración digital.

Entre las mayores ventajas que presenta el uso de los videojuegos serios se encuentran, dos propias de los videojuegos señaladas por Prensky (2001): a) tienen atributos y técnicas particulares que ayudan a comprender mejor y más rápidamente materiales y procesos complejos y b) aumentan el compromiso de las personas en su formación por la motivación que desean lograr el éxito en el juego. Resultan eficientes y además económicos.

Entendemos, sin embargo, que, como desafío pedagógico, los videojuegos serios ofrecen una oportunidad para expandir la cognición y el aprendizaje en los sentidos, señalados en este artículo. Los videojuegos pueden constituir herramientas, mediante las cuáles, sea posible establecer conexiones potentes y transferencias entre el conocimiento y la experiencia, entre la inmersión gamificada y la emersión realista en contextos de intervención situados. La oportunidad pasa por el desarrollo de actividades intelectuales que exceden la

A partir de un entorno lúdico de desafíos en una dinámica gamificada se pueden ir generando aprendizajes emergentes de un nuevo tipo, que dan cuenta de cierto riesgo que se asume al experimentar, reconociendo la potencia de los videojuegos hoy.

sofisticación del soporte y que interpe-
lan a pensar en el diseño del juego en
términos cognitivos y de aprendizaje.

Estas nuevas posibilidades configuran
tendencia que nos permiten visitar y
pensar pedagógicamente sus apropiaciones
en contextos educativos y crear
propuestas de enseñanza profunda.
Es central, desde nuestra perspectiva,
que los docentes acepten el reto y
capturen la oportunidad como un gran
motor cultural para que sus estudiantes
profundicen su deseo por explorar, experimentar
y conocer. ●

REFERENCIAS

Chaiklin, S. y Lave, J. (eds.) (1992) *Understanding Practice: Perspectives on Activity and Context*, Cambridge: University of Cambridge Press.

Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Andalucía, España: Aljibe.

Jenkins, H. (2009) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.

Lévy, P. (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington D.C.: Organización Panamericana de la Salud. Versión original: Lévy, P. (1990) *Les Technologies de l'intelligence; l'Avenir de la pensée à l'ère informatique*. París: La Découverte.

Lévy, P. (2007) *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Lion, C. (2006) *Imaginar con tecnologías Relaciones entre tecnología*

Líderes audaces: nivel hacker, laberintos lúdicos para la capacitación

y conocimiento. Buenos Aires: Editorial Stella. Ediciones La Crujía.

McGonigal, J. (2011) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Nueva York: Penguin Books.

Perosi, M. V. y Lion, C. (2017) «Los videojuegos serios: puentes de creatividad y expansión educativa» *Revista Anales de la Educación Común, Publicación de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires*. Sección: Sección Artículos en torno al tema: *Los videojuegos y la creatividad*. Año 2. (2017) ISSN 2451-5329.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

Rose, F. (2011) *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Nueva York: W. W. Norton & Company.

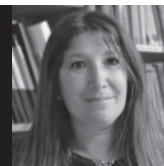
Scolari, C. A. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Editorial Deusto.

Varela, F.; Thompson, E. y Rosch, E. (1997) *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.

Wenger, E.; White, N. y Smith, J.D. (2009) *Digital habitats: stewarding technology for communities*. Portland, OR: CPSquare.

LAS AUTORAS

CARINA LION



Buenos Aires | Argentina

Lic. y Profesora en Ciencias de la Educación. Especialista en Formación de Formadores, Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Doctora en Educación por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Es docente de Fundamentos de Tecnología Educativa y de Informática y Educación en la Carrera de Ciencias de la Educación, FfYL, UBA. Profesora en cursos de doctorado, maestría y formación docente en distintas universidades del país. Ex Directora de UBA XXI y del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía de la UBA. Autora de *Imaginar con Tecnologías* y otros textos en el campo de la Tecnología Educativa. Es desarrolladora de videojuegos educativos, como "Emerging Leaders" y "Líderes Audaces".

VERÓNICA PEROSI



Buenos Aires | Argentina

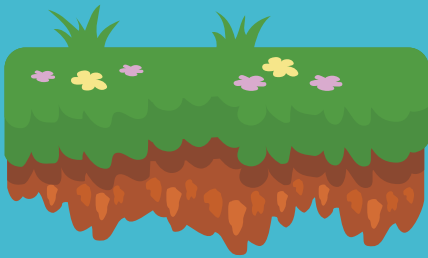
Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialista y Magister en Didáctica de la Universidad de Buenos Aires. Docente del Departamento de Ciencias de la Educación, investigadora del IICE y Tecnóloga educativa de la Maestría en Tecnología Educativa de la Facultad de Filosofía y Letras de esa casa de estudios. Profesora en cursos de posgrado, maestría y formación docente en distintas universidades del país. Desarrolladora de videojuegos educativos desde 2014: "Emerging leaders", "Liderazgo audaz", "Hyptia expedición oceánica", entre otros. Socia del EDUTRAMA SRL.



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

NO ES EL CÓMO, ES EL QUÉ

Los que nos dedicamos a la enseñanza estamos acostumbrados a escuchar cómo los padres nos piden consejos sobre el tipo de actividades que deben realizar los hijos en su tiempo libre, y en muchas de las conversaciones de este tipo siempre aparecen los mismos "villanos": el móvil, las consolas... los videojuegos.



Aunque es cierto que en muchas ocasiones es mucho mejor tomar un libro o hacer un puzzle que ponerse delante de una pantalla, hay que reconocer que en la mayoría de las veces se está culpando al recipiente, no al contenido, y eso es algo que debemos evitar.

Para entender exactamente lo que queremos decir con esta afirmación vamos a ver algunos ejemplos de actividades "digitales" que pueden ser mucho más didácticas que algunos libros:

- **El simulador del zoológico.** Microsoft tiene un juego, disponible en la consola XBOX, que nos permite gestionar un Zoo, y para ello tenemos que adoptar animales, gestionar personal, realizar operaciones de limpieza, establecer precios, decidir si es necesario construir nuevas instalaciones... En el simulador hay decenas de animales disponibles, y cada uno de ellos cuenta con diferentes especies que necesitan de un entorno específico. De esta forma, un niño sabrá que hay varios tipos de jirafas, o que hay leones que viven en la sabana o en un ambiente tropical, o que

los tigres siberianos están en peligro de extinción, o que los elefantes de la India son muy diferentes a los africanos... Jugar un par de horas a Zoo Tycoon puede enseñar más sobre biología, administración y distribución de especies en nuestro planeta que con la lectura de 5 libros sobre el tema, y al mismo tiempo les mantiene entretenidos.

- **SimCity:** Sí, el clásico simulador de ciudades cuenta con funciones extremadamente útiles para reforzar contenidos de matemáticas, al mismo tiempo que obliga a usar la lógica y entender mejor la relación entre causa y efecto.

Quien dice Simcity dice también Los Sims, otro clásico que ha evolucionado bastante y que permite enseñar conceptos importantes que pueden usarse en el día a día. Para aprovechar al máximo lo que este tipo de juego puede ofrecer, se recomienda que haya siempre un adulto cerca para "comentar mejor la jugada" y aplicarla al mundo real.

- **Minecraft:** Sí, el famoso Minecraft, puede usarse de una forma extremadamente didáctica. Podemos enseñar bases de construcción, fundamentos de electricidad, supervivencia, decoración, gestión de almacenamiento... Personalmente llevo varios años jugando a Minecraft con mis hijas casi a diario (nuestra media hora no nos la quita nadie), y ha sido una fuente inagotable de conocimiento y experiencias que pocos libros son capaces de transmitir.

La lista podría continuar, ya que juegos educativos existen en las más diversas plataformas, pero lo que queremos transmitir no es una colección de "juegos para comprar hoy" y sí, un recado importante relacionado con no confun-

EL AUTOR

JUAN
DIEGO
POLO



Recife | Brasil



Ingeniero de telecomunicaciones.
Fundador y editor de
WWWwhatsnew.com
Da clases de estrategias en redes
sociales en varias instituciones.

dir recipiente con contenido.

Existen verdaderas joyas guardadas detrás de las pantallas, y las actividades que realizan nuestros hijos con ellas pueden variar desde la construcción de historias interactivas a la solución de acertijos y problemas matemáticos. Tenemos que ser capaces de identificar esas joyas, de separar lo bueno y lo malo, de saber exactamente lo que nuestros hijos están haciendo con los móviles y tabletas y compartir la experiencia con ellos, no censurar cualquier actividad "digital" basado en una alergia contagiosa a todo lo que lleva pilas y pantalla.

Cuando éramos pequeños criticaban el tiempo que pasábamos enfrente de la televisión, ahora se critica el tiempo que se pasa frente el móvil o a la PS4, pero pocas veces se profundiza un poco más para saber exactamente dónde está el problema. Si lo que queremos evitar es que pasen mucho tiempo solos, sin relacionarse con otras personas, seguramente la solución está en ofrecer alternativas elaboradas para ello: juguemos a rol o a juegos de mesa con nuestros hijos, pero no prohibamos algo sin ofrecer otra cosa a cambio. ●





BIBLIOTECA

y nuevas tecnologías

LOS LIBROS BRILLAN POR SU AUSENCIA...

Cuando les pregunté a los jóvenes –de entre 18 y los 24 años aproximadamente- de nuestro Ciclo de Capacitación Laboral del Instituto Pringle Morgan, cuántos libros leían por año, me respondieron en su mayoría que ninguno, salvo algunas excepciones, en las que recordaron alguno que habían leído alguna vez.

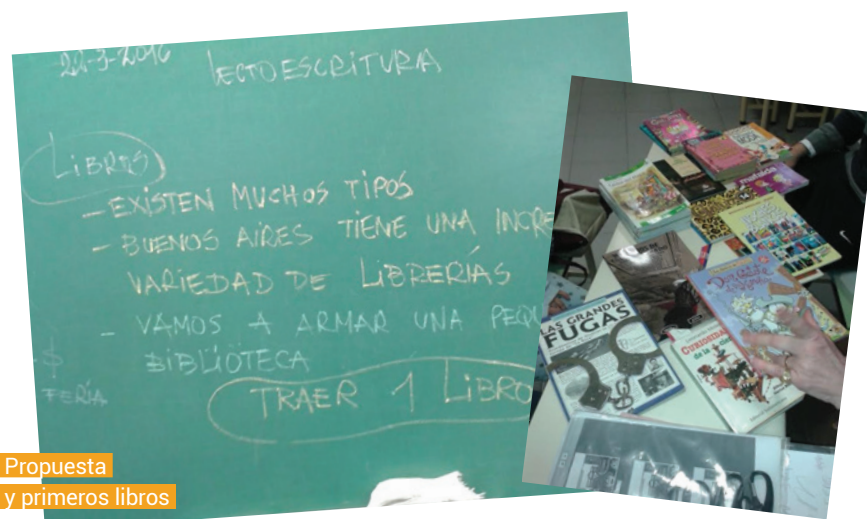
Esta dificultad se ve plasmada también por las diversas pruebas sobre Comprensión lectora nacionales e internacionales de los últimos años.

Si bien es cierto que mediante los celulares y computadoras hay muchas oportunidades de lectura y escritura, no resultan suficientes para mejorar esas habilidades.

Decidí entonces proponerles armar una biblioteca del Curso con libros que nosotros mismos aportaríamos y que se llevarían prestados, anotando las fechas en una lista (por ahora en forma manual). Conectaría esta actividad con el aprendizaje sobre Bases de datos, como iremos desarrollando más adelante.

LA BIBLIOTECA DEL CURSO

Comenzamos llevando libros y sobre



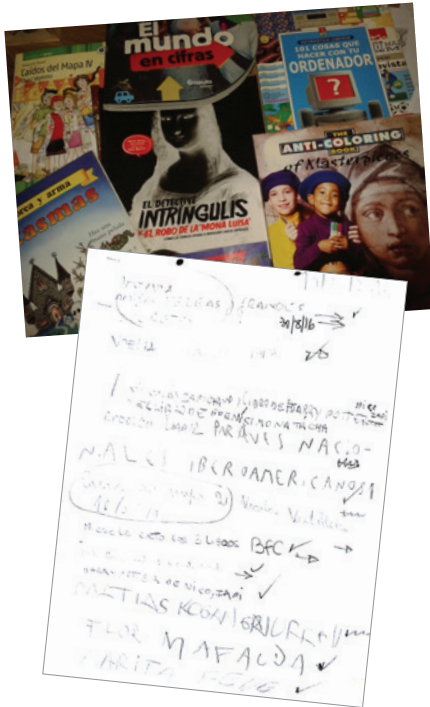
Propuesta y primeros libros

todo, investigando cuáles eran los temas que les podían interesar. Ya que no existen temas mejores que otros, a la hora de hacerse "lectores" buscamos variedad sin prejuicios ni temas excluyentes, –dentro de lo lógico, por tratarse de una institución educativa-. El objetivo era que los alumnos realmente aprendieran a disfrutar de la lectura y pudieran comenzar a internalizarla como hábito.

Así, hemos ido incorporando desde libros sobre la banda musical 1D, hasta otros sobre diarios y cartas entre ami-

gas; también novelas gráficas, historietas y novelas juveniles o libros de divulgación. Estos iban desde libros de Computación, pasando por material sobre videojuegos hasta curiosidades de la Ciencia. Y hasta libros con muy poco texto y, en algún caso extremo, sin ningún texto.

En alguna ocasión ocurrió algo interesante como fue la recomendación a sus compañeros de un libro que ya había sido leído por una alumna, que lo aportaba a la biblioteca.



Lo principal del proyecto además de la interrelación entre las Nuevas Tecnologías y el aprendizaje lingüístico radica en las oportunidades adicionales que brinda para la lectura e interpretación, escritura, preparación de resúmenes, etc.

de elementos, etc., además de comenzar a concebir la idea misma de lo que es una base de datos, diferenciando Campo (cada tipo de datos como TÍTULO, AUTOR, etc.) de Registro (grupo de todos los datos de un mismo libro en este caso), entre otros elementos.

Libros y listado –manual por ahora– de los que se retiran y devuelven.

Una vez reunidos todos, los libros esperaban encontrar su lector.

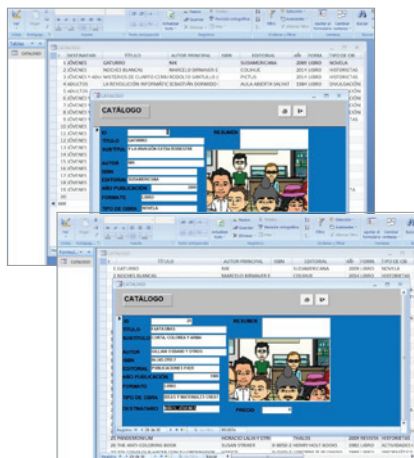
BASE DE DATOS: COMO SI TRABAJÁSEMOS EN UNA LIBRERÍA...

Como el curso de jóvenes en el que implementamos esta unidad didáctica está orientado a la Capacitación Laboral, la metáfora de estar empleados en una librería en la que consultaríamos en una base de datos los libros a pedido de los clientes, resultó muy adecuada, y fue la introducción para el repaso o conocimiento de lo que es una base de datos.

Para ello recorrimos la base que teníamos preparada llamada CATÁLOGO –y que usaríamos en el proyecto de ahora en más– que contiene algunos registros ya organizados, es decir algunas “fichas” de libros con sus datos correspondientes.

Jugando a ser libreros, un alumno preguntaba por un libro o por autor, y el otro buscaba el libro en su “stock” o catálogo. Como hay pocos registros la búsqueda resultó muy sencilla y se pudo hacer desde la opción Formulario (correspondiente a cada libro, con forma de ficha).

Los alumnos así ejercitaban la navegación en una base de datos, la búsqueda



Registros de la base CATÁLOGO sentados en opción Formulario.

CAPTURA DE DATOS

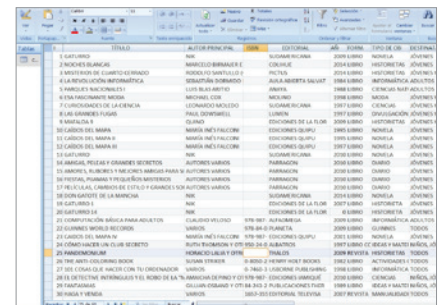
Una vez familiarizados con la base de datos inicial –CATÁLOGO–, los alumnos continuarían con la etapa de captura de datos de los libros de la biblioteca.

Para hacer la captura de datos de los libros los alumnos debían buscar y diferenciar Título, Subtítulo si lo había, Autor, Editorial, Formato, Género, Destinatario y Nro. de ISBN, además del Año de publicación. Es decir, realizaban una sub-actividad de comprensión lectora, dentro del proyecto Biblioteca.

Esta actividad de captura de datos y otras más, pueden llevarse a cabo en ACCESS o bien de un modo colaborativo, cargando la base desde un servicio en línea como ZOHOCREATOR, que permite trabajar a diversos alumnos en forma simultánea en la misma base de datos. En este tipo de proyectos es ideal utilizar un servicio de este estilo, ya que todos usan un mismo archivo original de base de datos –el Catálogo de libros inicial–.

Nota: Aprendizaje gradual de un producto complejo.

Hemos propuesto graduar el aprendizaje de Bases de datos, mediante la utilización de estructuras ya creadas de antemano para que alumnos más pequeños o con dificultades, puedan interactuar con las mismas, empezando por navegar la base y, en esta etapa, capturar datos y agregar de esa manera nuevos registros dentro de la base original.



Registros de la base CATÁLOGO presentados en opción TABLA.

ZOHOCREATOR: BASE EN LÍNEA Y COLABORATIVA

Como comentamos antes, para ingresar datos por parte de los alumnos en una base de datos grupal, este tipo de opciones –ZOHOCREATOR– resulta ideal, pues simultáneamente irá creciendo a medida que todos los alumnos incorporan sus registros en la misma.

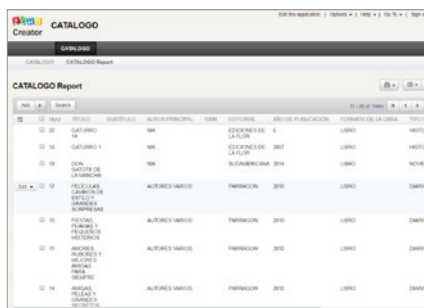
En nuestro caso, la base original fue cargada –desde ACCESS– primeramente en ZOHOCREATOR y luego incrustada al Blog del curso para estar a mano de los alumnos. A partir de allí los alumnos durante diversas clases, que podían estar espaciadas, fueron capturando los datos de los libros que les tocaban o elegían ellos, y controlando que no hubiesen registros repetidos.

Nota: encontrar más ocasiones para

ejercitar la escritura y la lectura.

Otros aspectos de la escritura que se ponen de manifiesto en actividades de este tipo –y en particular si están orientadas a lo laboral- son por un lado, la necesidad de trabajar con rigor al escribir los datos, completar correctamente mayúsculas, puntuación, homogeneizar términos (por ejemplo si un libro lo consideramos para Niños y Jóvenes, Para todo público, etc. debemos, unificar la forma de completar el campo en todos los registros que hagamos.), etc.

Y, por otro lado, para el completamiento del campo RESUMEN de la base de datos, se requería que los alumnos pudieran hacer la sinopsis, aun sin haber leído la obra, más que nada basándose en la información de contratapa del libro, a la que también pedimos que sintetizaran. Así tuvieron oportunidad de ejercitar la confección de resúmenes que aporta mucho a la comprensión lectora.



