



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA A-1339

Revista Electrónica
Instituto Superior Gladys Raquel Vera

**"TIC en el aula: herramientas
prácticas para la creación
de actividades lúdicas y
material didáctico"**



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA **A-1339**

Revista Electrónica Instituto Superior Gladys Raquel Vera

www.institutovera.org.ar
info@institutovera.org.ar
Pichincha 467 - CABA
11 4941 1489 (INT 303)
+54 9 11 3586-6117 (Whatsapp)

Staff

Directora

Prof. Lic. Lorena Rodriguez

Coordinador

Facundo Lancioni Kaprow

Coordinadores de Edición

Prof. Paola Pogonza
Juan Ignacio Vedani
María Agustina Ahibe

Diseño

Lorena Lancellotti

Agosto 2021 | Año 1 N° 1
E-ISSN: En trámite

EDITORIAL

Por Lic. Prof. Lorena Rodríguez
Rectora Instituto Superior "Gladys R. Vera" A-1339

“Nuevos rumbos, nuevos mundos”

Esta revista surge como iniciativa de un grupo de profesionales del ámbito educativo pertenecientes al equipo directivo y docente del Instituto Superior Profesora Gladys R. Vera con el objetivo principal de ser un espacio de difusión de ensayos académicos, monografías, proyectos de investigación, relatos e historias producidos por docentes de todas las áreas y niveles de Argentina y del resto del mundo.

Nuestro interés siempre estará dirigido a mejorar la calidad educativa, desde una mirada del rol docente que contemple momentos de encuentro y de intercambio de experiencias, donde se ponen en juego determinados saberes y relatos, que se van construyendo desde el día a día. Podemos pensar en el ejercicio de la docencia como un viaje, que muchas veces nos lleva por lugares inexplorados, y otras, nos recuerda que no viajamos solos, y podremos llegar a descubrir y explorar nuevos rumbos y horizontes, junto con otros/as.

Nos convoca una motivación pedagógica, desde donde aprender y adquirir nuevos conocimientos, con un sentimiento de alegría al que nos estamos solos/as, que tenemos mucho por decir, y cada una de las voces siempre tendrá lugar y derecho a ser expresada y escuchada.

En este sentido, la docencia, como ámbito privilegiado, donde teoría y práctica se retroalimentan permanentemente requiere contextualizar el debate, abrir caminos donde se pueda comprender y actualizar las razones y las motivaciones para educar, de manera crítica, reflexiva y abierta a la posibilidad de replantear y re pensar el rumbo a la luz de las necesidades propias de la época en que vivimos.

Porque no es lo mismo decir que hacer, asumimos la responsabilidad de trabajar a diario para colaborar en la necesidad de mantener vivo el reconocimiento de la dignidad, y la virtud de los/las docentes que día a día reafirman el compromiso de elegir lo mejor para educar, enseñar y transmitir aquellos valores que conforman a nuestros niños/as y jóvenes como ciudadanos íntegros en la defensa de esos valores e ideales de su época.

Siempre con la firme convicción de que la educación es el bien máspreciado que tiene una sociedad, como aquel derecho humano universal que tiene el poder único de

formar y transformar a sus ciudadanos, podemos generar y demandar cada vez mayores espacios que abran camino para explorar nuevos rumbos y nuevos mundos para la mejora constante de las prácticas educativas.

Con mucho placer y orgullo, seguiremos acompañando a los y las docentes que, como actores sociales clave, requieren estar preparados para enfrentar de manera constante nuevos retos y desafíos, en una sociedad donde los procesos de transformación y cambio impactan en todas las esferas de la vida humana, atravesando y dejando huellas en todos los vínculos y relaciones sociales.

Dejamos abierta la invitación a especialistas, investigadores, estudiantes, docentes y todas aquellas personas que se sientan convocadas y motivadas a realizar su aporte y socializar su producción escrita, siempre con amor, respeto, pasión y vocación.

Esperamos ser cada vez más los exploradores de nuevos rumbos, para habitar juntos nuevos mundos.