ID	Nombre	Fecha	Autor	Editor	ISBN	ISBN	ISBN
01	01	01	01	01	01	01	01
02	02	02	02	02	02	02	02
03	03	03	03	03	03	03	03
04	04	04	04	04	04	04	04
05	05	05	05	05	05	05	05
06	06	06	06	06	06	06	06
07	07	07	07	07	07	07	07
08	08	08	08	08	08	08	08
09	09	09	09	09	09	09	09
10	10	10	10	10	10	10	10

TABLA de la misma base de datos, utilizando ZOHU CREATOR, servicio online de Bases de datos

MÁS ETAPAS...

Otras fases del proyecto Biblioteca pueden consistir en hacer búsquedas más específicas, crear listados de libros sobre un tema o autor, buscar los precios en el mercado y en caso de trabajar en línea de manera colaborativa, exportar la base original –si está en ACCESS- a alguna aplicación en la web como comentamos antes, poder tenerla insertada en el blog o página web y trabajar conectados, etc.

CONCLUSIÓN

Lo principal del proyecto además de la interrelación entre las Nuevas Tecnologías y el aprendizaje lingüístico –habilidades lectoras y de escritura- radica en las oportunidades adicionales que brinda para la lectura e interpretación, escritura, preparación de resúmenes, etc.,

además obviamente de la lectura de las obras que se retiran de la biblioteca.

Nota final, pero importante:

Existe la posibilidad de que un alumno devuelva el libro retirado porque no le atrajo, y quizás resulte lo más común: deberíamos incentivarlo a tomar cualquier otro restándole toda importancia a ese "error" de elección.

Comparando con situaciones en las que uno a veces se compra algo que luego termina por no usar, cuando seleccionamos un libro tampoco es tan sencillo "adivinar" si nos va a gustar, y tampoco deberíamos obligarnos a leerlo, ya que ésta es una actividad que trata precisamente sobre la adquisición del hábito y ¡placer por la lectura! ●

BIBLIOGRAFÍA

Bases de datos - Propuestas didácticas para la escuela, Rosa Kaufman, Laboratorio de Computación, 2004, Argentina. Más información: http://www.rosakaufman.com.ar/mat_02a.php.

Microdocumentales para televisión: Bases de datos I, II y III, de la serie Alfabetización tecnológica para docentes, Foro 21, Canal 7, 2009.

Se pueden ver en: <https://www.youtube.com/dsforzini09>
Zono Creator.

<https://creator.zoho.com/>
Database Magic, Sandra A. Dounce, ISTE 2008, Estados Unidos.

Aprender a leer. De las Ciencias cognitivas al aula. 2011, 2015, Stanislas Dehaene. Colección Ciencia que ladra... serie mayor, de Siglo Veintiuno editores
El cerebro lector. Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia. 2009, 2014, Stanislas Dehaene. Colección Ciencia que ladra... serie mayor, de Siglo Veintiuno editores.

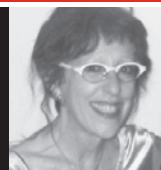
La compu te ayuda a escribir bien (uso del Corrector ortográfico), nota de 2014, se puede leer en: <http://www.rosakaufman.com.ar/corrector-ortografico.php>

Web 2.0 How to for educators, Gwen Solomon, Lyne Schrum, ISTE, 2010, Estados Unidos.

Reinventing Project-Based Learning, Suzie Boss, Jane Krauss, ISTE, 2007, Estados Unidos.

LOS AUTORES

ROSA
KAUFMAN



Buenos Aires | Argentina 

Especialista Universitario en Informática Educativa (UNED, España).

Profesora de Matemática y Matemática Aplicada (INSPT, Argentina).

Autora de un método de enseñanza con nuevas tecnologías formado por libros, y materiales didácticos sobre uso de las TICs en la educación.

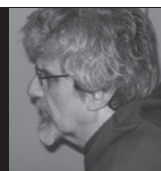
Autora de Microdocumentales sobre Alfabetización Digital, para docentes, para la Televisión abierta, Canal 7.

Profesora de Informática del Cuarto Ciclo (orientación laboral) del Inst. Pringle Morgan y asesora de Informática en Nivel Primario y Secundario. Asesora en Tecnología educativa en Colegios primarios, secundarios y de Recuperación.

Especialista en Capacitación docente y conferencista en Congresos de Educación y Nuevas tecnologías.

Reconocimiento obtenido por WHO'S WHO IN THE WORLD, desde 2008.

DANIEL
ROBERTO
SFORZINI



Buenos Aires | Argentina 

Arquitecto UBA 1985, realizó todos los Cursos de Capacitación de Rosa Kaufman. Realiza tareas de Coordinación en el Laboratorio de Computación de Rosa Kaufman.

Colabora en aspectos técnicos y gráficos en los materiales didácticos de dicha autora. Desarrolla planes de estudios (inicial, primario, secundario).

Colabora con Rosa Kaufman en la capacitación y seminarios de docentes. Dicta clases de Informática en nivel inicial, primario y secundario, en escuelas de educación común y especial.



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

ESTRATEGIAS NARRATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES

PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Actualmente, la utilización de tecnologías digitales es parte de los contenidos relativos a las prácticas que la formación inicial de los docentes debe contemplar, movilizandolos recursos y procesos cognitivos, reflexivos y valorativos implicados en ellas. No obstante, para muchos educadores en ejercicio, que no han sido partícipes de prácticas formativas inspiradas en estos principios, es recién durante el propio ejercicio profesional, el ámbito y momento en el cual adquirirlas.

En este artículo, tomamos la experiencia desarrollada por las autoras durante la creación e implementación de un curso de formación continua, con el objeto de analizar el valor de las narrativas como estrategias didácticas para el desarrollo profesional docente en el marco de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA).

En el contexto actual, los EVEA aparecen como dispositivos privilegiados ya que permiten a los educadores acceder a instancias formativas en sus propios

tiempos y ritmos, con recursos y fuentes de información diversa, al tiempo que favorecen la comunicación e intercambio con colegas de distintos contextos, el co-aprendizaje y el desarrollo de comunidades de práctica, aspectos de relevancia para la enseñanza en la sociedad informacional.

Nuestra intención parte de presupuesto pedagógico que podríamos considerar una "verdad de perogrullo" en el campo de la tecnología educativa actual: la incorporación de tecnologías digitales en contextos educativos no asegura, de por sí, la calidad de las propuestas que se desarrollan en su seno, sino que la misma tienen un valor "potencial" que gana concreción bajo determinadas circunstancias (Litwin, 2008).

Es objetivo de este artículo, entonces, identificar las condiciones bajo las cuales el uso de estrategias narrativas para la formación docente en línea logra estimular la problematización de la realidad, la reflexión sobre la propia experiencia vital y profesional y la crea-



Fuente: <http://laeracreativa.blogspot.com.ar/2015/02/manualidades-como-se-hace-un.html>

ción metodológica en la incipiente y dilemática articulación de las TIC y la didáctica de la educación inicial.

CALEIDOSCOPIO: UNA PROPUESTA PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Recientemente, el escenario de la formación docente para la educación inicial comienza a nutrirse por prescripciones curriculares que, con pretensión

Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje permiten a los educadores acceder a instancias formativas en sus propios tiempos y ritmos, con recursos y fuentes de información diversa, al tiempo que favorecen la comunicación e intercambio con colegas de distintos contextos.

de integralidad, buscan otorgar direccionalidad a las prácticas educativas con tecnología digital que se desarrollan en las instituciones educativas destinadas a la primera infancia.

Como ejemplo de estos avances en términos legislativos, y sin pretensión de exhaustividad, mencionaremos tres instancias. Por un lado, la promulgación, en el año 2017, del El Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED), creado por la resolución 1536-E/2017⁽¹⁾. En segundo término, los diseños curriculares para la formación docente inicial comienzan a recoger, de modo sistemático, la preocupación por los modos en que la tecnología digital como recurso, estrategia o modelo que enriquece, potencia o condiciona los procesos de enseñanza del primer nivel de enseñanza. Estas preocupaciones se plasman en la aparición de una instancia curricular novedosa, el Taller de Didáctica y TIC en el Nivel Inicial, que comienza a dictarse en las instituciones educativas de nivel superior de la ciudad de Bs As también en el año 2017.

Por último, en ese mismo año, la Secretaría de Educación del Municipio de Vicente López, desarrolla y promueve con fuerza de ley los denominados "Lineamientos de apoyo para la alfabetización digital" (Nivel Inicial). Este instrumento busca nutrir la allí denominada "capacitación docente continua" (pag. 15), con el objeto de que los educadores hagan frente al reto de la alfabetización digital. También en el 2017, la Ciudad

de Bs As elabora un Marco Pedagógico para la Educación Digital en el Nivel Inicial con el propósito de dotar un instrumento de inspiración pedagógica a partir del uso de tecnologías digitales.

En el ámbito de la ciudad de Bs As y de modo gradual pero sostenido, desde noviembre de 2016⁽²⁾, comienzan a incrementarse la disponibilidad tecnológica de las instituciones educativas con la dotación de recursos móviles bajo el nuevo paradigma del "atelier digital"⁽³⁾.

En virtud de ello, desde la coordinación del equipo de Educación Digital de la Escuela de Maestros de la Ciudad⁽⁴⁾, comenzó a gestarse una propuesta formativa que pudiera atender a las necesidades formativas de los educadores en ejercicio, actores que deben encarnar la normativa reciente y construir conocimiento pedagógico a partir del uso pionero de estos nuevos modelos de incorporación tecnológica.

En este clima de ideas, nace el curso Caleidoscopio: una aproximación didáctico cultural para la creación de entornos con tecnología en la educación inicial, propuesta formativa desarrollada por las autoras de este artículo. A partir de una mirada triádica sobre el fenómeno de la infancia y la tecnología digital, el curso se propone la construcción de nuevas experiencias pedagógicas que amplíen y enriquezcan las propuestas del nivel. Para ello, recupera los saberes sobre las TIC que forman parte de algunas infancias, integrando enfoques didácticos, culturales y comunicacionales, con la intención de abrir el juego a la creación de potentes y significativos entornos con tecnología significativos en las salas de los jardines de infantes.

La propuesta está destinada a docentes de educación inicial de la ciudad de Bs As, que co-aprenden en un entorno virtual de aprendizaje y colaboración (EVEA)⁽⁶⁾, por espacio de 12 semanas. En dicho entorno, el contenido se organiza a través de 4 módulos de contenido, un módulo de presentación para la familiarización con el aula virtual y la creación de la comunidad de aprendizaje y un módulo de evaluación. A su vez, cada módulo comprende materiales de estudio en formatos multimediales (videoponencias desarrolladas por las profesoras del curso, textos digi-

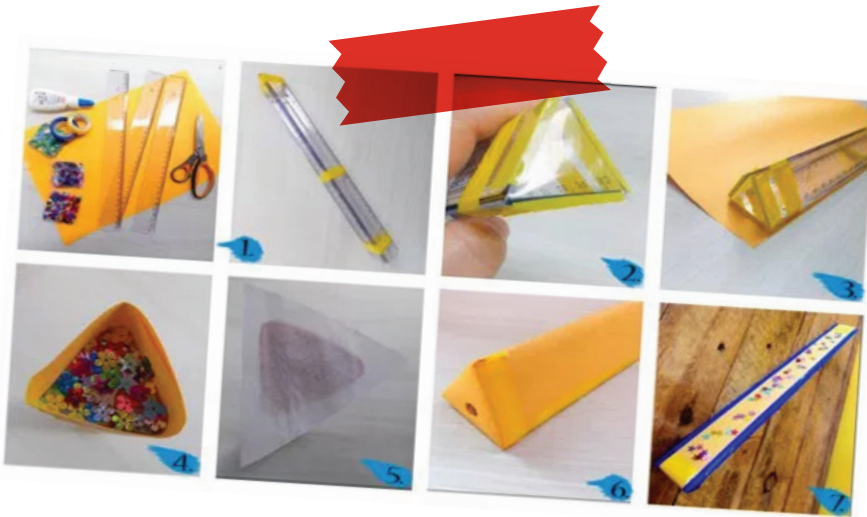
tales, producciones culturales sociales -cuentos multimedia-), consignas de actividad a desarrollar en entornos de colaboración (foros, wikis, murales y redes conceptuales colaborativas), instancias para el encuentro informal y el sostén de los aspectos socioafectivos del curso y materiales técnicos (tutoriales, explicaciones). Complementando el carácter coral de los contenidos del curso, se desarrollan instancia sincrónicas (videoconferencias, chats) y asincrónicas (foros) de encuentro con invitados expertos en temáticas particulares. El curso también comprende un encuentro inicial de presentación y familiarización con el EVEA desplegado en el aula virtual y un encuentro final de socialización y co-evaluación de las producciones realizadas en el mismo.

DE REFLEJOS Y REFLEXIONES: UNA PROPUESTA TRIÁDICA PARA MIRAR LA RELACIÓN TIC, INFANCIA, ESCUELA

En educación en general y en tecnología en particular, se suele recurrir a metáforas y analogías como un recurso "puente" entre la experiencia cotidiana y un determinado concepto cuya construcción/apropiación se desea fomentar. El valor educativo de las metáforas radica en su potencia para establecer conexiones significativas entre dos cosas diferentes que comparten un rasgo común o que ejemplifican un principio compartido.

El curso apela al pensamiento metafórico desde su propio nombre. Se trata del uso de un concepto conocido (en este caso, el juguete llamado caleidoscopio) en un contexto diferente al habitual (el curso), de modo tal de "trasladar" algunos aspectos del significado original al nuevo, promoviendo su comprensión.

En este sentido, la metáfora del caleidoscopio nos permite apelar a los rasgos típicos de dicho dispositivo lúdico para introducir las características de nuestro propio dispositivo pedagógico: su carácter múltiple (triádico, al igual que la cantidad de espejos que componen los caleidoscopios), y la diversidad de lecturas que, como fruto de dicho perspectivismo, es posible obtener sobre un mismo fenómeno. En numerosas ocasiones del curso, utilizamos el adjetivo "caleidoscópico", para dar cuenta de esta relación particular con el objeto de conocimiento del curso: las relaciones entre TIC, infancia y educación.



Pasos para elaborar un Caleidoscopio

Fuente: <http://www.maedoano.com.br/para-divertir-as-criancas-nas-ferias-passo-a-passo-de-como-fazer-um-caleidoscopio/>

Por otra parte, cada vuelta que el usuario da a un caleidoscopio, produce configuraciones irrepetibles, como fruto del juego de reflejos y reflexiones de los espejos que, colocados en determinada posición, enfocan la composición siempre únicas de un conjunto de elementos sueltos. El carácter complejo y particular de cada situación de enseñanza puede verse fácilmente reflejado en esta analogía.

Finalmente, los caleidoscopios son juguetes... en este sentido, el uso de esta metáfora nos permiten reafirmar el valor que el juego y el jugar tienen tanto como pilar didáctico del nivel inicial, como en su carácter de necesidad y derecho de todo individuo a lo largo de toda la vida.

¿Y cuáles serían, entonces, estas miradas o ejes temáticos? ¿Cómo están compuestos los espejos de este caleidoscopio formativo?

Un primer eje, que se corresponde con un primer momento temático del curso, aborda la temática del crecer, enseñar y aprender en un mundo digital, analizando cómo las infancias actuales nacen, crecen y se desarrollan en escenarios caracterizados por una excesiva digitalización de la experiencia vital (Agamben, 2001) por una hiperpedagogización y simplificación de los medios que el mercado destina a niños pequeños (Duek, 2012), con un elevado consumo de recursos lúdicos globalizados y virtualizados, y de una creciente retirada de la aparentemente innecesaria mediación adulta frente a este uso.

Un segundo tramo avanza sobre el eje didáctico del curso, y aborda la relación que tienen muchas prácticas de la cultura digital con el desarrollo de la alfabetización inicial. En el seno de prácticas sociales analizadas en el primer eje, es posible advertir cómo los chicos interactúan desde pequeños con los dispositivos digitales, no solo para jugar, sino para interpretar y crear mensajes en diferentes lenguajes. Creemos que las salas de jardín son un ámbito propicio para dar lugar a esas primeras iniciativas al tiempo que favorecen la igualdad de oportunidades de acceso desde la primera infancia. Un módulo más, continúa este eje didáctico y nos introduce de lleno en el diseño e implementación de proyectos de sala expandidos con tecnologías digitales para el logro de una alfabetización multicultural.

Finalmente, un tercer eje pone el foco sobre un tema candente y preocupante para los educadores y adultos a cargo de niños pequeños: el problema de la privacidad de la información en la red, y nos desafía a ir considerando el modo en que podemos fortalecer a los niños y sus familias en el uso cuidadoso y responsable de tecnologías digitales

GIRANDO EL CALEIDOSCOPIO: LA ESCRITURA DE AUTOBIOGRAFÍAS DIGITALES

A lo largo de sus dos versiones cuatrimestrales, alrededor de 150 educadores fueron partícipes de Caleidoscopio. Uno de los rasgos del grupo de participantes de cada edición, es la heterogeneidad, tanto en lo que respecta a su antigüedad en la docencia (alumnx

de últimos años de terciario hasta docentes con más de 20 años de experiencia), formación (desde educadoras de inicial a profesionales de diversos campos vinculados con la infancia), experiencias previas de uso de tecnología digital con fines educativos, nivel de autonomía en el uso de recursos tecnológicos, situación actual de ejercicio de la docencia.

En el marco de esta diversidad y con el objeto de identificar las concepciones previas con las que los alumnx llegan al curso, proponemos como actividad inicial la realización de una biografía digital personal (o bien autobiografía digital), estrategia basada en la elaboración de relatos personales del tipo autobiografías.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=BlgqmTxMXEU>

La autobiografía digital es un relato individual, redactado en primera persona, del recorrido personal y profesional con tecnologías digitales. Esperábamos que en la recuperación de imágenes acerca de la tecnología digital, de los modos de inserción en las historias familiares y escolares de cada uno, de las prácticas cotidianas con ella en la escuela y en el más allá, lxs participantes pudieran reorganizar sus experiencias vividas, explicitar conocimientos implícitos, reconocer procesos de atribución de sentido e identificar puntos de vista construidos.

Veamos un ejemplo:

"En el año 90 comenzaron a llegar las nuevas computadoras, y las grandes empresas comenzaron a renovar sus aparatos, y gracias a Dios donaron sus computadoras a Instituciones Educativas. Por suerte la escuela en donde me encontraba recibió una donación de la Empresa YPF y así logramos tender el

primer puente entre la escuela y era tecnológica.

Incorporar la informática al aula era todo un desafío. No había nada escrito sobre ella, y entonces ¿cómo la incorporamos?, ¿qué hacemos ahora que la tenemos ahí?. Y aparte los directivos no eran de la generación 2.0, lo cual también se hacía difícil. De a poco comenzaron a aparecer cursos de informática, profesores y maestros que se animaban a meter mano y colocaban juegos y así los chicos comenzaron a tener los primeros contactos con la tecnología. Y con la llegada de internet las cosas se aceleraron más Pero a nivel educativo estamos unos pasos atrás de la era digital.

Por suerte en lo personal logre caminar junto a los cambios que ofrece la era digital, quizás no tan a la par, más bien unos pasitos...pasos...atrás pero siempre comprendiendo que el buen uso de estas maravillosas herramientas se puede lograr propuestas interesantes tanto a nivel personal como educativo. Ya no podemos dejarla de lado, ni ignorarla, sino más bien incorporándola en la dosis justa".

En el proceso, encontramos que además de lo anterior, las autobiografías digitales fueron también caleidoscopios, donde lxs autorxs se "asomaron" a sus propias historias, y al ponerlas en foco, lograron tomarlas como objeto de estudio para mirarlas con los ojos del aquí y ahora, dotándolas de nuevos significados. Al mismo tiempo, el reconocimiento de la trayectoria personal y del impacto de los procesos sociales más amplios en la propia vida individual, actúa como punto de referencia para comparar la realidad actual y como un prisma para renovadas significaciones y problematizaciones sobre la tecnología, la infancia y la educación en el mundo de hoy. En palabras de L (alumna versión 2 2017):

"Y así fue como un día comenzamos a vencer barreras y comencé a transitar el camino de la tecnología.

Aún queda mucho por recorrer y por aprender porque este universo que aquel día me presento un gran desafío, está en continuo movimiento, y crecimiento, (lleno de nuevos desafíos) es algo que día a día nos sorprende con la evolución y progresos que hasta aquí se dieron.

Es también impresionante como la generación de mis alumnos son nati-

El paradigma de la educación digital desde el nivel inicial llama a pensar renovadas prácticas pedagógicas en las que las tecnologías no son herramientas sino entornos, territorios potenciales para la colaboración y el aprendizaje.

vos tecnológicos y con qué claridad y ductilidad manejan estas herramientas tecnológicas, así que mucho que aprender de ellos. En ocasiones pienso cómo será el futuro próximo rodeados de tanta innovación tecnológica, que es algo maravilloso, pero que espero no sea la única opción".

No obstante, lejos de obtener descripciones objetivas y como es posible apreciar en los ejemplos anteriores, en el proceso de elaboración de los relatos para hacerlos comprensibles e interesantes a posibles lectores, lxs cursantes narrativizaron sus experiencias, poniendo en juego los afectos, emociones, y particulares "modos de decir" lo cual nos permitía, en la lectura, reconstruir el camino transitado desde la valoración personal de cada autor.

OPACIDAD, TRANSLUCIDEZ Y TRANSPARENCIA: IDEAS PREVIAS COMO LENTES DIDÁCTICOS

A partir del análisis del contenido de las biografías digitales, detectamos ciertas ideas emergentes, que resultan comunes a diversos relatos, y que van dando cuenta de ciertas concepciones particulares sobre las relaciones en tecnología digital y educación y al uso de tecnologías en propuestas de enseñanza de nivel inicial. Nos detenemos un momento en estas ideas subyacentes ya que ellas actúan condicionando las prácticas pedagógicas, orientando sus fines, interviniendo en la elección de los medios (actividades, recursos) y en la valoración de su logros. Es decir, son lentes que pueden otorgar opacidad, translucidez y transparencia a la mirada sobre la realidad, y desde allí,

condicionar las prácticas que se realicen para intervenir en ella.

Una primera idea que emerge de los relatos anteriores, es la de pensar a las tecnologías como herramientas aliadas o puentes didácticos. De hecho, en numerosos escritos aparece la idea de que las tecnologías digitales, al formar parte del ambiente de desarrollo y socialización infantil, son puente para enseñar en virtud del interés que los niños tiene con ella y de la ductilidad y facilidad con que las utilizan. Otra idea relacionada con la anterior, sobre la que la idea del puente didáctico se basa, es pensar las tecnologías como instrumentos que el maestro puede elegir, dominar y subsumir a su intencionalidad didáctica previamente seleccionada.

Lejos de esta mirada inocente, buscamos introducir una mirada crítica y relacional sobre las tecnologías digitales. En el curso pensamos a las TIC como formas culturales que portan valores, concepciones y formas particulares de ver el mundo, que son fruto de sus condiciones también particulares de producción (Buckingham, 2008). Bajo el nombre de "tecnologías", a su vez, involucramos dispositivos, aplicaciones, contenidos, prácticas y aspiraciones, y lo importante es que con ellas sostenemos una relación bidireccional en las que ellas nos "usan", nos "forman" a la vez que nosotros las usamos a ellas. (Burbules, 2008)

La perspectiva de la herramienta primó como metáfora del campo de la tecnología educativa en inicios del milenio, dando lugar a prácticas pedagógicas en las que éstas eran seleccionadas "como un recurso más", de modo complementario a los materiales concretos y sin aportar casi ningún otro valor adicional. Pensadas como recursos para el aprendizaje de los contenidos de las áreas curriculares, las competencias tecnológicas que se buscaba formar residían casi exclusivamente en el uso eficiente, uso subordinado a otros fines pedagógicos más amplios.

El paradigma de la educación digital desde el nivel inicial, sin embargo, llama a pensar renovadas prácticas pedagógicas en las que las tecnologías no son herramientas sino entornos, territorios potenciales para la colaboración y el aprendizaje.



Fuente: <http://diarioartesanal.com/como-hacer-un-caleidoscopio-artesanal/>

De este modo, se abre el juego al trabajo en proyectos de educación digital que, aunque nutridos por los pilares didácticos del nivel inicial, no dejan de cobrar valor en sí mismos, planteando sus propios fines, como ser la incorporación de aplicaciones y dispositivos para la programación (a través de juguetes y robots programables), los proyectos de educación audiovisual a partir de la creación de narrativas multimodales, o el trabajo para promover un uso cuidado, seguro, creativo y responsable de tecnologías digitales...

DE PATRONES Y CONFIGURACIONES 1: ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA DE LA FORMACIÓN VIRTUAL

En general las y los docentes que llegan a este espacio de formación tienen la gran intuición de que tienen algo para hacer con lo que los chicos traen de la cultura digital, y que es muy importante que no quede fuera de las salas. En el módulo 2, abordamos específicamente esta cuestión en relación con la alfabetización inicial, promoviendo preguntas en torno a las prácticas de lectura y escritura en el marco de la cultura digital, bajo la premisa de que estamos frente a la necesidad de una reformulación de

la alfabetización en el Nivel Inicial que integre estas nuevas definiciones.

En este caso también acudimos a las narrativas para visibilizar dos tipos de experiencias: las propias de las y los participantes del curso como sujetos activos en la conformación de la cultura digital, tanto en su trabajo docente como en sus vidas cotidianas fuera del jardín, y las experiencias en las salas que incluyen prácticas de lectura o de escritura por parte de las y los niños con la mediación digital en algún punto del proceso.

A partir de los debates que se están produciendo acerca de la vulnerabilidad de nuestra privacidad, de las políticas de datos de las redes sociales y de los usos de dichos, cada vez se vuelve más necesaria una educación para los medios desde los comienzos de la escolaridad, a fin de que los niños y niñas desarrollen la capacidad para evaluar por sí mismos el tipo de contenidos a los que acceden y publican.

La primera actividad tiene un sentido que trabaja sobre la naturaleza epistemológica de la alfabetización, interpelada por las transformaciones que se presentan en las prácticas sociales relacionadas con la lectura y escritura en el marco de la cultura digital. Para realizarla, apelamos a una herramienta digital en línea de uso libre, el Padlet, o afiche digital colaborativo, para que todos suban una imagen, foto o video con alguna escena que que articule la experiencia cotidiana con las lecturas que se proponen en la Unidad. La intención de este trabajo es la de favorecer la construcción de una toma de conciencia de que también los adultos

ya nos manejamos de un modo bastante fluido con los lenguajes digitales. Las producciones que se publican en el padlet poseen dos de las cualidades intrínsecas de los textos propios de la cultura digital: son multimodales, en tanto combinan diferentes lenguajes; y son hipertextuales, en la medida en que pueden insertar hipervínculos. Se trata en realidad de prácticas con la lectura y la escritura ya habituales en las redes sociales que muchos docentes usan cotidianamente. Sin embargo, el realizarlas de un modo reflexivo y dentro del marco institucional que representa un espacio de formación, les otorga a estas prácticas el carácter de alfabetismo. En otras palabras, ya no son mensajes impulsados solo por el desarrollo tecnológico, sino que son fruto de un saber, de un conocimiento que implica la toma de decisiones, el uso y combinación de diferentes códigos o lenguajes, la puesta en circulación y en conversación con otros de los mensajes. Así, esta experiencia de construir estas narrativas en un lenguaje multimodal en un ámbito de formación representa un primer paso para comenzar a construir el nuevo objeto de conocimiento de la alfabetización en el siglo XXI.

La segunda actividad, en la que se recuperan experiencias de la sala o se imaginan nuevas a partir de las lecturas, apunta de lleno al objetivo pedagógico. Después de la experiencia de producciones multimodales en primera persona en el afiche colaborativo nos preguntamos: ¿De qué manera esto puede impactar en las propuestas alfabetizadoras en las salas de los jardines de infantes? ¿Cómo tomamos lo que saben/hacen los chicos con los dispositivos digitales? ¿Lo consideramos leer y escribir, es decir, son primeros pasos en el camino de la alfabetización? Desde el paradigma de alfabetización en el que trabajamos, partimos de lo que los chicos efectivamente hacen con el lenguaje escrito, tanto al otorgar sentido a trazos simbólicos, como a interpretar significados a partir de ese tipo de trazos. Actualmente, podemos ver cómo leen íconos en las pantallas, encuentran palabras conocidas que les permiten avanzar en un hipertexto, escriben las iniciales del sitio al que quieren acceder en la ventana del navegador porque saben que éste presentará el nombre completo. En otras palabras, se comunican a través del lenguaje escrito y de otros sis-



Fuente: imagen propia

temas simbólicos, quizás más intuitivos pero igualmente codificados, de manera exitosa. De qué manera estos primeros comportamientos permitirían –o no– reconfigurar una didáctica de la lengua escrita, es uno de los desafíos que nos convocan, una instancia de exploración conjunta, de construcción de un saber didáctico que todavía está buscando sus límites y sus alcances.

DE PATRONES Y CONFIGURACIONES 2: USO RESPONSABLE DE LAS TIC COMO COMPETENCIA PARA NIVEL INICIAL

Continuando con la línea de elaboración de relatos personales, promediando el desarrollo del curso durante el módulo de Uso Responsable de las TIC, les proponemos a las alumnas que compartan una situación problemática que hayan identificado en la sala (con lxs chicxs o con sus mayores) en relación con la temática del uso responsable de las TIC, en el marco de un foro de intercambio.

Uno de los inconvenientes percibidos específicamente en este momento es que, precisamente, al no estar el Uso Responsable de las TIC identificado como un "tema" del nivel, no surgían problemáticas ni necesidades para trabajar, salvo en contadas ocasiones cuando se mencionaba algunas tensiones en los grupos de WhatsApp de las madres y

padres de los niños, por conflictos ocurridos en la sala.

Si bien se reconoce el manejo de diversos dispositivos por parte de los chicos y se trabaja sobre propuestas pedagógicas enriquecidas con tecnologías para promover aprendizajes significativos y el desarrollo de un pensamiento crítico, todavía queda vacante el abordaje de la imagen y a huella digital como parte constitutiva de nuestras identidades.

En la medida en que se problematice la dimensión virtual de la identidad en el nivel inicial, los proyectos y las iniciativas dentro de la sala comenzarán a proliferar, de lo contrario recién tomará relevancia en primaria y en ocasiones, como resultado de la visibilización de algún conflicto en las redes.

El abordaje es complejo porque requiere, entre otras cuestiones, de un trabajo casi contracultural con las familias: detener por un momento –al menos para pensar– la naturalizada y aceiteada maquinaria de publicación de fotos y otros datos de nuestros niños en las redes, para reflexionar acerca de las implicancias a futuro para esos chicos. Niños y niñas que hoy no podrían advertir que, tal vez, el día de mañana no estén contentos con tener las fotos de su infancia a la vista de to-

dos. Más aún, teniendo en cuenta que no hay "derecho al olvido", es decir que por ahora lo que se sube, se podría borrar de nuestros muros, pero no de los muros de otros ni de los buscadores. Facebook lo explicita muy claramente:

En concreto, cuando compartes, publicas o subes contenido que se encuentra protegido por derechos de propiedad intelectual (como fotos o videos) en nuestros Productos, o en relación con ellos, nos otorgas una licencia internacional, libre de regalías, sublicenciable, transferible y no exclusiva para alojar, usar, distribuir, modificar, manejar, copiar, mostrar o exhibir públicamente y traducir tu contenido (...).

Puedes eliminar el contenido o tu cuenta en cualquier momento para interrumpir esta licencia. Debes saber que, por motivos técnicos, el contenido que eliminas puede permanecer durante un tiempo limitado en copias de seguridad (pero los demás usuarios no podrán verlo). Asimismo, el contenido que eliminas puede seguir apareciendo si lo compartiste con otros y estos no lo eliminaron.⁽⁶⁾

A partir de los debates que se están produciendo acerca de la vulnerabilidad de nuestra privacidad, de las políticas de datos de las redes sociales⁽⁷⁾ y de los

usos de dichos datos (no siempre declarados), cada vez se vuelve más necesaria una educación para los medios⁽¹⁾ desde los comienzos de la escolaridad, a fin de que los niños y niñas desarrollen la capacidad para –en la medida de sus posibilidades y a lo largo de un proceso de años– evaluar por sí mismos el tipo de contenidos a los que acceden y publican.

Si desde pequeños comprenden lo que implica compartir una imagen (o cualquier información privada propia o ajena), seguramente estarán en mejores condiciones para reflexionar antes de realizar una publicación. Se trata de generar cierto estado de alerta (no de pánico, ni de mera prohibición) para que puedan desnaturalizar las formas de habitar en la red y comprender de a poco, cuáles podrían ser las consecuencias. Hay un gran camino por recorrer y cuanto antes lo iniciemos, mucho mejor. ●

BIBLIOGRAFÍA

- Alliaud, A** (2010) *Experiencia, saber y formación*. Disponible en: http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/11/55 recuperado en abril 2018
- Agamben, G** (2001) *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo editora. Bs As
- Buckingham, D** (2008) *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*, Buenos Aires, Ed. Manantial, 2008
- Burbules y Callister** (2008) *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Granica. Bs As
- Davini, C** (2015) *La formación en la práctica docente*. Paidós. Bs As
- Duek, C** (2012) *Las nuevas formas de jugar*. <https://www.lanacion.com.ar/1515100-carolina-duek-las-nuevas-formas-de-jugar> recuperado en abril 2018
- Litwin, E** (2008) *El oficio de enseñar, condiciones y contextos*. Paidós, Bs As
- Municipalidad de Vicente López, Subsecretaría de Educación. (2017) *Lineamientos de apoyo para la Educación Digital. Nivel Inicial*. Imprenta Borges, Bs As

REFERENCIAS

- ⁽¹⁾ El PLANIED es una iniciativa del Ministerio de Educación y Deportes de la Nación “para integrar la comunidad educativa en la cultura digital, favoreciendo la innovación pedagógica, la calidad educativa y la

inclusión socioeducativa. Su misión consiste en que todos los estudiantes de la Argentina adquieran las habilidades necesarias para desenvolverse en el mundo actual y en la sociedad del futuro.” El PLANIED incluye todas las iniciativas pedagógicas y proyectos vinculados con las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y comprende, en su propuesta, los programas Conectar Igualdad (recientemente cancelado) y Primaria Digital.

⁽²⁾ Véase: <http://www.buenosaires.gob.ar/noticias/plan-srmiento-inicial-se-entrego-el-primer-atelier-digital>. recuperado en abril de 2018.

⁽³⁾ Para más info, ver: <https://www.youtube.com/watch?v=sovvgnmxA2U>. recuperado en abril de 2018.

⁽⁴⁾ A cargo de la Lic. Rossana Uccelli

⁽⁵⁾ Los Entornos Virtuales de Enseñanza y de Aprendizaje (evea) son plataformas informáticas cuyo propósito es orientar la comunicación pedagógica entre los participantes que intervienen en el proceso educativo y crear espacios o comunidades organizadas en torno al aprendizaje. A partir de una perspectiva constructivista, el diseño de un entorno virtual tiene que apuntar a la realización de una actividad conjunta entre profesores y estudiantes

⁽⁶⁾ <https://www.facebook.com/legal/terms/update>, recuperado en abril de 2018.

⁽⁷⁾ <https://www.facebook.com/about/privacy/update>, recuperado en abril de 2018.

⁽⁸⁾ Buckingham (2008) se opone a la perspectiva de “pánico moral” que establece la prohibición como un método que evitaría los males que pueden encontrarse en la red y en cambio, propone una “educación para los medios como parte de una forma más general de ciudadanía democrática, aunque también reconoce la importancia del disfrute y el placer que experimentan los niños y los jóvenes en los medios” p. 188.



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

LAS AUTORAS

SUSAN DE ANGELIS



CABA | Argentina

Investigadora y Tesista doctoral (UBA), Diplomada Superior de Postgrado en Educación y Nuevas Tecnologías y en Constructivismo y Educación (Flacso) Lic. en Ciencias de la Educación. Profesora especializada en Educación Inicial. Fue coordinadora del Programa Virtual de Formación Docente del Citep, UBA y del Programa Virtual de Formación Lúdica, IPA Argentina. Es docente de la Universidad de Bs As, de la Escuela de Maestros (CABA), de las Escuelas Normales Superiores N° 7 y N°3.

VALERIA KELLY



CABA | Argentina

Lic. y Prof. en Letras (UBA). Especialista en Tecnología Educativa (UBA) y en Nuevas Alfabetizaciones (CABA). Posgrado en Educación a Distancia (Caece-UNED). Consultora del Área TIC y Educación en IIPE UNESCO. Docente de posgrado en UNSAM y de formación docente inicial. Coordina el área de Comunicación y Expresión del Secundario a Distancia para adultos de la UBA.

NATALIA STERNSCHEIN



CABA | Argentina

Magíster y Especialista en Tecnología Educativa (UBA). Lic. en Cs. de la Comunicación (UBA). Coordinadora pedagógica en el Programa Nexos de la UBA que articula el nivel secundario con la universidad. Es coordinadora en FLACSO de la Diplomatura “Culturas juveniles e infantiles. Lenguajes y narrativas contemporáneas”; coordina la producción de cursos a distancia en el convenio INAP-Educ.ar y es docente a distancia de la Escuela de Maestros desde el 2012.

¡RECIBIMOS
LA IMPRESORA
EN LA ESCUELA!

¿Y ahora
qué
hacemos?



Antes de sucumbir ante el pánico, respiremos hondo y agradezcamos que esta tecnología haya llegado a la escuela.

Luego recomendamos buscar el sombrero de Indiana Jones, colocárselo, y animarse a explorar cómo es la impresora. En este caso en concreto la impresora es una Prusa I3, pero más allá del modelo, el funcionamiento es similar en todas.

A primera vista, vas a ver muchas varillas... la impresión 3D trabaja moviéndose en tres ejes: X, Y y Z (arriba/abajo, derecha/izquierda y adelante/atrás).

Normalmente tienen un extrusor, por donde saldrá el filamento. El filamento

estará al costado en un carretel. Notarás una base que normalmente es de color roja, es lo que se denomina "cama caliente" y unos ejes que la desplazarán. En general, el tamaño de la "cama" es de 20cm x 20cm (hay otras medidas, pero esta es la estándar).