“Poner El Cuerpo En La Virtualidad”

M. Silvina Cano Vazquez
DNI 29191699

Introducción

La siguiente ponencia abordará el tópico en relación al empleo de las TIC en la enseñanza de alumnos con necesidades educativas especiales.

Este año, nos encuentra transitando un momento histórico, trascendental, único e inesperado en nuestras vidas, donde vemos que surge la inmediatez de zambullirnos en la virtualidad para llegar al otro. Para muchos docentes, más que nunca antes, en este 2020, las TIC (Tecnología de la información y la comunicación) cobran un sentido especial en nuestra vida. Como educadores nos encontramos con un gran desafío por delante, debido a que tenemos ansias por incorporar herramientas tecnológicas para encontrar el mejor camino de llegada hacia nuestros alumnos. Se ha visto una notable aceleración en la incorporación de las TIC en los recursos docentes en este año. En educación, si bien hace muchos años está instalado este tema desde las políticas educativas pareciera ser que en este 2020 debido a la pandemia, logró acelerar estrepitosamente el uso de las mismas. La imperante necesidad y urgencia de estar cerca de nuestros alumnos aunque estemos lejos. Quizás se trataba de un proceso que hubiera llevado más años en nuestro país, aunque todavía queda mucho camino por recorrer.

Incorporación de las TIC como herramienta educativa en Educación Especial:

La incorporación de las TIC en la tarea pedagógica de las Instituciones

escolares es pensada como parte de las políticas inclusivas tendientes a disminuir las brechas educativas que existen actualmente en Argentina.

La palabra incorporar proviene del latín y hace mención a “hacer cuerpo”. Desde esta mirada, me pregunto ¿cómo podemos pensar en las TIC? ¿cómo abordar el rechazo de muchos docentes en relación al uso de las TIC en educación especial? ¿cómo hacer cuerpo para vivenciar las TIC como recurso para llegar al otro? Como educadores nos jactamos en mencionar continuamente que ponemos siempre el cuerpo: ¿será posible poner el cuerpo desde la virtualidad?

Estas cuestiones nos hacen dar cuenta que un factor fundamental en la implementación de las TIC es pensar en el rol del docente.

Considero esta afirmación Fernando Cazas “La incorporación de tecnologías debe evaluarse desde este concepto de la buena enseñanza. Si una nueva tecnología facilita la tarea de la buena enseñanza puede decirse que esa tecnología es “exitosa”. “

Me pregunto cómo abordar las TICs en la Educación Especial para ser considerada una buena enseñanza. La mayoría de los niños con necesidades educativas especiales, y especialmente en los niños con pluridiscapacidad , donde nos enfocaremos en esta ponencia, dependiendo de cuál sea su patología de base se encuentran dependientes del rol del adulto, quien en ocasiones es un facilitador o quizás todo lo contrario. En definitiva en muchos casos, los niños van a necesitar de su colaboración y asistencia para proporcionarle el dispositivo para el que niño pueda utilizar. A su vez, serán los adultos cercanos a ese niño quienes tendrán que manipular los dispositivos en los casos que los niños se vean

imposibilitados de hacerlo debido a su patología.

Se nos plantea como educadores grandes desafíos, uno de ellos es el diseño y la elección del material didáctico (escritos, audiovisual, digital) ya que debe ser acorde a cada niño y a sus necesidades. Se debe tener en claro qué posibilidades tiene ese niño con necesidades especiales para que logre la mayor autonomía posible para que pueda ser él mismo protagonista de sus actos y no mero espectador.

Palabras claves: TIC , Educación especial, pluridiscapacidad, material didáctico.

Desarrollo

Haciendo cuerpo en el abordaje de las TIC

En educación al hablar de las TICs y el rol del docente no nos estamos refiriendo sólo al conocimiento y/o manejo de equipos tecnológicos, tecnología de almacenamiento, plataformas, multimedia, etc. Si bien es un punto sumamente importante a tener en cuenta. A su vez se debe tener una mirada sustancial en la capacidad del docente de adaptabilidad de los medios para con los alumnos.