Los archivos a imprimir se guardan en una tarjeta de memoria que se coloca al costado del display (eso varía según el modelo).

En el display encontrarás un menú que te permitirá cargar el filamento –extruir- y/o retirarlo –extraer-.

Lo primero que tendrás que hacer es calentar la "cama" y el hotend (El HotEnd, es la parte final del extrusor, la cual va

Existen numerosos repositorios con archivos para descargar. Estos están comúnmente en el formato .stl u .obj y acorde a la impresora que tengamos debemos ajustarlo en un formato que entienda la impresora.

a fundir el filamento y lo va a depositar sobre la superficie de impresión) a 200° y 60% en el caso de utilizar el filamento

PASO 1**Colocar filamento****PASO 2****Fijar filamento**

- Ir a Menú Principal
- Preparar
- Precalentar PLA

**PASO 3****Cargar filamento**

- Menú: Extruir/Extraer
- Girar perilla Extrusor 120
- Comrpobar que sale filamento
- Colocar fijador en vidrio
- Ir a Menú Principal
- Imprimir desde tarjeta SD

PLA, porque dependiendo del filamento varía la temperatura de fundido. Este filamento es biodegradable y orgánico y es excelente para trabajar. Existen muchos otros tipos de filamentos, como el ABS, que se fabrica con derivados del petróleo y por lo tanto, no es biodegradable. Otro ejemplo es el FLA, filamento flexible, un compuesto plástico al que se le añade un agente químico (plastificante), para aumentar su flexibilidad y reducir la temperatura de fundido y la viscosidad, lo que permite que las impresoras 3D puedan fundirlo y darle la forma deseada.

Una vez decidido el filamento a utilizar y hecho el calentamiento acorde al mismo, se comenzará con la carga del mismo.

Importante: Siempre que se va a realizar una acción el Hotend debe estar caliente.

Una vez colocado el filamento en el orificio del Hotend, se buscará en el menú del display en Preparar, la opción Extruir/Extraer y se girará la perilla hacia la izquierda de forma tal que notemos que el filamento entró; si tiramos suavemente deberíamos notar resistencia. Esto nos indica que el filamento quedó adentro. Si giramos un poquito más la

perilla vamos a ver que en la parte de abajo comienza a salir el filamento. Ya está lista para imprimir!!

Algunas cuestiones a considerar: A veces el filamento no se encuentra correctamente bobinado y se enrolla trabándose, por lo que se corta. La impresora no se detendrá: seguirá funcionando como si lo tuviera, por lo que los ejes y el cabezal seguirán su ritmo pero no estará imprimiendo puesto que se le terminó el filamento.

En esta situación, no hay forma de volverla al momento en que se interrumpió el proceso de impresión, se debe reiniciar. Si lo advertimos rápidamente, se puede detener la impresión y colocar nuevamente el filamento y esperar que, al continuar, no se note la interrupción. Cuando las piezas son muy grandes es conveniente "partir" el diseño para luego pegarlo. Esto nos evitará más de un dolor de cabeza.

YA TENEMOS LA IMPRESORA CARGADA Y AHORA:

Chequeamos que esté todo correctamente.

- Filamento bien colocado.
- "Cama" y Hotend a la temperatura adecuada.
- Tarjeta de memoria con el archivo

grabado.

- Presionamos en el menú del display la opción Imprimir desde SD y seleccionamos el archivo deseado.

¿CÓMO SE OBTIENE UN ARCHIVO IMPRIMIBLE?

Existen numerosos repositorios con archivos para descargar. Estos están comúnmente en el formato .stl u .obj y acorde a la impresora que tengamos debemos ajustarlo en un formato que entienda la impresora. Ese formato se denomina .gcode y es el que se carga en la tarjeta de memoria.

Existe un programa que se utiliza para hacer este cambio de formato; el programa CURA. Se descarga de <http://replikat.com.ar/soporte/descargas>

¿Qué es el formato g.code? Es un formato de archivo que lee la impresora. El formato de diseño .stl u o .obj se transforma en órdenes de coordenadas que son las que direccionan a los ejes X, Y y Z.

REPOSITORIOS DE ARCHIVOS .STL , OBJ Y HERRAMIENTAS ON-LINE PARA DISEÑAR

Existen numerosas herramientas de diseño 3D. También repositorios, entre ellos:

Tinkercad (<https://www.tinkercad.com/>) es una herramienta gratuita y a la vez repositorio a la que hay que registrarse para obtener una cuenta gratuita. Tiene diferentes espacios de trabajo: Simulador de circuitos eléctricos (Arduino) y un espacio de diseño en 3D bastante sencillo de utilizar. Los archivos generados se pueden compartir y descargar en formato *.stl u *.obj.

Tinkercad ofrece un espacio de aprendizaje donde se pueden tomar diferentes lecciones y un espacio de educación en el que, utilizando un código que provee el sistema, permite invitar a los estudiantes de nuestras clases.

En próximas entregas avanzaremos en tips de diseño e impresión. ●

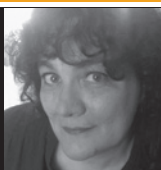
Nota: Desde el 2017 iniciamos un espacio Maker de Tecnología Experimental conformado por ocho docentes mujeres que se desempeñan en todos los niveles de educación, desde Inicial a Superior. Brindamos talleres Maker de robótica, electrónica, diseño de videojuegos (programación, diseño de personajes y/o escenarios), Impresión en 3D (con lápiz3D y/o impresora), programación creativa, edición de videos, y mucho más. <https://geniocreativo.net>



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

LAS AUTORAS

ANDREA
ROCCA



CABA | Argentina

Tengo 53 años, vivo en CABA con mis hijas, mi marido, perros y gatas. Apasionada por la tecnología, soy analista de sistemas y especialista en educación y TIC. Me encanta viajar y tuve la oportunidad de capacitar en programación, electrónica y robótica a docentes y facilitadores digitales de todo el país. Me gusta investigar, escribir contenido y por supuesto... acompañar a otros en su proceso de aprendizaje. Docente de Escuela } Secundaria y especialista robótica educativa en DITE-Prov. BA.

NANCY
MORALES



Buenos Aires | Argentina

Pasé los 40! Casada y Madre x 2. Disfruto de compartir todo aquello que sé y que tanto me gusta como enseñar a programar a chicos y grandes y a integrar la tecnología en las aulas a otros docentes. Profe de informática, experta en elearning y especialista en educación y TIC. Siempre estoy aprendiendo cosas nuevas, toco, pruebo e investigo mucho, soy una eterna aprendiz. Colecciono llaveros y ensayo la fotografía. Soy docente de escuela de gestión privada y tutora e-learning.

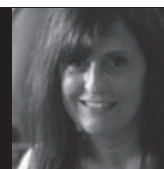
MARISA
CONDE



Buenos Aires | Argentina

Vivo en San Martín, Provincia de Buenos Aires, tengo 2 hijos y dos nietos que les encanta lo que hago y prueban los prototipos. Soy Mg en Videojuegos y Educación, Especialista en Tecnología Educativa, Profesora en Informática. Docente en UNPAZ, en INSPT-UTN y de escuela Secundaria, Tutora E-learning en el programa EnFoco, y una aprendiz constante. Me apasiona enseñar.

MARÍA
GABRIELA
CRISTIANI



CABA | Argentina

Vivo en CABA y soy docente de informática desde hace casi 30 años!!! Soy Lic. en Cs. de la Educación (UBA) y mi área es la Tecnología Educativa. Desde un principio, apunté mi interés y mi trabajo hacia la informática y su impacto en la educación, y sigo por ese camino, siempre aprendiendo y abierta a los nuevos desafíos. Soy Lic. en Ciencias de la Educación (UBA) Área: Tecnología Educativa Diplomatura Internacional de enseñanza con TIC (Cambridge University) Posgrado en Materiales Didácticos (Flacso) Coordinadora de tutores en Infod (Planied) y Asesora Pedagógica free lance y docente de escuela de gestión privada.

GENIOCREATIVO.NET

Estas son algunas de las propuestas de talleres participativos y actividades abiertas que desarrollamos en el colectivo Genio Creativo.

Si deseas participar en algún taller puedes escribirnos al e-mail: contacto@geniocreativo.net



TALLERES INTINERANTES

- Programación lúdica y creativa
- Club de programación para chicas y chicos
- Robótica experimental educativa desde 5 a 18 años
- Desarrollo de aplicaciones móviles
- Diseño y desarrollo de videojuegos (Kodu o Scratch)
- Creación de mundos y programación (Minecraft Edu)
- Diseño gráfico orientado a los videojuegos
- Edición de video con técnica Stop Motion
- Espacio maker (robot, impresora 3D)
- Experimentación con realidad aumentada
- Creación de gif animados
- Piloto de drones
- Ser un Youtuber
- Creación y diseño de juguetes tecnológicos
- Torneos de e-sports para chicos

¿Qué es la

CULTURA MAKER?



Hace un tiempo comenzó un movimiento cultural asociado a la democratización del conocimiento y a la posibilidad que todos tenemos, de ser creadores y constructores. Gracias a las oportunidades de difusión y socialización, que nos brinda Internet, surgió el DIY (Do it yourself), es decir, ¡Hacelo vos mismo!, fomentando así las creaciones colectivas.

Todos podemos aprender, diseñar, inventar y colaborar para una sociedad inclusiva.

La Cultura Maker o cultura del hacer, busca diseñar, pensar y crear soluciones "fáciles" o no profesionales, para llevar a cabo proyectos tecnológicamente complejos. El conocimiento está al alcance de todos. Ser makers o "hacedores" es vincularse más estrechamente con la Ciencia, la Tecnología, el Arte y la innovación. La electrónica y la robótica cumplen un rol fundamental, aunque

también se fusionan con oficios más relacionados al trabajo artesanal; todo esto para crear nuevos artefactos o intervenir otros ya existentes.

Los makerspaces se han convertido en espacios de aprendizajes desestructurados, orientados a proyectos, habilitando espacios para crear y fallar, encontrar soluciones y escuchar otras opiniones.

HACER, PONER MANOS A LA OBRA, EXPERIMENTAR E INVOLUCRARSE DESDE UN ENFOQUE LÚDICO.

El Movimiento Maker es una de nuestras mayores fuentes de inspiración: es la clave en la cual pensamos nuestras clases. Es por esto que nos interesa, para aquellos que aún no están familiarizados con esta cultura, contarles un poco de qué se trata.

La filosofía del movimiento maker, ve

a las personas como sujetos activos, creadores y transformadores de la realidad, no como meros consumidores. Involucrarse físicamente en los procesos y poder llevar a cabo ideas propias junto con otros, combinarlas y potenciarlas,



Creando con lápiz 3D sobre diseños en papel.

tiene un fuerte poder en el proceso de construcción del conocimiento y conlleva grandes satisfacciones personales y sociales.



Bee recorre la Isla del Tesoro.

Es por esto que desde hace un tiempo, el movimiento maker comenzó a llamar la atención de educadores, como una excelente forma de despertar el interés de niños y adolescentes hacia disciplinas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

¿PODEMOS PENSAR EL CAMBIO EDUCATIVO INCLUYENDO IDEAS DE LA CULTURA MAKER?

Aprender a crear con tecnología es nuestro desafío educativo. Somos un grupo de docentes de Informática que pensamos nuestras clases como un espacio para crear, divertirse y colaborar, nos identificamos con una forma de abordar el contenido y ponemos en práctica una didáctica que está en constante transformación, acercándoles a nuestros alumnos el mundo de la programación y la robótica, para que puedan hacer algo más que consumir tecnología.


Pensamos que es clave para la transformación educativa, generar propuestas que aprovechen las emociones que se activan cuando jugamos. Hoy, sabemos que emoción y cognición son procesos que van de la mano y sin dudas es, en el juego, que niñas y niños encuentran la libertad de expresión necesaria para dar rienda suelta a la "alegría creativa", dando lugar a aprendizajes significativos.

Pensamos en propuestas que permitan potenciar el pensamiento divergente, permitiendo analizar las distintas posibilidades que existen para llegar al mismo objetivo. Los invitamos a dialogar sobre las maneras de resolver desafíos

LAS AUTORAS


ANDREA
ROCCA



CABA | Argentina 
Ver CV en página XX.

MARISA
CONDE



Buenos Aires | Argentina 
Ver CV en página XX.

NANCY
MORALES



Buenos Aires | Argentina 
Ver CV en página XX.


MARÍA
GABRIELA
CRISTIANI



CABA | Argentina 
Ver CV en página XX.


LAURA
SUÁREZ



Santa Fe | Argentina 
Profesora de Informática en nivel primario, Docente de Tecnología en nivel secundario, Docente de Robótica con Lego para niños de 4 a 9 años y Tutora virtual del Instituto Nacional de Formación Docente (Infod).

SILVINA
INFANTINO



Buenos Aires | Argentina 
Profesora de nivel secundario de: Taller de Informática, Tecnología de la Información, Talleres Cuatrimestrales de Formación Profesional y Universitaria, y de Diseño. Docente de Robótica y Programación con Scratch y Arduino.

para que se involucren en sus propios aprendizajes, incorporando los conocimientos sobre robótica y programación paulatinamente, mientras juegan, se mueven, dialogan, analizan, reflexionan, se equivocan y corrigen, en equipo.

Algunos lineamientos importantes:

- Presentar "desafíos, apartarnos de la idea de "consigna de trabajo". Esto permite a los alumnos comenzar a trabajar en modo juego. La idea de resolver un problema se vuelve un desafío atractivo, para chicos y grandes.
- Trabajar en espacios flexibles: algunos estudiantes eligen trabajar parados, otros sentados, otros en el piso... todas las formas son válidas.
- Fomentar un ambiente con actitud positiva.
- Trabajar en equipos.
- Ser cooperativos entre todos los integrantes del espacio.
- Ser respetuosos con las produccio-

nes de cada grupo.

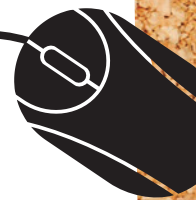
Nosotras creemos que, la teoría debe estar embebida en el hacer mismo de forma tal que resuelvan mientras van haciendo, y esto es aplicable a cualquier espacio curricular. La innovación debe ser pedagógica más allá de la tecnología que se utilice, y los docentes debemos encontrar un nuevo formato que permita desarrollar en nuestros estudiantes, nuevas competencias y habilidades.

A nosotras nos gusta decir que la teoría está <embebida> en el hacer mismo. ● <https://geniocreativo.net/>



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

Interconectados



Almafuerte se encuentra a 92 km de Córdoba Capital, su ubicación la convierte en lugar estratégico (110 km de Río Cuarto, 15 km de Río Tercero, 9 km de Embalse que la conecta al corredor turístico del Valle de Calamuchita).

Es un lugar beneficiado por la naturaleza, la presencia de su lago y su río, rodeados de un hermoso paisaje serrano y un agradable clima.



Estudiantes de 6to.
A referentes del programa EdF

El lago ecológico Piedras Moras fue calificado como el espejo de agua más limpio y preservado de la provincia, ideal para la práctica del buceo, la navegación deportiva a vela y los deportes acuáticos. La claridad de las aguas del Río Municipal (a tan solo 3 km de la ciudad), y las sombras de sus añejas arboledas son un lugar ideal para disfrutar en familia.

El Paseo del Ferrocarril es una puesta en valor de la vieja e histórica estación de trenes, allí se encuentra el Museo Antropológico Regional Camiare junto a un multiespacio cultural donde se realizan exposiciones de pintura, fotografía, artes plásticas de numerosos artistas locales, regionales y provinciales.

Una de las escuelas de la ciudad es el IPEM 299 "Dr. Spiridón Estéfano Naum-

chik", en el que celebraremos el Día de Internet con una jornada de socialización de experiencias y juegos, dando a conocer las posibilidades que pueden ofrecer las tecnologías emergentes a las sociedades y al futuro próximo de nuestros jóvenes.

En un contexto de cambio permanente, en el cual las competencias digitales se convirtieron en unas de las más valoradas para el desarrollo, la integración social y la construcción del conocimiento, queremos integrar los recursos tecnológicos a través de redes que generen relaciones de cooperación y aprendizaje entre pares, poniendo como lema uno de los valores fundamentales que es la **colaboración**.

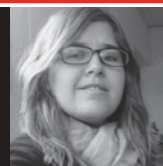
Desde espacios curriculares del ciclo orientado en informática, proponemos aprender juntos, trabajar en equipo, ser creativos, aprender a tolerar la frustración, y explorar los usos y aplicaciones de la Informática en diferentes contextos de la realidad.

Las actividades previstas para el festejo, organizadas por estudiantes de **6to año Informática**, contemplan la participación de todos los cursos de la escuela. Las producciones que se presentarán se fueron realizando gradualmente desde el comienzo del ciclo lectivo: armado de **Pi-Top** para enseñar programación a estudiantes de 3er año, juegos con realidad aumentada, realidad virtual, búsqueda y selección de información en los trabajos de investigación, talleres interdisciplinarios en ambas divisiones de 4to año, muro digital (y en formato papel) con vocabulario específico utilizado en "la red", robótica educativa, plataformas virtuales, tecnología satelital.

Estos espacios de encuentro permiten **reflexionar sobre la importancia de Internet como herramienta de aprendizaje**, ya que posibilita una comunicación con

LA AUTORA

VERÓNICA
CHIAVASSA



Córdoba | Argentina 

Analista de Sistemas y Especialista Docente en Educación y TIC. Prof. de Informática - Literatura y TIC en Escuela Dr. Pedro C. Molina - Almafuerte y Profesora de Informática en Dr. Spiridón E. Naumchik (IPEM N: 299)

mayor rapidez y fluidez, vincula personas de sociedades diferentes, estimula el trabajo colaborativo, facilita y amplía las posibilidades de investigación, permite acceder al instante a información de actualidad, estimula la creatividad en la producción, crea nuevos espacios de diálogo e intercambio.

Y con ese disparador, proponemos pensar **redes interescolares y intraescolares** para conocer sus posibilidades e imaginar cómo dinamizarlas y promover su potencial.

Para la organización del festejo cada estudiante tiene asignado un rol, convirtiéndose en los protagonistas y referentes de educación digital, participando activamente en el desarrollo de iniciativas, transformando las formas de interacción en las aulas y fortaleciendo vínculos al compartir sus experiencias. El festejo es abierto a la comunidad por lo cual la invitación se hizo extensiva a padres de los alumnos, docentes de la institución, exalumnos de la orientación y escuelas primarias de la ciudad. ●

El registro de toda la jornada se compartirá en el blog institucional:
<https://notipem299.blogspot.com.ar/>

EXPERIENCIAS DE ATENCIÓN PLENA EN LAS AULAS DE 2 A 12 AÑOS

(MINDFULNESS)



Eva, Sonia y Laura, somos tres maestras a las que nos une, además de ser españolas (Málaga y Valencia), la pasión por enseñar. Enseñamos en distintos niveles educativos (1º y 2º ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria) pero las tres apostamos por introducir la práctica del Mindfulness en el aula con el objetivo básico de crear un ambiente más propicio para enseñar y aprender.

Apostamos por una educación de calidad donde el niño sea el principal protagonista y el desarrollo interior como personas (emociones y sentimientos) sean parte esencial del proceso.

Es de vital importancia que eduquemos las emociones desde los centros educativos. Enseñemos a aprenderlas, a manejarlas e incluso a cambiarlas. Nuestras emociones pueden ser nuestra mayor fortaleza o nuestra mayor debilidad. Todo depende de cómo las manejemos.

La atención plena (Mindfulness) nos facilita las herramientas necesarias para descubrir las emociones y poder entenderlas.

¿QUÉ ES EL MINDFULNESS?

"Es estar conscientemente presente, queriendo comprender qué es lo que ocurre, desde una actitud abierta y amable. Es experimentar la alegría y la tristeza en el momento en que estas suceden. Sin tener que hacer nada con ello, sin tener que reaccionar inmediatamente o expresar qué piensas". Snel, E (2013). Tranquilos y atentos como una rana. Barcelona. Editorial Kairós.

¿Y cómo lo logramos? Haciendo hincapié en la atención, la memoria, la concentración, las emociones y fortaleciendo la relación maestro-alumno.

Y es aquí cuando el mindfulness se transforma en una actividad esencial para alcanzar estas metas.

Existen investigaciones que demuestran todos los beneficios del mindfulness y son todos positivos. Por ejemplo, conseguir una mayor capacidad de concentración, el aprendizaje de la gestión emocional y control de impulsos, mayor capacidad reflexiva, aumento de la empatía y resolución de conflictos.

Desde nuestra experiencia podemos decir que el mindfulness llevado al ám-

bito escolar es productivo tanto para los alumnos como los docentes en cualquier nivel educativo y queremos contaros nuestras experiencias.

"Los niños no tienen ni pasado ni futuro, [...] disfrutaban del presente." Jean de la Bruyère, Les caractères.

EXPERIENCIA DE LAURA VELA, MAESTRA DE EDUCACIÓN INFANTIL EN EL PRIMER CICLO (0-3 AÑOS): "PEQUEÑAS MIRADAS HACIA DENTRO"

El proyecto "Pequeñas miradas hacia dentro" es un proyecto de Mindfulness destinado a alumnos de 2-3 años. A finales del curso 2016-2017 me surgió el interés por esta técnica al haber leído acerca de los beneficios que reporta esta técnica.

Además, supe que algunos colegios lo contemplaban como asignatura dentro del curriculum. Por lo que me puse manos a la obra. Hablé con el equipo educativo y decidimos dedicar el mes de vacaciones para recabar información, hacernos con una bibliografía interesante y a la realización de un MOOC sobre el Mindfulness y las emociones organizado por la Universidad de Málaga. También participamos en sesiones de Mindfulness organizadas por el museo Municipal de Málaga.

Una vez que comenzó el curso escolar 2017-2018 realizamos una batería de actividades para llevar a cabo en el aula y lo incluimos en nuestro proyecto educativo haciendo referencia a esta práctica como nueva línea metodológica en las aulas de 2-3 años.

Y ya solo nos quedaba llevarlo a la práctica con los alumnos e informar a las familias de nuestros alumnos del proyecto. Para ello convocamos a las familias de nuestros alumnos de 2 años y les hicimos partícipes de una sesión de Mindfulness en el centro. Les explicamos en qué consistía la técnica y hablamos de sus beneficios. Después proyectamos videos de sus hijos en la práctica dentro del aula y de esta forma fue como presentamos el proyecto a las familias, las cuales quedaron encantadas.

Nos comprometimos a compartir con ellos actividades para hacerlas en casa cada trimestre.

Y así es como pusimos a rodar el pro-

Es de vital importancia que eduquemos las emociones desde los centros educativos.

Enseñemos a aprenderlas, a manejarlas e incluso a cambiarlas.

Nuestras emociones pueden ser nuestra mayor fortaleza o nuestra mayor debilidad. Todo depende de cómo las manejemos.

yecto "Pequeñas Miradas hacia dentro".

¿Cada cuánto tiempo lo ponemos en práctica en el aula?

Las sesiones de Mindfulness son de poca duración.

Ejecutarlas durante varios minutos al día tiene un impacto directo en el desarrollo de la autoconciencia, la concentración y por tanto en la atención a los estímulos de aprendizaje. Solo hay que ser constantes en la práctica y hacerlo todos los días en cualquier momento de la jornada escolar: asamblea, después del patio, antes de la marcha a casa...

El educador puede guiar la sesión hacia el estado de las emociones, y al de los compañeros, desarrollando la empatía.

¿En qué consiste una sesión de Mindfulness?

Para comenzar la sesión se sientan en cojines que han traído de casa y al sonido del cuenco tibetano comenzamos a realizar las actividades programadas. Al sonido del cuenco tibetano trabajamos las siguientes rutinas:

- Respiración
- Relajación del cuerpo
- Y a continuación llevamos a cabo las actividades recogidas en nuestra batería de actividades relacionadas con la audición, coordinación de sonido y movimientos, emociones, etc.

Una vez aprendidas las rutinas de las sesiones son los alumnos los encarga-

dos de coger sus cojines, sentarse con buena postura y hasta alguno se atreve a tocar el cuenco tibetano.

¿Qué actividades llevamos a cabo en el aula?

A continuación, os facilito algunas de las actividades más significativas que ponemos en práctica en el aula:

Buscando una estrella: Esta es una de las actividades que más les gusta a los alumnos. Para ello mostramos a los alumnos las imágenes de un cohete y una estrella. En primer lugar, mostramos el cohete y nos imaginamos que subimos a él para ir a cazar estrellas. En este momento nos imaginamos viajando por el espacio lleno de estrellas. A continuación, mostramos la imagen de una estrella y centramos toda la atención en la estrella que hemos cazado: la cogemos con las manos, con cuidado de no pincharnos con las puntitas, la acariciamos, la abrigamos, la olemos, la escuchamos e incluso nos atrevemos a probarla invitando a los alumnos a que propongan a qué sabe su estrella (todo a través de la imaginación). Una vez que terminamos de probar la estrella la volvemos a soltar al cielo para volver a cazarla otro día.



Foto cortesía de Laura Vela

Libro de las emociones: No hay mejor forma para entender nuestras emociones y entender cómo nos sentimos antes distintas situaciones que viéndonos a nosotros mismos. Una actividad interesante es solicitar a las familias una foto de su hijo donde refleje la emoción que le haya adjudicado la educadora. Una vez tenemos las fotos de todos los alumnos elaboramos un libro que les mostramos y ellos se identifican a sí mismos, a los demás compañeros y describen qué está sintiendo el niño que aparece en la foto y los motivos por los que se puede sentir así. Además, hemos incluido imágenes de las educadoras. Esta actividad les encanta y



Foto cortesía de Laura Vela

con ella podemos plantearles distintas situaciones y trabajar la empatía.

Cin-emoción: Como técnica novedosa hemos incluido el proyecto Cin-emoción con el que hacemos un acercamiento al mundo del cine a través de las emociones. Para ello seleccionamos la emoción a trabajar, seleccionamos a los alumnos actores y al toque de claqueta: ¡Luz, Cámara y Emoción! comenzamos a grabar y hacer "rodajes" dirigidos por las educadoras. Luego unimos las grabaciones y editamos un pequeño video el cual es proyectado en el aula. El momento de la proyección es de expectación máxima ya que ellos son los protagonistas de las historias. Hay una concentración plena, silencio y risas nerviosas al verse en televisión.

¿Qué resultados obtenemos de la práctica de esta técnica?

Una de las evidencias que de momento nos está aportando la práctica del Mindfulness en las aulas de alumnos de 2-3 años es lo receptivos que están los alumnos al finalizar la sesión ya que se respira gran calma y tranquilidad.

Es entonces cuando aprovechamos para crear ambientes de aprendizajes que sin duda son de éxito asegurado. También he de destacar que esta práctica favorece la percepción de alguna necesidad educativa de los alumnos por parte del docente y ello nos permitirá guiar nuestra actuación.

Según estudios realizados el Mindfulness también ayuda a conciliar el sueño y dado que a estas edades muchas familias me comentan las dificultades

que tienen sus hijos para conciliar el sueño le propuse a las familias que aprovecharan la hora de ir a la cama para poner en práctica el mindfulness con un cuento. Les facilité varias pausas como centrarse en el protagonista del cuento o en alguno de los personajes, hacerles preguntas sobre ese personaje elegido, etc. con el fin de conseguir una atención plena.

Esto me animó a elaborar unos cuestionarios para las familias para saber la aceptación que tenía esta práctica y saber también si estaban llevando a cabo la práctica a la hora de ir a dormir y si habían notado mejorías. El formulario ha sido facilitado a todas las familias de mi centro escolar y algunas de las preguntas incluidas son: ¿Conocía esta técnica antes de que se la presentáramos?, ¿Le parece beneficiosa esta práctica? ¿Está viendo resultados en su hijo? ¿Le gustaría que el próximo curso siguiéramos llevándola a cabo?

<https://goo.gl/WqBzrF>

Además, he elaborado un formulario para los docentes, que está siendo compartido por las redes sociales para que cualquiera pueda participar con el que pretendemos saber en qué lugar se encuentra en Mindfulness. Algunas de las preguntas que se incluyen: ¿Conoces la práctica del Mindfulness? ¿Lo has practicado alguna vez? ¿Conoces algún docente que lo practique?

<https://goo.gl/bMLoD7>

Nuestra idea es añadir estos resultados a nuestro proyecto, que este curso escolar hemos puesto en marcha, que sin duda daremos continuidad el próximo curso y así nuestros alumnos podrán seguir haciendo "Pequeñas Miradas hacia dentro".

Dato de interés: El proyecto "Pequeñas miradas hacia dentro ha sido finalista en los III Premios Escuela Infantil (Editorial Siena)

ARTÍCULOS RELACIONADOS:

<http://www.eligeeducar.cl/camara-emocion-las-palabras-convierten-estos-ninos-actores-emociones>

<https://www.miranosyunete.com/single-post/2018/03/29/BLOG-EDUCATIVO-PROYECTO-CIN-EMOCIÓN-PARA-ALUMNOS-DE-PRIMER-CICLO-DE-INFANTIL-2-3-AÑOS>

LA AUTORA

LAURA
VELAMálaga | España 

Maestra de Educación Infantil por la Universidad de Málaga con casi 20 años de experiencia.

Directora del Centro de Educación Infantil Sagrada Familia en Málaga capital desde hace 10 años.

Vocal de infantil de CECE (Federación de Centros Privados y Concertados). Nominada a los premios Educa Mejor Docente de España 2017 y además participó en la colección de libros publicados por Educa titulado:

“16 experiencias de Educación Infantil”. La organización Elige Educar ha seleccionado su proyecto de Cin-emoción para incluirlo en su plataforma web (proyecto para trabajar las emociones).

El proyecto “Pequeñas Miradas hacia dentro” finalista en los III Premios Escuela Infantil.

El centro escolar que dirigió seleccionado por la Junta de Andalucía por centro referente dentro del programa de Detección de Buenas Prácticas.

Bloguera en el blog “Míranos y Únete”, un blog de diferentes profesionales de la educación que quieren compartir su día a día con otros docentes, padres y alumnos. Entre ellos maestros, de diferentes centros educativos con un fin común: LA EDUCACIÓN.

Colaboradora con un proyecto internacional llamado la Educación Vital. Participará próximamente como ponente para alumnos del 1º curso de Módulo de FP Grado Superior de Educación Infantil del Instituto de Mayorazgo de Málaga y en el colegio La Reina.

Colaboradora en las jornadas de orientación profesional OriéntaT del colegio La Presentación de Málaga.

Su blog: @blogLauraVela (en Facebook) donde comparte todas sus experiencias como docente.

EXPERIENCIA DE SONIA RUBIO, MAESTRA DE EDUCACIÓN INFANTIL DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL (3-6 AÑOS)

Vivimos en una sociedad llena de prisas, de estrés donde todo es correr, nos levantamos y vamos tarde a todas partes, no nos da tiempo a desayunar relajados (muchos niños desayunan en

el coche camino de la escuela), trabajamos rápido porque tenemos muchas actividades y poco tiempo, comemos acelerados, aprovechamos un hueco en la tarde para hacer la compra, grabamos una peli o serie porque no tenemos tiempo de verla, preparamos una cena ligera y nos acostamos para terminar un día que mañana se volverá a repetir. Y así un día tras otro.

¿Qué está pasando? ¿Qué nos ocurre? ¿Por qué tanta prisa? ¿Cómo afecta a los niños tanta prisa? ¿Es la causa de tanto déficit de atención?

Todo este estrés se ve reflejado en nuestros alumnos que viven acelerados por lo que los adultos le transmitimos.

Desde hace unos años, se está llevando a cabo en muchos coles dedicar un tiempo del horario a concentrarse y a la atención plena. Y los resultados son muy gratificantes. Los primeros beneficiados son alumnos que demandan más tiempo a esta actividad. Parar cinco o diez minutos en clase a veces es mejor que seguir con las explicaciones si vemos que los chicos no están atentos.

En Infantil está demostrado que concentrarse y alcanzar la calma puede mejorar el rendimiento en alumnos con problemas de atención. Esto me llevo a un curso en Granada de Mindfulness en Educación Infantil y poner en práctica todo lo que allí aprendí.

Reflexionando un poco pensé que a mí también me vendría bien, parar y centrarme en lo que hago en clase con mis alumnos. Les exijo con la lectura, la escritura, que si una ficha, que ahora toca matemáticas, que vamos a la biblioteca...Así que empecé por pararme yo y ver que estaba ocurriendo en ese momento y centrarme solo en una cosa: mis alumnos.

Os cuento un poco mi experiencia y como llevo a la práctica pequeñas pinceladas de esta técnica que mis alumnos le llaman yoga.

Los lunes en mi cole es el “día del yoga”, es obligatorio el uso de calcetines antideslizantes. Esto para ellos es algo inusual, andar descalzo por el aula de usos múltiples, y es por eso que todo lo que se salga de la rutina les encanta. Aprovecho este momento también para

“Los niños no tienen ni pasado ni futuro, [...] disfrutan del presente.”

Jean de la Bruyère,

Les caractères

trabajar la autonomía en descalzarse y calzarse, atarse los cordones, trabajo la izquierda y derecha, pedir ayuda para atarse los cordones si uno no sabe, el ser ordenado y dejar los zapatos juntos, y sobre todo agradecer al que me ayuda.

La sala (normalmente utilizo el salón de actos, pero si alguna vez no está disponible utilizamos nuestra clase) se acondiciona también: una luz tenue, bajamos las persianas, la música de relajación de fondo y algún olor gratificante (normalmente varillas de incienso). A partir de aquí el tono de voz baja, y ellos lo hacen estupidamente.

La sesión comienza con un control de la respiración, sintiendo como se infla y desinfla nuestra barriga poniendo nuestras manitas sobre el abdomen, si podemos hacerlo con los ojos cerrados mucho mejor. Tumbados boca arriba en colchonetas y si el tiempo no es frío en el suelo. Con sus propias manitas sienten como su abdomen sube y baja. Solo unos minutos lo suficiente para que estén ya metidos en la dinámica de la clase.

A continuación, andamos libremente por la sala y el único medio de comunicación es la expresión de la cara (nos sonreímos, nos guiñamos un ojo, nos detenemos y nos miramos simplemente a los ojos...). Es como un saludo a todos los miembros del grupo, pero solo con gestos. Las caritas lo dicen todo, los más tímidos se atreven con una sonrisa, los más impulsivos se controlan y se paran delante de un compañero e intercambian algún gesto que les agrada, es una gozada verlos interactuar.

Unos minutos y les invito a sentarnos en círculo para comenzar la sesión centrándonos en nosotros mismos donde yo les voy guiando un poco en que se tienen que escuchar ellos mismos, desconectando de los sonidos que nos llegan del exterior: ruido de otras clases, un coche que ha pasado, los pajarillos en la ventana....al principio les cuesta pero con la practica cada vez lo

hacen más fácil, intento sentarme cerca de aquellos que tienden a distraerse con facilidad para ayudarles a su plena concentración o al menos que no distraigan al resto.

Después hacemos algunas posturas de yoga para niños, siempre desde el autocontrol de su propio cuerpo y aceptando las posibilidades de cada uno para realizarlas.

Aquí siempre trabajo alguna dinámica en pareja o grupo: con pelotas nos damos un masaje en la espalda, con telas deslizo a mi compañero por la sala, nos hacemos cosquillas en los pies.

Finalizamos la sesión con la vuelta a la calma, volvemos a la controlar la respiración y realizamos sentados en asamblea una metacognición, donde cada uno expresa libremente como se ha sentido, lo que más le ha gustado y lo que no le ha podido gustar, y agradece a su compañero el haberle ayudado a sentirse bien y al grupo entero el sentirse a gusto en la sesión.

Casi siempre terminamos con una dinámica donde trabajamos la expresión oral: hemos fabricado con una caja de cartón "El dado de las Emociones" donde cada uno libremente tira el dado y según la carita que le haya salido expresa una situación en la que se haya sentido o se sentiría así. Las respuestas de los chicos a veces nos dan una lección de valores increíble, por eso creo que es muy importante escuchar a los niños, hay que darles muchas oportunidades para expresarse, para conocer lo que sienten, por qué está enfadado o por qué hoy se siente triste....

Después de tres años llevando a la práctica estas "sesiones de yoga" como ello las denominan, los niños llegan más relajados al aula y la siguiente actividad es más relajante y tranquila. Están más atentos y se concentran más.

He comprobado a lo largo de las sesiones que esta técnica de relajación tiene muchísimas ventajas:

- aumenta la creatividad
- desarrolla la capacidad de atención
- favorece tranquilidad y sosiego
- promueve la paciencia,
- fomenta el autocontrol
- mejora la concentración.

LA AUTORA

SONIA
RUBIO
RODRIGUEZ



Málaga | España 

Actualmente profesora de 2º ciclo Educación Infantil, coordinadora de esta etapa en el colegio Juan Pablo II de la Fundación Diocesana de Málaga con 20 años de docencia.

Coordinadora del Equipo de Innovación y especialista en Psicomotricidad infantil y Mindfulness de dicho centro escolar.

Ha formado parte de grupos de trabajo relacionados con la creatividad, lectoescritura, aprendizaje basado en proyectos y el más reciente de neurociencia.

Ha colaborado con Oxfam Intermon en su programa "Educar para una Ciudadanía Global" en numerosos congresos de educación a nivel nacional, visitando escuelas donde están implantadas las comunidades de aprendizaje.

Ponente en "Una Educación transformadora para una ciudadanía global" a través de la Universidad de Málaga.

También realizó un taller para alumnos de la Universidad de Magisterio de Málaga, sobre nuevas formas de aprendizaje: "Donde el corazón te lleva. Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria". Ha visitado las escuelas de Reggio Emilia, cuna de la educación infantil. Este curso he realizado una actividad de expresión plástica con los alumnos de 4 años del colegio Juan Pablo II de Alhaurín de la Torre (Málaga) "La clase patas arriba" que se ha hecho viral en las redes sociales con 20 millones de visualizaciones.

También colabora como profesora voluntaria para alumnos hospitalizados (voluntariado a domicilio).

EXPERIENCIA DE EVA SOLAZ, MAESTRA DE PRIMARIA (6-12 AÑOS): "PROGRAMA RETO".