En cuanto al desafío de las TICs y a la importancia de respetar los estilos de aprendizaje de cada alumnos, me pregunto: Como menciona Magaly Robalino Campos (2005) : cuáles son las nuevas capacidades docentes que se requieren para enfrentar adecuadamente estos desafíos y qué cambios deben producirse en la cultura escolar para avanzar de acuerdo a los tiempos, a las demandas sociales y a los intereses de los estudiantes”

“No hay posibilidad de hablar de incorporar las tecnologías de información y

comunicación a la educación si los docentes no comprenden su influencia, los cambios producidos en sus estudiantes, las nuevas maneras de aprender que tienen que ser consideradas para su trabajo, y, por supuesto, si los docentes mismos no las usan y hacen parte de su rutina.”

TIC: Rol docente en Educación Especial

De acuerdo a Levis, “Entiendo como TIC a las tecnologías digitales utilizadas para el almacenamiento, tratamiento, gestión, creación, transmisión y recepción de datos, informaciones y mensajes en diferentes tipos de formatos y soportes” (Levis. D. 1999/2019)

Para abordar en la Educación Especial lo analizaremos desde el Modelo de Inclusión que deviene en una mirada compleja sobre el Sujeto como ser singular, único e irreplicable. Desde una perspectiva hacia el “hacer sensible” con la diversidad. Partiendo del abordaje a partir de los Derechos Humanos de los niños con discapacidad y dejando a un lado para su análisis y praxis las ideas de “normalidad” y “estandarización”.

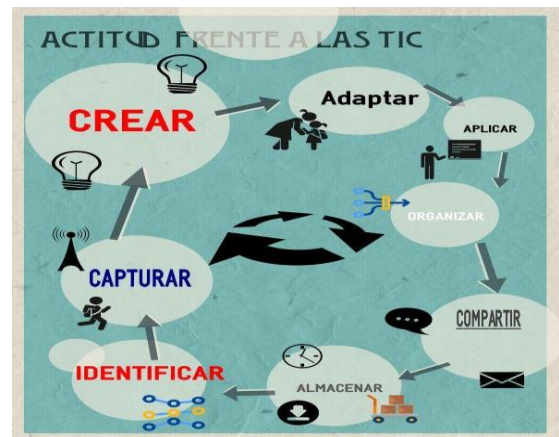
Los alumnos con pluridiscapacidad: son aquellos niños y niñas con discapacidades múltiples asociadas con severas problemáticas desde el área de la salud. La organicidad del cuerpo cambia cada día, crece y evoluciona según los patrones del desarrollo. Asimismo vemos que las leyes del organismo no son las mismas que las del cuerpo. En el cuerpo se inscriben representaciones, afectos. La Problemática en Educación especial es multifactorial y la propuesta es encontrar para cada alumno el recurso adecuado para que acceda a la interacción con los demás, la exploración del entorno, el conocimiento de sí mismo, y una mayor y

mejor calidad de vida dentro del ámbito de la escuela.

En líneas generales, existe muy poco material teórico que haga referencia a la Educación Especial y las TIC, y más aún si nos referimos a la pluridiscapacidad. De acuerdo a esta afirmación “el rol de la escuela ha dejado de ser el de transmitir para pasar a ser el de explorar” (Asisten 2007) nos servirá de guía de análisis para abordar en la importancia de las TIC en la Educación Especial. Siendo la Educación Especial un campo a explorar, donde queda mucho camino de investigación por recorrer. La forma en que le ofreceremos a nuestros alumnos las TIC debieran tener esta premisa exploratoria. Utilizar los soportes tecnológicos no como fin sino como medio para... de acuerdo al objetivo que estoy buscando en cada caso en particular.

Es el docente quien también debiera explorar las diferentes herramientas para la creación de material escrito y gráfico para usos didácticos en línea. En concordancia a lo planteado Anton somos los educadores del siglo XXI quienes tenemos en manos el reto de los cambios de época: heredar lo complicado que acaba y lo confuso que empieza. “El conocimiento es un producto colectivo de toda la humanidad”.