Thich Nhat Hanh (2014): *"La práctica de la plena conciencia mejora la calidad de nuestro aprendizaje y nuestra vida, ayudándonos a gestionar nuestro sufrimiento y aportándonos paz, comprensión y compasión."*

En la educación del S.XXI nos enfrentamos a diversas dificultades en las



Foto cortesía de Eva Solaz

aulas: el respeto a los compañeros de clase (acoso escolar, bullying,...), la ansiedad generada por el ritmo de vida actual, la dificultad para identificar y expresar las emociones. Para intentar dar respuesta a estas dificultades, necesitamos crear en nuestros alumnos una conciencia emocional, conciencia entendida *"como la capacidad de tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado"*. Bisquerra, R. (2015). *Inteligencia emocional en educación*. Editorial: Síntesis.

Preocupada por la dificultad de los niños para identificar, expresar y gestionar las emociones, centrar la atención en las actividades escolares, mostrar respeto a las diferencias, tener empatía por los compañeros, relajarse, decidí crear un programa de educación emocional que tuvieran en cuenta todas estas variables: emociones, relajación, respeto, empatía. Y así surgió RETO, un programa de actividades para trabajar la educación emocional con niños de tres a doce años.

En mi escuela, CEIP Doctor Barcia Goyanes, llevamos cuatro años poniendo en marcha RETO, le dedicamos una sesión semanal en todas las aulas a las actividades programadas.

Dentro del programa, la relajación es

un elemento clave que abordamos a través de la creación de los rincones de la tranquilidad y la práctica de técnicas sencillas para ayudarles a desarrollar la atención o conciencia plena (visualizaciones, meditaciones).

En primer lugar, os voy a presentar el Rincón de la tranquilidad, pieza clave del programa RETO.

El rincón de la tranquilidad es un espacio tranquilo y silencioso, que transmite armonía por la posición del mobiliario y de los materiales de relajación que encontramos en él (botellas de la calma, flores, una fuente de agua, mandalas, palos de lluvia, arena de la playa,...).

La estancia está ambientada con música de fondo y en ella se puede respirar el aroma de las flores. También dispone de una alfombra y cojines que les permite a los niños tumbarse en el suelo.

El estrés se ve reflejado en nuestros alumnos que viven acelerados por lo que los adultos les transmitimos. En Infantil está demostrado que concentrarse y alcanzar la calma puede mejorar el rendimiento en alumnos con problemas de atención.

En educación primaria disponemos de tres rincones destinados a la calma y la relajación, rincones que comparten las clases de primero-segundo, de tercero-cuarto y de quinto-sexto.

Shantum, D. (2015). *"Cada vez resulta más evidente el importante papel que desempeña la plena conciencia o el Mindfulness en el campo de la educación. No sólo desarrolla la atención y la comprensión cognitiva, sino que intensifica también la coordinación y la conciencia corporal, al tiempo que mejora las habilidades y la conciencia interpersonal"*.

Nuestros alumnos meditan oliendo el

aroma de las flores; observando cómo cae el agua de la fuente; cuando se tumban en el suelo, en silencio, sabiendo que no tienen nada que hacer, nada más que respirar; tocando la arena y las conchas de la playa; la práctica de la meditación con los niños aumenta la concentración y produce el efecto de calma.

¿Por qué es beneficiosa la práctica del Mindfulness en el aula?

La práctica del Mindfulness les enseña conectar con ellos mismos para saber lo que sienten. Les ayuda a desarrollar la atención o conciencia plena, contribuye a reducir el nivel de estrés aprendiendo a disfrutar de la sensación de calma, aumenta su concentración, en definitiva, les ayuda a mejorar la gestión de las emociones.

"La presencia atenta es, de todas las cosas que enseñamos a nuestros niños, una de las más importantes y, en nuestra comprensible prisa para explicar el currículo y supervisar su desempeño, una de las más ignoradas. Por ello, si queremos transformar nuestra escuela y nuestra sociedad, deberemos empezar cultivando la conciencia despierta para transformarnos a nosotros mismos." Caemmere (2008): Retiro para maestros dirigido por Thich Nhat Hanh en la India.

En primer lugar, necesitamos practicar el Mindfulness o atención plena en nosotros mismos. Como maestros, tenemos que tener conciencia plena en cada palabra, gesto, postura y mirada que dedicamos a nuestro alumnado, reflexionando sobre nuestra práctica docente como punto de partida para transformar nuestra clase, escuela y sociedad. Sólo entonces estaremos preparados para enseñar la atención plena a los niños.

He elegido un libro para cada clase dependiendo de la edad de los niños con el objetivo de que cada año descubran un elemento nuevo en la parte del programa RETO dedicada a la práctica del Mindfulness.

En los libros encontraremos ejercicios para aprender a respirar, meditaciones, relajaciones, juegos, técnicas sencillas y fáciles de aplicar en el aula.

A continuación, os indico los seis maravillosos libros que forman parte de



Foto cortesía de Eva Solaz

nuestro programa indicando el curso escolar en el que se trabajaban.

Primero: "Respira".

Segundo: "La varita mágica".

Tercero: "Imaginaciones".

Cuarto: "Meditación para niños. En paz me levanto, en paz me acuesto".

Quinto: "Tranquilos y atentos como una rana".

Sexto: "Burbujas de paz".

Para presentar las visualizaciones en todas las aulas, utilizamos la colección de Meditaciones para niños, un libro para cada curso. Como nos explica su autora M. Garth: "Son visualizaciones sencillas que ayudan a los niños a estimular la creatividad, desarrollar la concentración y aprender a relajarse".

"La visualización es un poderoso elemento que integra el poder de nuestra imaginación y de nuestra voluntad para tener claros los objetivos y las propias metas. Esta técnica es uno de los métodos más eficaces y fáciles para relajarse, potencia el ser interior del niño mediante la formación de imágenes en diversas situaciones, potenciando sus valores". López, L. (2015). Meditación para niños. En paz me levanto, en paz me acuesto. Barcelona: Plataforma Editorial.

Las sesiones de meditación que realizamos en las aulas tienen tres fases:



Foto cortesía de Eva Solaz

1. Iniciamos la sesión escuchando música relajante (flauta japonesa) y colocando la postura correcta para la meditación (pies en el suelo, piernas sin cruzar, columna recta, y manos apoyadas sobre las piernas).

2. Realizamos una breve relajación centrando su atención en un elemento; en la respiración (contando las respiraciones con las manos); en los latidos (contando los latidos del corazón); escuchando el sonido de un instrumento con gran vibración, utilizamos cualquier elemento que les haga tener plena conciencia de lo que están realizando y les ayude a relajarse.

3. La lectura de la meditación elegida. Al acabar la lectura, los alumnos tienen que expresar lo que han visto o lo que han sentido. Las formas de expresión que estamos trabajando son muy variadas: la asamblea de las emociones, en la que cada alumno expresa lo que ha visto o sentido; a través de un dibujo; escribiendo lo que han visualizado en su libreta de emociones; una manualidad inspirada en la meditación... Lo importante es que aprendan a identificar lo que han sentido y a expresarlo adecuadamente.

Aprender a visualizar, es una práctica que necesita entrenamiento, al principio les cuesta centrarse en la meditación con atención plena y visualizar lo que están escuchando, sobre todo a los

alumnos con dificultades de aprendizaje. Pero si realizamos la actividad todas las semanas los niños comienzan a entrenarse en centrar su atención, y van tomando conciencia de ese momento.

Nuestra valoración de la práctica del Mindfulness en las aulas y en los rincones de la tranquilidad es muy positiva, hemos observado en nuestro alumnado una mejora en la capacidad para identificar las emociones básicas, un incremento en su imaginación y fantasía al inventar relatos o escribir redacciones y una mejora en la atención en clase.

La práctica del Mindfulness les enseña conectar con ellos mismos para saber lo que sienten.

Si queréis conocer con más profundidad el Programa de educación emocional que he desarrollado para educar las emociones lo podéis hacer en: PROGRAMA RETO

BIBLIOGRAFÍA

- Castel- Branco, I.** *Respira. Pequeño Fragmenta, Barcelona (2015).*
- Comas, S.** *Burbujas de paz. Pequeño libro de mindfulness para niños y no tan niños. Nube de tinta, Barcelona (2016).*
- Garth, M.** *Meditaciones para niños. Luz de estrellas. Oniro, Barcelona (1998).*
- Garth, M.** *Meditaciones para niños. Luz de la tierra. Oniro, Barcelona (1998).*
- Jacques, C.** *Mandalas para cultivar... la alegría. Obelisco, Barcelona (2014).*
- Jacques, C.** *Mandalas para superar... el miedo. Obelisco, Barcelona (2014).*
- López, L.** *Meditación para niños. En paz me levanto, en paz me acuesto. Plataforma editorial, Barcelona (2015).*
- Naumburg, C.** *1,2,3,¡ Respira! Ediciones B.S.A., Barcelona (2016).*
- Sneil, E.** *Tranquilos y atentos como una rana. Kairós, Barcelona (2013).*
- Torán, F.** *La varita mágica. Ediciones Carena, Barcelona (2015).*
- Woloschin, C; Serrabona, J.** *Visualizaciones que ayudan a los niños:*

estrategias y actividades para resolver problemas emocionales y de aprendizaje escolar. RBA, Madrid (2003).

Susan Kaiser Greenland.

Juegos Mindfulness. Gaia Ediciones. Móstoles, Madrid (2017). ●

LA AUTORA

EVA
SOLAZ



Valencia | España 

Eva Solaz, maestra y psicóloga infantil. En septiembre publiqué mi primer libro: Programa RETO, actividades para trabajar las emociones con los niños de tres a doce años.

Imparto cursos de formación de mi Programa RETO para maestros en el CEFIRE de Valencia y en los centros escolares.

Realizo talleres para educadores y familias destinados a la práctica de la educación emocional con los niños. Soy coordinadora de convivencia escolar en mi centro, el colegio Doctor Barcia Goyanes de Valencia.

Algunos de mis Artículos publicados son: Trabajamos los valores en educación infantil, Proyecto de educación en valores: el rincón de la amistad, El colegio de las emociones. Publicaciones.

Programa RETO, actividades de educación emocional para niños de tres a doce años. Editorial Descleé de Brouwer, Colección: Aprender a ser. (2017). ISBN: 978-84-330-2927-0

Nominaciones:
- Mejor proyecto innovador por el programa RETO. Septiembre 2017. Simó Educación.

- A mejor docente de España. Premios Educa Abanca. (2017).

Facebook:
Educar las emociones. Eva Solaz.
Twitter: @esolysol11
Blog: Míranos y Unete. Educación emocional.



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.



La Universidad Tecnológica Nacional a través de su Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico (INSPT) ha desarrollado un programa de capacitación y certificación del idioma inglés, tanto para alumnos en edad escolar como adultos, empresas privadas e instituciones diversas.

La UTN supervisa la enseñanza del idioma inglés en diversos establecimientos educativos y evalúa y certifica en todo el país a aquellos alumnos que deseen obtener la acreditación de sus conocimientos avalada por una universidad pública de carácter nacional.

"Aprender inglés expande las fronteras en un mundo globalizado"

www.inspt.utn.edu.ar

✉ ingles.utn@inspt.utn.edu.ar

☎ (011) 4571 - 8421

¿Por qué certificar con la UTN?

- 01 Porque la UTN es una universidad pública y nacional, con alto reconocimiento académico
- 02 Porque el INSPT es formador de formadores, ya que posee dentro de su oferta académica la carrera de Profesorado de Inglés e Inglés Técnico.
- 03 El prestigio de la UTN en la enseñanza del idioma le permitirá ganar una ventaja competitiva a través de su reconocida trayectoria.
- 04 El examen es comunicativo e integrador y consta de una parte escrita y una oral que no son eliminatorias, sino complementarias entre sí.
- 05 Los alumnos obtendrán un certificado extendido por una entidad nacional reconocida para construir un mejor futuro personal y profesional.

Modalidad de trabajo

- ✓ Entrevista con directivos de institutos de inglés y/o docentes interesados en presentar sus alumnos para rendir examen.
- ✓ Asesoramiento sobre los programas de estudio y evaluaciones utilizados por la Universidad Tecnológica Nacional.
- ✓ Los alumnos podrán asistir a la evaluación final en nuestras instalaciones o se podrá coordinar el traslado de los docentes a cada instituto.
- ✓ Las fechas de exámenes se coordinarán con cada institución de acuerdo con las necesidades y tiempos de ellas.
- ✓ Evaluación, y extensión del certificado correspondiente al aprobar cada nivel.





REDES

y cultura participativa

APROXIMACIÓN A UNA CULTURA PARTICIPATIVA

Entender la sociedad de hoy implica entender las redes que la conforman y, ser ciudadano hoy, también implica ser un ciudadano digital que se desenvuelve en diferentes esferas a través de redes en las que se involucra en los diferentes aspectos de su vida. Esas redes pueden estar representadas por redes de amigos, de familiares, de colegas y las mismas se derivan en subredes que se tejen con propósitos más específicos.

Las noticias, antes a cargo de un medio autorizado o un cuento producido sólo por un autor reconocido, hoy se viralizan en las redes, al igual que las producciones tanto literarias como audiovisuales. Las comunicaciones oficiales de las instituciones antes emitidas en forma de comunicados, hoy llegan a sus destinatarios con mayor facilidad y rapidez a través de diferentes canales que aceleran la transmisión del mensaje. En este marco, Pilar Lacasa (2011) explica que emisor y receptor se encuentran en posiciones más horizontales con límites más difusos.

Las redes sociales, los juegos en red van marcando el camino a una cultura cada vez más participativa. Una cultura con nuevas reglas que supone determinadas características entre las que podemos mencionar: mayor compromiso cívico, más producciones artísticas, mayor creatividad e interés de las personas en compartir sus creaciones sin temor a la desaprobación de pares, apoyo de personas expertas en diferentes temas a otras recién iniciadas en un

determinado camino, reconocimiento del aporte de todos los miembros de un grupo y desarrollo de conexiones sociales más fuertes.

Esta cultura participativa que nos atraviesa como sociedad y a la que cada día evolucionamos, no puede quedar afuera de los contextos educativos ya que es nuestro deber como docentes es preparar a nuestros alumnos para vivir en este mundo "enredado" donde ellos van a poder tener cada vez más participación desde distintos espacios. Pertenecer a redes de docentes es el primer eslabón de la cadena. Para alentar a nuestros alumnos a trabajar en red y construir conocimiento apoyándose en la inteligencia colectiva, es preciso que, como docentes, no nos paremos afuera de esta cultura que llama a la participación.

La construcción de significados, actualmente, es un proceso social que adquiere mayor valor que la suma del conocimiento individual. Las nuevas tecnologías son un puente a esa cultura participativa y por eso nuestros alumnos necesitan desarrollar habilidades que les permitan participar de estas redes eficazmente, entendiendo diferencias culturales, problemáticas globales y que los alienten a construir una visión del mundo que reconozca al otro.

DOCENTES EN RED

El docente en la cultura participativa reinante en el nuevo milenio ya no se concibe aislado. Durante muchos años la tarea del docente se caracterizó por el aislamiento dentro de las paredes de su

Al trabajar en red, los alumnos y sus docentes utilizan sus habilidades tecnológicas dentro de un marco de estudio tratan la información hasta transformarla en significativa para su propio aprendizaje y para el del resto de los integrantes del grupo.

aula. Si bien siempre las instituciones educativas estuvieron reglamentadas sobre la manera de actuar del docente y los contenidos a enseñar, en los últimos años se ha observado un camino a la apertura y al cambio de roles o la alternancia de éstos. A nivel de la educación presencial, se ha avanzado al trabajo mancomunado entre docentes paralelas en el nivel inicial y en el nivel primario mientras que el nivel secundario está avanzando lentamente al trabajo no sólo organizado en departamentos con objetivos comunes y acuerdos que son el resultado de procesos de negociación sino también a la apertura de las aulas para que los docentes trabajen en parejas pedagógicas.

Sin embargo, el trabajo de docentes en red supone un trabajo colaborativo en la virtualidad, en la nube. Esa nube

que actúa como espacio de encuentro acortando barreras temporales y espaciales. Los objetivos de este trabajo en red pueden ser varios. Entre ellos podemos mencionar el capacitarse, el contactar a otros colegas para detectar intereses similares, el compartir recursos, el apropiarse de recursos creados por otros docentes y adaptarlos a nuestras necesidades hasta el trabajar en proyectos colaborativos con nuestros alumnos con docentes y alumnos que se encuentran a miles de kilómetros de nuestra actividad escolar diaria.

Esta actividad en red se basa en la premisa "todos ganan" o "win-win" porque todos se benefician de este proceso de telecolaboración o colaboración en red al desarrollar habilidades comunicativas, habilidades para el trabajo colaborativo, competencia intercultural (Serres, 2012) y principalmente al construir conocimiento con el aporte de otro. Hoy, deberíamos apostar a la inteligencia colectiva como la mayor proveedora de conocimiento.

ALUMNOS EN RED

En la actualidad, nuestros estudiantes deben ser protagonistas de su propio aprendizaje, atendiendo especialmente, a las múltiples interacciones sociales en las que se ven involucrados a diario en su vida escolar y extraescolar. Internet, posibilita su contacto con otras comunidades académicas y con expertos (varios de ellos de regiones geográficamente distantes), mediante el acceso a entornos virtuales desarrollados por los especialistas o, en forma directa, a través del correo electrónico.

Edith Litwin ha denominado, a este aspecto del camino hacia el conocimiento, "el camino acompañado" y nos dice al respecto: "Las tecnologías son posibilitadoras de encuentros y de permitirnos recorrer juntos tramos del camino. Desde las perspectivas comunicacionales, las nuevas tecnologías ofrecen que nos ayudemos unos a otros en esos recorridos, promueven el reconocimiento de las ópticas diferentes, las dificultades o las soluciones a las que otros arriban. Compartir proyectos aún cuando este-mos en latitudes diferentes nos permite: no sólo construir mejores soluciones por lo que implica la ayuda y la colaboración sino reconocer el valor moral del encuentro fraterno. Necesitamos desde las aulas enseñar a caminar con el otro, distinto a nosotros, ponernos en su lu-

gar, aprender a apurar el paso y a eternos. La potencia que tienen las tecnologías para favorecer los encuentros se inscribe en una perspectiva moral y se instala como posibilitadora de buenas resoluciones".

Al trabajar en red, los alumnos y sus docentes utilizan sus habilidades tecnológicas dentro de un marco de estudio en el cual realizan un tratamiento de la información hasta transformarla en significativa para su propio aprendizaje y para el del resto de los integrantes del grupo.

Dentro de ese marco se aprende a pensar de otra manera, a tomar decisiones, a interactuar. Se cambia por completo la práctica en el aula, que ya no está centrada en el docente (el alumno es un participante activo y no un receptor pasivo), por lo general tiene un carácter interdisciplinario (se aplican e integran contenidos de diferentes asignaturas) y está vinculado al mundo real (el aprendizaje significativo está unido a la vida fuera del aula).

Nosotros, los educadores de hoy, debemos trabajar para lograr una buena educación equilibrada que permita a nuestros estudiantes desarrollar sus habilidades, intereses y estilos de aprendizaje. Resulta imprescindible comprender los múltiples modos en los que las nuevas generaciones se comunican, se expresan y se acercan a conocer el mundo, como trabajan en colaboración, desarrollando actitudes positivas y competencias tecnológicas para la vida, aplicando lo que aprenden, para mejorar otros procesos cognitivos y para su desenvolvimiento personal. Y podemos decir con seguridad, que muchas de las habilidades que desarrollan les serán requeridas en un futuro, en el mundo laboral.

Debemos generar oportunidades para enseñar en base a aquellos intereses e ideales, que nos acercaron a nuestra actividad docente. ●

BIBLIOGRAFÍA

Edith Litwin, 2005, "De caminos, puentes y atajos: el lugar de la tecnología en la enseñanza", Conferencia inaugural del II Congreso Iberoamericano de Educared

LAS AUTORAS

CRISTINA
VELAZQUEZ



CABA | Argentina 

Profesora en Disciplinas Industriales en la Especialidad Matemática y Matemática Aplicada y Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning. Coordinadora General del Programa e-ducadores Online de Capacitación Docente Virtual del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico de la Universidad Tecnológica Nacional. Autora del libro "Estrategias Pedagógicas con TIC". Novedades Educativas.

SILVANA
CARNICERO



CABA | Argentina 

Profesora de inglés. Licenciada en educación. Especialista en entornos virtuales de aprendizaje y tesista de la maestría en tecnología educativa de la Universidad de Buenos Aires. Amplia experiencia en proyectos colaborativos globales y capacitadora en inclusión de TIC en las aulas. Finalista del Global Teachers Prize 2018.

"Educación y Nuevas Tecnologías". **Cristina Velázquez**, 2012, "Estrategias pedagógicas con TIC, Recursos didácticos para entorno 1 a 1. Aprender para educar" Ediciones Novedades Educativas. **Pilar Lacasa**, 2011, "Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales". Madrid. Ediciones Morata **Michel Serres**, 2012, Pulgarcita. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica. **Bacher, Silvia**. 2016. Navegar entre culturas. Buenos Aires. Paidós



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.



Diseñado por Freepik

LA GENERACIÓN DACTILAR Y LAS DIFICULTADES CONDUCTUALES EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Las instituciones educativas han visto la aparición de estudiantes que responden a nuevos estímulos y cuyo comportamiento se debe a un cambio generacional que algunos autores han denominado como Nativos Digitales o también generación Z. Sin embargo, tal como explica Hubert Guillaud, editor en jefe de New Generation Internet Foundation (FING), "No se puede concebir la idea que por la fecha en que nació un usuario sea más hábil digitalmente que otro, ya que no es lo mismo acceder a un servicio o recurso digital, que comprenderlo y dominarlo" en función de innovar o crear nuevas situaciones o productos que mejoren su calidad de vida.

Por otra parte, es necesario destacar que la industria tecnológica diseña sus productos de hardware y software para que puedan ser utilizadas por infantes en edades tempranas. No es difícil encontrar dentro de las especificaciones de éstos productos la categorización desde qué edad es posible utilizarlo, y eso por lo general es desde 5-6 años de edad, puesto que es lo recomendado por expertos en educación infantil. Pero claramente la orientación de colores, formas y lectura iconizada de éstas herramientas se asemeja a la utilizada en educación parvularia. Por ello se explica también la facilidad con que los niños de manera intuitiva y sin mediación instruccional de terceros se acercan a la tecnología.

La etiqueta social sobre los nativos di-

gital, por lo tanto, levanta expectativas que pueden desfavorecer más que aportar. Las comunidades educativas no están preparadas para incorporar de forma pedagógica las tecnologías al aula y convivencia escolar, puesto que las instituciones no preparan de manera sistemática a sus profesores para desarrollar las habilidades digitales que les permitan sacar provecho pedagógico de las TIC en el aula y fuera de ella, dejando en muchos casos la responsabilidad de uso solo en el estudiante, "respaldado" en que para éstos, sus habilidades nativas lo condicionan, a priori, a un determinado comportamiento positivo y resolutivo de cara a la tecnología. Las familias por su parte responsabilizan a la escuela sobre dicho proceso formativo y en su implicancia muchas veces crean comunidades virtuales en paralelo a la institución educativa, conformando con ello un bloque de oposición a las estructuras que fortalezcan el aprendizaje de las familias y sus estudiantes. Por otra parte, éstos demandan que las herramientas, que se encuentran orquestadas fuera del contexto educativo, ingresen al mundo "donde se aprende", pero bajo la mediatización tecnológica que acostumbran fuera del ambiente escolar. La no comunión de éstas cuestiones conlleva a algunos efectos conductuales.

El comportamiento que muestran, con la forma de actuar en cada proceso de aprendizaje, son dependiendo de los niveles de aprendizaje que se espera lo-

grar y de la forma en que se pretenda llevar la secuencia de actividades:

- **Impulsividad dactilar.** A todo nuevo dispositivo al que van emplear, le presionan tantos botones como tenga, para identificar su funcionamiento antes de observar e identificar sus componentes, sin preocupación por una posible falla en el equipo. Inmediatez ante el tiempo. Todo se realiza de forma tan rápida que pueden pasar inmediatamente sin dificultad, y toda acción que requiere paciencia, se termina dejando en el olvido o sin la importancia requerida.
- **Sonidos antes que silencio.** Requieren que todo dispositivo realice ruido porque de esa forma perciben la interacción personal.
- **Información sintetizada ante la falta de interés.** Les cuesta leer grandes textos, al estar acostumbrados a observar imágenes, videos y audios.
- **Abreviaturas de oraciones sin reglas ortográficas y gramaticales.** Se escribe igual como en los mensajes directos entre dos interlocutores, cuando es más de uno el que revisa y comparte la información escrita.
- **Tedioso el mantener la atención en presentaciones simples sin interacción.** Las presentaciones y las cátedras son las metodologías que definitivamente no ofrecen ninguna interacción.

- **La contemplación sin enfoque.** La simple tarea de contemplar un momento de la naturaleza y la expresión artística no llega a tener el mismo impacto, que la espera de una respuesta en un chat o imagen gif o video.
- **Fatiga para permanecer en clases al trasnocharse.** Por las aplicaciones de entretenimiento y la continua vida en las redes sociales, no se dan el tiempo de los descansos necesarios para su rendimiento.
- **Dependencia a la compañía tecnológica.** Pedirles a los alumnos que no lleven sus celulares o no los tenga a la vista de todos, porque si se tiene una distribución del aula con clase tradicional siempre estarán ocultando.
- **Resaca tecnológica.** Quedarse sin contacto produce efectos en los alumnos como el malestar, mal humor, depresión y otro de los casos rebeldía y malas contestaciones a los Profesores y Compañeros de Clase.
- **Uso de palabras (vocabulario) reducido.** Es común notar que se tiene dificultades para llamar una cosa de muchas formas y su lenguaje es muy repetitivo a tal grado que su forma de hablar con sus compañeros es confuso.
- **Carencia de atención en audición.** Dificultad para detectar ideas conceptos y seguir instrucciones verbales ante actividades presenciales de demostración de proyectos.

Si bien gran parte de los alumnos con el uso de las Tíc se desempeñaron bien en los entornos digitales con el empleo de dispositivos, en asignaturas donde el trabajo requiere de actividades de aprendizaje en espacios físicos se daban estas conductas, a los que debió atenderse con estrategias de aprendizaje en habilidades para la manipulación y concentración.

La causa por la que se presenta entre los alumnos, es debido principalmente a que han tenido un dispositivo móvil siempre a la falta de atención de los padres, que prefieren verlos en un espacio físico al alcance de sus ojos, pero lejos de ellos en un mundo virtual. ●

REFERENCIAS

López C. (16/04/2018). *Cómo prevenir la adicción a las TIC entre los estudiantes.* EDUCACIÓN 3.0. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/prevenir-adiccion-tic-estudiantes/78176.html>

Guijosa C. (16/04/2018). *Ven profesores a dispositivos digitales como dañinos a la salud física y mental.* Observatorio de la Innovación Educativa ITESM. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/edu-news/dispositivos-digitales-daninos-a-la-salud-fisica-y-mental>

Segade C. (30/10/2018). *La poesía de la ciencia y la ciencia de la contemplación.* En *mi Límite [Blog]*. Recuperado de <http://unserenellimite.blogspot.mx/2017/10/la-poesia-de-la-ciencia-y-la-ciencia-de.html?m=1>

Londoño C. (11/05/2018). *La estimulación integral: cómo aplicarla y por qué es tan importante en la primera infancia.* Eligeeducar. Recuperado de <http://www.eligeeducar.cl/la-estimulacion-integral-aplicar-la-tan-importante-la-primera-infancia>

Rodríguez R. (17/05/2017). *Influencia de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el desarrollo de la personalidad.* psicopedagoga. Recuperado de <http://psicopediahoy.com/tic-desarrollo-personalidad/>

Álvarez E. (01/02/2013). *Por culpa de las TIC: enfermedades tecnológicas.* ColombiaDigital. Recuperado de <https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/4404-por-culpa-de-las-tic-enfermedades-tecnologicas.html>

(S/A) (S/F). *Como evitar y prevenir el uso excesivo o adicción de las TIC en niños con TDAH.* Fundación CADAH. Recuperado de <https://www.fundacion-cadah.org/web/articulo/como-evitar-y-prevenir-el-uso-excesivo-o-adiccion-de-las-tic-en-ninos-con-tdah.html>

Muñoz L. (04/12/2013). *10 males de las nuevas tecnologías.* EFE:SALUD. Recuperado de <http://www.efesalud.com/10-males-de-las-nuevas-tecnologias/>

Paniagua H. (2013). *Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación.* Pediatría Integral. Recuperado de [https://www.pediatriaintegral.es/numeros-anteriores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-](https://www.pediatriaintegral.es/numeros-anteriores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/)

LOS AUTORES



ANTONIO GONZÁLEZ GREZ

Valparaiso | Chile

Magister en Educación Basada en Competencias, Investigador alerno del Grupo de Investigación Didáctica de la Universidad de Sevilla, Asesor Pedagógico en Tecnología Educativa y Comunicaciones de la Universidad de Playa Ancha y Docente en DuocUC. Integrante de la Mesa y proyecto TIC en FID, dependiente del centro de educación y tecnología ENLACES del Min. de Educación, Gobierno de Chile. @igrezan



HERIBERTO PRIETO ZAMUDIO

Puebla | México

Ingeniería Industrial en Eléctrica por el Instituto Tecnológico de Puebla, Mexico. Docente de Bachillerato General Estatal en Puebla, México. Colaborador de las Revistas Electrónicas de Web del Maestro CMF de Perú y EF Educación Futura de México. @heribertopz21

comunicacion/
Pasos Firmes al Educar (20/04/2016). *Niños Digitales- Las Ventajas y Desventajas de la Tecnología [Archivo de Video]*. Recuperado de https://youtu.be/SCs_WLN5TAo

Carrasco F. (31/07/2017). *El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar [Archivo PDF]*. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cuhso/v27n1/0719-2789-cuhso-27-01-00108.pdf>



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.

Lluvia de ... hermanamientos electrónicos eTwinning



*Con mis maestros he aprendido mucho,
con mis colegas más, con mis alumnos todavía más.
(Proverbio hindú)*

¿Qué es eTwinning, cuáles son sus objetivos? eTwinning comenzó en 2005 como una iniciativa de la Comisión Europea, con el propósito de dar a los centros escolares de Europa la posibilidad de hermanarse de manera informal y brindar a los profesores la oportunidad de trabajar en común, sin tener que comprometerse en proyectos a largo plazo, como era el caso de otros programas europeos. Desde 2014, eTwinning está integrado en el programa Erasmus +, dentro de la Acción 2: "Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas".

Nos referimos a hermanamientos virtuales...

Un hermanamiento por medio de eTwinning, se produce cuando dos o más profesores de distintos centros europeos acuerdan un proyecto de trabajo colaborativo entre alumnos y profesores, donde la dimensión europea de la educación, la práctica de una

o más lenguas extranjeras como medio de comunicación y el uso de las TIC juegan un papel fundamental.

Los alumnos y alumnas comparten valores y experiencias multiculturales abatiendo fronteras culturales e ideológicas, conocen nuevas realidades gracias a una plataforma utilizando Internet, integrando las TIC y las TAC, aprendiendo a trabajar en grupo gracias a la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). De hecho, el trabajo escolar basado en proyectos, mediante el uso real de la lengua en situación inicia con un *problem solving*; se basa en la mayor motivación, la investigación y la intervención activa de los alumnos que se vuelven actores del propio proceso de aprendizaje, que entienden lo que están haciendo, tienen una meta y evalúan lo realizado, mientras el docente se ocupa de la tutoría. Hoy en día, hace más de 12 años que en Europa esta realidad es pujante, donde 191.000 colegios y 572.000 profesores



Clase de décimo grado
Inst. "Miguel de Cervantes" Sofía, Bulgaria

res colaboran en la plataforma europea eTwinning con 742.000 proyectos activos. Participan 42 países, son de la Unión Europea, países candidatos o con relación especial y 6 países eTwinning Plus "vecinos de Europa". En esta comunidad educativa, nos conocimos y entablamos una cooperación entre docentes que va más allá del intercambio didáctico. Hemos creado una comunidad entre centros donde, la posibilidad de aprendizaje entre pares, sean ellos, nuestros estudiantes, o



Classe 3C - ITE Raffaele Piria
(Reggio Calabria - Italia)

nosotras mismas. Hemos compartido ideas, experiencias y ganas de crecer colaborativamente. En este mes de mayo nos podremos conocer personalmente, pues un grupo de alumnos búlgaros vendrá a Reggio Calabria (Italia) a Graca otra iniciativa de la Comisión Europea que, para festejar los 30 años de Erasmus, ha premiado los mejores hermanamientos que se han destacado por la metodología innovadora y por la didáctica inclusiva, el concurso se llama "Move2Learn, Learn2Move". La trayectoria creada con nuestros alumnos y centros crece, como el apetito viene al comer. Después de dos proyectos muy exitosos en los últimos dos años escolares, este año continuamos. Algunos de los alumnos hacen sus primeros pasos en eTwinning y descubren con entusiasmo una nueva forma de ver el mundo, que va más allá de las paredes del aula. En efecto, cada comienzo es difícil, pero es normal y no nos damos por vencidos porque sabemos que el objetivo final es importante, da sentido a lo que hacemos. Los proyectos que creamos se adaptan al plan de estudios, y los estudiantes no sólo aprenden nuevas herramientas, sino también, dentro de lo esperado, practican español y comunican con estudiantes de otros países, aprenden a trabajar en equipo.

El año 2018 es el año del Patrimonio Histórico de Europa Cultural, material e inmaterial. Por lo tanto, pensamos que sería interesante realizar, junto a nuestros alumnos, un nuevo viaje. Empezamos un camino virtual desde el pasado que, haciendo hincapié en el presente y mira a su vez, hacia el futuro. Presentamos a personas, acontecimientos, memorias que forman parte de nuestra idiosincrasia, pero pueden encontrar puntos comunes en varios países. Un hecho histórico nunca aparece por sí solo, un personaje deja su

huella y marca el futuro, los recuerdos de nuestros abuelos revelan un pretérito del que han sido parte. Si dejamos todo esto en el olvido, si no recordamos, ni conservamos nuestras memorias y nuestro patrimonio que son nuestro tesoro, seremos árboles sin raíces. Los alumnos "Historiadores" trabajando duro buscaron información, crearon presentaciones con diferentes herramientas sobre personalidades históricas, buscaron tarjetas antiguas y nuevas que representan los países socios: Bulgaria, Italia y Polonia. El proyecto se intitula "En busca del patritesoro", he aquí las páginas creadas: <https://twinspace.etwinning.net/61064>

No menos importante es "¡No me dig@s!". Este proyecto está basado en una antigua idea: hacer una historia partiendo de una serie de fotos. Se vincularon otra vez el presente y el pasado, patrimonio y mundo de hoy. Los chicos escogieron y subieron a la plataforma 5 fotos que habían hecho. Luego cada uno añadió otra foto que representara un monumento/lugar patrimonio. En grupos, por países, los estudiantes inventaron historias a base de las fotos, las intercambiaron, opinaron y las votaron. A través del diálogo en el foro y el debate entre ellos llegaron a tomar decisiones para crear los productos colaborativos como los cómics basados en las 4 historias más votadas. Fruto de la recopilación de fotos, escritura de historias es el libro digital creado con todas las historias. Pueden ver los cómics que realizaron ... de verdad, los espera el hermanamiento ¡No me dig@s!
<https://twinspace.etwinning.net/49186>

Es un placer poder mostrarles los proyectos que estamos realizando, además hemos creado una página para los visitantes y nos daría mucho gusto saber lo que piensan. Si lo desean pueden dejar vuestros comentarios y sugerencias que serán de gran ayuda. Nosotros, los socios de Italia, Bulgaria y Polonia les agradecemos de antemano por la atención y colaboración. Esperamos haber creado un poco de curiosidad y muchas "gan@s".

Sabemos que es difícil el camino, pero lo andamos. ¡Les invitamos a acompañarnos por el camino de la aventura llamada eTwinning! ●

LAS AUTORAS

CLARA
ELIZABETH
BÁEZ



Reggio Calabria | Italia

Profesora de español en el ITE Raffaele Piria de Reggio Calabria, Licenciada en Lenguas y Letras Extranjeras por la Universidad de Messina. Maestría en documentación bibliotecaria y en Trastornos en el espectro autista. Docente a contrato de Lengua y Literatura hispanoamericanas, actualmente de Lengua y Literatura española en la Universidad Dante Alighieri de Reggio Calabria. Embajadorahermanamientos electrónicos de la región Calabria. Formadora de profesores. Examinadora y Presidente en los Tribunales DELE. Miembro LEND y autora de numerosas publicaciones didácticas.

IRINA
ALAMANOVA

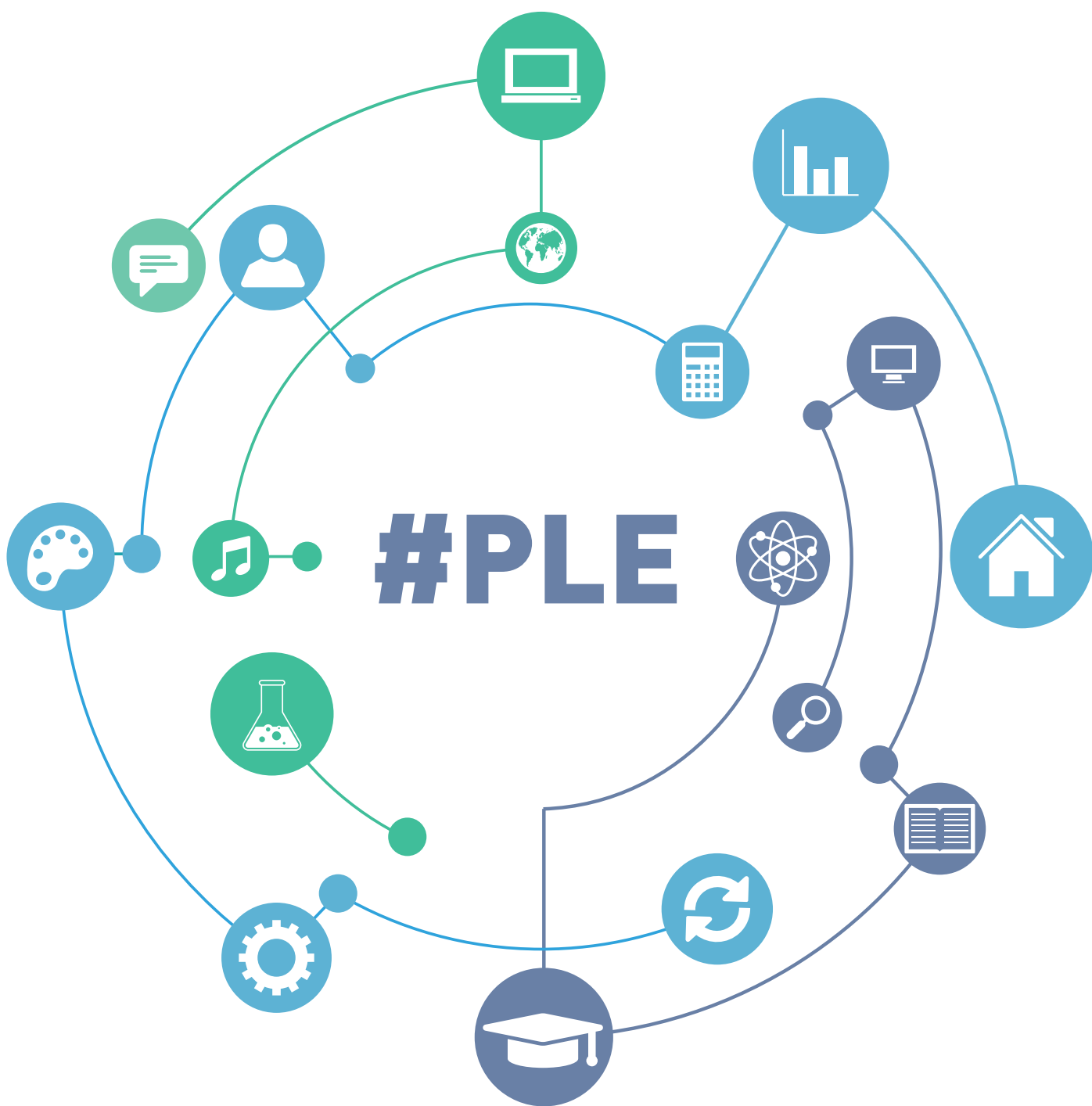


Sofía | Bulgaria

Licenciada en Filología Española por la Universidad de Sofía (Bulgaria). Máster en Lengua y Teoría de la Traducción. Profesora de ELE y Literatura y Responsable de Departamento de Lenguas Extranjeras en el 164 Instituto Bilingüe "Miguel de Cervantes", Sofía, Bulgaria, profesora-guía en Prácticas Pedagógicas para estudiantes de Filología Hispánica de las Universidad Pública de Sofía y la Nueva Universidad Búlgara, Sofía, Bulgaria. Ayudante en Metodología en la Cátedra de Metodología de la Enseñanza, Universidad Pública de Sofía. Autora de varias publicaciones. Participante en proyectos en línea y eTwinning, proyectos Comenius y Erasmus+ desde el 2005.



Artículo desarrollado en **forma colaborativa** con **Google Docs**.



**como entorno de
aprendizaje permanente**

Un PLE es un mapa que evidencia el entorno en el que podemos aprender. Así, un PLE incluye los espacios físicos, las personas con las que aprendemos, los medios que son utilizados para acceder a información relevante y las herramientas usadas para compilar dicha información e interactuar con otros. Podemos decir que los elementos de un PLE cambian de una persona a otra.

Un PLE se compone de personas, espacios, medios y herramientas que se articulan e interactúan en función de los hábitos y necesidades de cada persona, cambiando de una a otra persona.

El papel central del PLE, sin dudas, es el de potenciar el aprendizaje social en ámbitos más allá de los institucionales o formales, permitiendo satisfacer las necesidades de autorrealización, que describe Maslow, de relevancia y esenciales para el ser humano.

En palabras de Diego Leal, el PLE nos remite a un ambiente personal de aprendizaje que crea cada uno utilizando multiplicidad de herramientas de la web para gestionar información y conocimiento.

Si bien podemos decir que el PLE hace alusión a la idea de aprendizaje autónomo, es importante para su desarrollo un contexto en red, que posibilite interactuar con otros y en colaboración a través de herramientas tanto del software social como servicios de la web que prioricen las conexiones con otras personas. De esta manera, puede haber tantos PLE como personas, y las redes sociales juegan un papel importante en este desarrollo, ya que determinan nodos y conexiones que permiten seguir aprendiendo y modificar así el mapa de nuestro PLE. El propio PLE será un mashup para el aprendizaje permanente.

El PLE es dinámico, flexible, se reestructura a medida que aprendemos y seleccionamos nuevas fuentes de información. En palabras de Diego Leal, el



Imagen 1: PLE de Jimena Acebes. Lic. en Pedagogía, 30 años dedicada a la educación

PLE nos remite a un ambiente personal de aprendizaje que crea cada uno utilizando multiplicidad de herramientas de la web para gestionar información y conocimiento. El desarrollo de un PLE permite un aprendizaje tanto de contenidos como de competencias, donde se desarrollan habilidades que se relacionan con el "cómo" se aprende.

¿CUÁLES SON LAS FUENTES DE MI PLE?

Para determinarlas es importante poder responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué recursos de la web contribuyen a mi aprendizaje?
- ¿Cuáles son los sitios web (blogs, wikis, websites, etc.) que son parte de mi proceso de aprendizaje?
- ¿Cuáles son las redes en donde me relaciono con otras personas y contenidos?
- ¿Qué personas contribuyen a mi aprendizaje y en qué redes puedo encontrarlas?

Y tomamos como premisa del concepto de PLE:

*La parte más importante de un PLE son las personas con las que interactuamos y nos comunicamos habitualmente y, por tanto, las herramientas que nos facilitan buscar, encontrar y "conectar" con dichas personas. En el uso de nuestro PLE interactuamos de diversas formas con otras personas; leyendo y comentando lo que escriben en la red (sus reflexiones en un blog o sus presentaciones, por ejemplo), leyendo los que ellos y ellas leen (marcadores sociales, por ejemplo) o compartiendo espacios de relación y comunicación, como en las redes sociales. (En Taller PLE: [\[sites.google.com/site/lindacqtallerple/pln\]\(https://sites.google.com/site/lindacqtallerple/pln\)\)](https://</i></p>
</div>
<div data-bbox=)*

GESTIÓN Y COLABORACIÓN EN RED

Necesitamos herramientas para gestionar nuestro PLE, sin embargo, no debemos asociar únicamente el concepto de PLE con herramientas o recursos tecnológicos.

Con la llegada de la Web 2.0 o Web social, toda la tecnología digital ha abierto un mundo lleno de posibilidades para un promisorio trabajo de alfabetización digital.

Ya no somos simples consumidores de información, sino que tenemos la posibilidad de producir contenidos, recursos y principalmente compartirlos con nuestras redes de conocimiento; y es la competencia digital la que es necesaria desarrollar para poder interactuar en entornos interactivos mediatizados por herramientas tecnológicas. Conceptos como aprendizaje social o aprendizaje permanente se suman a estas nuevas perspectivas, y por qué no, nuevas realidades.

Así, los PLE utilizan los recursos y herramientas que facilitan la creación de redes de aprendizaje y posibilitan colaborar, comunicar y por supuesto crear con otros que tienen intereses similares, en cualquier lugar y en cualquier momento. Además, es necesario gestionar el PLE, es decir, realizar una tarea de búsqueda, filtrado y selección de contenidos de interés. En síntesis, una tarea de curación de contenidos de la web.

Básicamente, un PLE nos tiene que per-

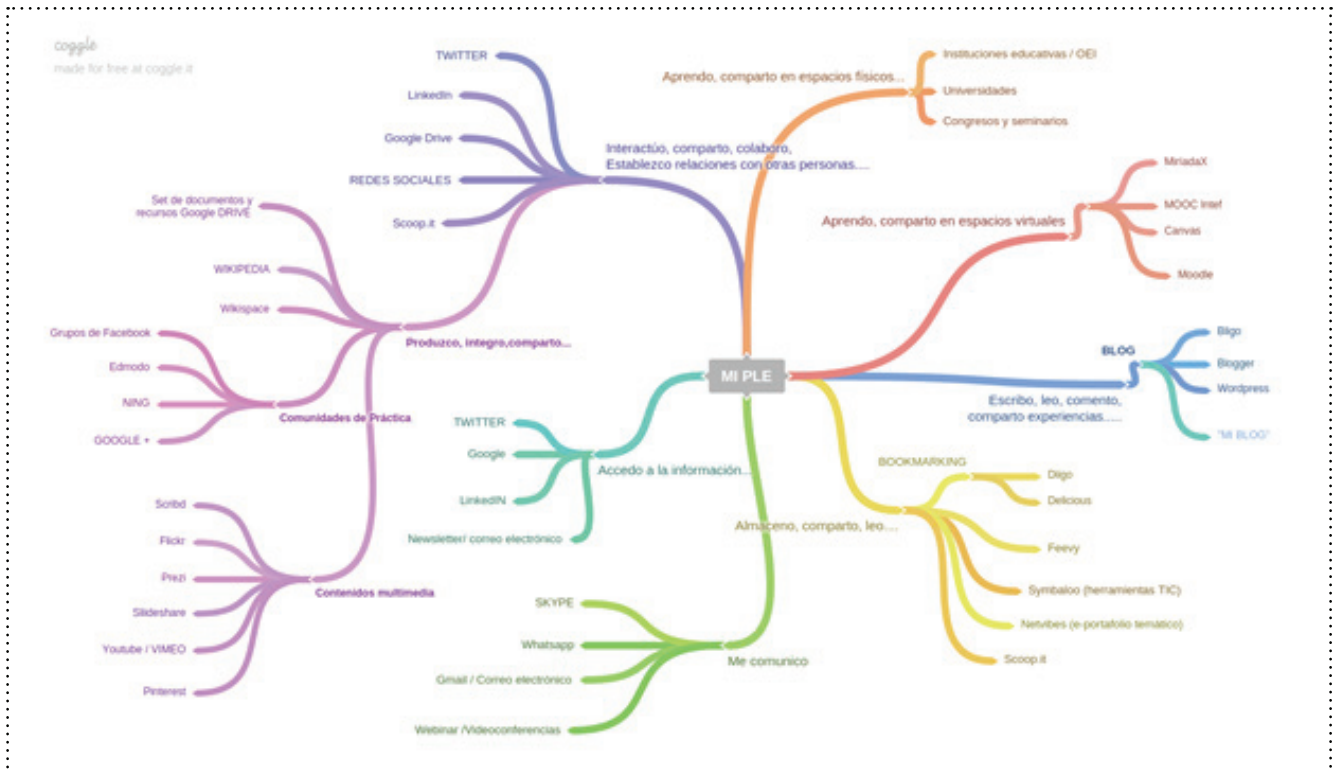


Imagen 2: Enlace web <https://coggle.it/diagram/UVsifd74piZFAAKH/t/mi-ple>

mitir:

- **Buscar y filtrar** información de interés.
- **Organizar** dicha información.
- **Generar** nuevos contenidos y compartirlos en la red.
- **Comunicarse** con miembros de la comunidad.

Ante este escenario, ¿qué hacemos entonces los educadores?

Como docentes, nos queda la tarea de "centrarnos" en el aula, de enseñarles a nuestros alumnos a aprender en Internet mediando la construcción, la gestión y la mejora constante de su PLE.

Los PLE, también se adaptan al enfoque por competencias, a la necesidad de crear redes continuas de desarrollo en un entorno en permanente cambio. En palabras de Carlos Magro, "Un PLE es una "herramienta conceptual", un instrumento de reflexión que nos permite tomar conciencia de nuestros procesos personales de gestión de la información y del aprendizaje..."

Pensando y reflexionando sobre cuáles son las fuentes de mi PLE, es decir, ¿qué recursos de la web contribuyen a mi aprendizaje?, ¿cuáles son los sitios web

(blogs, wikis, websites, etc.) que hacen parte de mi proceso de aprendizaje?, ¿cuáles son las redes que en donde me relaciono con otras personas y contenidos?, ¿qué personas contribuyen a mi aprendizaje y en qué redes puedo encontrarlos? En el siguiente esquema, intento responder a las preguntas.... (Ver imagen 2)

Nuestro PLE nos facilitará gestionar la información por diferentes canales que habilitemos, para luego, a partir de la reflexión, procesamiento y remezcla, podamos generar nuevos contenidos digitales para aportar a la red: no olvidemos que el papel de las comunidades y redes sociales es clave en el desarrollo de un PLE.

REFLEXIONES SOBRE PLE, EN LA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN "#PAADUNER"

Durante la experiencia de formación docente en modalidad virtual "Procesos de Aprendizaje en ambientes digitales" (#PAADUNER)¹ en el marco del Ciclo de Formación en producción de contenidos y ambientes digitales educativos, Campus virtual de la FCEDU, provincia de Entre Ríos, Argentina, se abordaron temas como: conectivismo, redes para el aprendizaje, PLE.

Los PLE utilizan los recursos y herramientas que facilitan la creación de redes de aprendizaje y posibilitan colaborar, comunicar y por supuesto crear con otros que tienen intereses similares, en cualquier lugar y en cualquier momento.

El seminario se estructuró en 3 ejes temáticos y, en el último eje Entornos y redes personales, nos centramos en la idea de PLE, en el entramado que cada persona crea en la red y que puede materializar con las herramientas y recursos que utiliza para crearlo.

Así, nos propusimos "pensarnos en clave de PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) y PLN (Redes Personales de Aprendizaje)". Para ello, la actividad consistió en elaborar nuestro entorno de aprendizaje, incluyendo las principales redes personales que tenemos, y que



Imagen 3: PLE de Marisa Conde (ver CV en la pág. ...)

por supuesto se hayan logrado durante el transitar del seminario.

Las siguientes, son las conclusiones obtenidas de parte del equipo de tutores:

Ideas fuerza:

- Los procesos de aprendizaje en ambientes digitales están atravesados por PLE y PLN.
- Los procesos son modos en continuo de aprendizaje, sin red, personal y social.
- Los ambientes digitales son PLN, y entremezclas de PLE.
- Es importante resaltar la importancia de PLN en PLE.
- ¿Qué es primero PLE o PLN? Seguimos reflexionando sobre ello.
- Un PLE puede ser no sólo un reconocimiento personal sobre conjunto de herramientas sino también de procesos.
- Un PLE puede ser también una forma refrescante de mostrar tus dominios de acción a través de herramientas.
- Un PLE grande es un PLE con muchas posibilidades
- ¿Un PLE pequeño es un PLE feliz?

Qué vimos:

- Constantes
- Acuses de no manejar la herramienta: esto está muy bien, y es comprensible, ya que no es el objetivo en este caso realizar un tratamiento intensivo de una herramienta específica, sino arriesgarse

- y animarse a usarla (en principio).
- Diversas formas de mapear sus propios PLE: en la variedad se ve la riqueza de formas de "pensar-se" en clave PLE. Esto se traduce en el tablero en Pinterest.
- Riqueza en la reflexión: en muchos casos, vimos por distintos medios, reflexiones y pensamientos acerca del trabajo de mapeo de cada PLE. Esto es, una consecuencia de pensar-se en clave PLE.

Errores comunes:

- Propios de la actividad: Publicar un enlace sin mayor información en el blog (y en algunos casos tampoco estaba realizado correctamente el enlace en sí). Aquí la sugerencia general es: para próximas actividades de este tipo, "descargar el resultado como imagen, o embeber -insertar- su contenido en una entrada, ya que la mayoría de los servicios online para realizar mapas conceptuales, suele dar estas opciones entre las opciones de "compartir".
- Un PLE que no tiene categorías: Son aquellos casos en que se pueden observar "herramientas sueltas" o sin un criterio visible, o explícitamente explicado. Si bien no existe una receta única para realizar un PLE, sí es importante que traduzca una idea de organización o criterio.
- Un PLE privado: Cuando se trabaja con una herramienta web, siempre

LA AUTORA

PAOLA DELLEPIANE



CABA | Argentina

Profesora en Matemática y Licenciada en Tecnología Educativa con Especialización en e-learning. Actualmente, abogada a capacitación docente en diferentes niveles educativos y proyectos de formación en campus virtuales.

es importante asegurarse que al momento de compartir, esté en modo "Público" para que otros puedan acceder al mismo.

¿Se puede calificar un PLE?

Sí, en su forma, en tanto y en cuanto se constituya como mapeo de conexiones personales y demuestre algún grado de abstracción logrado por el autor.

No, en el contenido de su contenido, es decir, en la cantidad de herramientas que muestre, o el tipo de herramientas que muestre, ya que desde una mirada externa y sin conocimiento profundo personal de los procesos de aprendizaje de una persona, no se puede determinar si PowerPoint, por ejemplo, le sirve a esa persona para aprender o no.

A modo de conclusión, los PLE aportan un marco de reflexión sobre el valor de promover y sistematizar la construcción del conocimiento. Experimentamos, además, el valor "personal" de un PLE: cada persona tiene un PLE propio, diferente a los demás y que reelaborará a lo largo de la vida en función de las necesidades y de nuevos aprendizajes.

Para terminar, te invitamos a compartir tu PLE en una imagen, un recurso digital o un texto breve ¿Cómo definirías tu PLE? ●

REFERENCIAS

- (1) El seminario "Procesos de Aprendizaje en ambientes digitales (#PAADUNER), se ofreció durante 2016 en el marco del Ciclo de Formación en producción de contenidos y ambientes digitales educativos, Campus virtual de la FCEDU, provincia de Entre Ríos, Argentina.

CONOCIMIENTO EN RED



Programa e-ducadores

Propuestas diferenciadoras adaptables a la realidad de cada Institución Educativa.

Soluciones técnico-pedagógicas concretas y efectivas que promueven mejoras reales y probadas, a partir de la integración de diferentes soluciones, adaptables a las necesidades educativas de cada ecosistema escolar.

- **Aula Digital Móvil (ADM):** Diferentes posibilidades de implementación, software de gestión del aula, soluciones educativas integradas, diseño de actividades innovadoras.
- **Office 365 para Educación:** Implementación institucional, herramientas y recursos al servicio del cambio educativo.
- **Proyectos Telecolaborativos:** banco de propuestas innovadoras para todas las áreas y los niveles educativos, guía de diseño de nuevas propuestas integrales.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE PLATAFORMAS VIRTUALES INSTITUCIONALES

Más de 10 años desarrollando plataformas educativas virtuales para Instituciones de Nivel Medio y Superior, públicas y privadas, atendiendo especialmente a la formación de los docentes y administradores, como así también al acompañamiento de la puesta en marcha del proyecto.

- Trámites de dominio y del servicio de hosting anual.
- Instalación de la Plataforma de e-learning desarrollada en el LMS Moodle.
- Personalización gráfica (armado del look and feel de la plantilla de acuerdo a las opciones disponibles con inclusión de logos institucionales).
- Curso de capacitación semipresencial para administradores y para todos los docentes, en el uso de la plataforma instalada, con Certificación del UTN-INSPT.
- Asesoramiento a los administradores para la configuración de las aulas virtuales, los cursos y el manejo de los usuarios (docentes y estudiantes) para la puesta en marcha del proyecto.
- Acompañamiento a los administradores y docentes, durante el primer año de implementación del proyecto.

PROGRAMA ESPECIAL DE FORMACIÓN DE FORMADORES

Nuestra amplia gama de propuestas formativas para educadores cuenta con la certificación del INSPT de la Universidad Tecnológica Nacional.
e-ducadores.org // programaeducadores@gmail.com



INSTITUTO
TOMÁS DEVOTO