ROL DEL DOCENTE:



(Infografía diseñada con EASELLY)

Educación virtual:

En la educación a distancia el material didáctico es central en el proceso de aprendizaje.

El abordaje con los niños con necesidades educativas especiales es muy diferente a otro tipo de abordajes. En concordancia al concepto de educación virtual donde vemos que se trata de un proceso que consta de una previa elaboración del material didáctico por parte del docente. El docente debe adaptar los contenidos para lograr que el alumno comprenda. El autor menciona, en relación al rol del docente que se trata de “romper el molde”.

Otro de los puntos importantes en la adaptación del material: proceso de creación de comunicación mediado. Pensar los materiales didácticos como comunicación educativa, los materiales logran sus objetivos pedagógicos si los alumnos logran comprenderlo (decodificar el mensaje) y se crean las condiciones del aprendizaje a partir de allí. En la educación virtual a diferencia de la presencial las posibilidades de retroalimentación disminuyen, tornándose difícil la evaluación de la recepción correcta del mensaje que se intentó transmitir. El

docente, elabora el contenido convirtiéndose en un comunicador que produce educación mediada por esos materiales. El gran desafío docente es poder comunicarse con sus alumnos en el campo relacional del espacio compartido de los códigos.

Elaboración del perfil de los alumnos:

Así como en el campo de la educación virtual es imprescindible elaborar un perfil de los alumnos, sucede algo similar en la Educación Especial. El docente debería preguntarse las cualidades y capacidades que tendrán los alumnos para así preparar material didáctico acorde. Pensar hacia quiénes va a ir destinado el contenido, quiénes son los destinatarios. También se debería tener en cuenta la información preexistente de la información de los alumnos (por ejemplo nivel socioeconómico, nivel educativo, ideas previas, etc.) pero su elaboración no debiera basarse únicamente en ello. El proceso de decodificación pasa por el filtro de la experiencia individual, los sentidos los construye el receptor a partir de sus experiencias de vida, de sus aprendizajes previos.

Material didáctico:

Podemos conceptualizar al material didáctico como el medio para transmitir los contenidos para que el aprendizaje suceda.

Asimismo para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje es cómo utilizamos los recursos didácticos, haciendo referencia a todos los materiales que están al servicio de la enseñanza, de los elementos didácticos y del acto didáctico. La planificación docente o planificación didáctica tiene por objetivo organizar las actividades y situaciones de

enseñanza y aprendizaje para que se realicen con el mínimo esfuerzo y la máxima eficacia.

La elaboración del material didáctico propio: no se trata de transmitir contenidos sino de que los mismos estén mediados pedagógicamente. Los materiales son intervenciones del docente que tiene como objetivo que los alumnos exploren y se apropien del aprendizaje. La mayoría de los autores coinciden en clasificarlos de acuerdo a la percepción de éstos por nuestros sentidos: auditivos, visuales y audiovisuales (aunque existen una gran variedad de categorizaciones de los materiales didácticos). Estos deben ser elaborados con fines educativos, adaptados a las necesidades de los usuarios potenciales, que permitan el acceso a una enorme y variada cantidad de información, más flexibles e interactivos para los alumnos y que combinen la información con la demanda de la realización de las actividades.

El material audiovisual como material didáctico:

La comunicación visual está ligada al **diseño gráfico** en el contenido multimedia se imbrican ambos conceptos: la construcción de mensajes visuales conlleva a una intención comunicativa. El diseño gráfico permite comunicar gráficamente ideas, hechos y valores. No se limita sólo a la creación de imágenes, dibujos, fotografías o gráficos, sino que, lo que se pretende, es hacer llegar la información concreta haciendo uso del impacto visual que tienen las imágenes. Si bien el aspecto estético es valioso, el objetivo último es transmitir el mensaje.

En relación al uso de las imágenes. Se puede mencionar que son los elementos que más atraen la atención del lector, ya que visualmente son más rápidas

y atractivas de ver que el texto. Es sumamente enriquecedor cuando la imagen contiene información relacionada con el texto para así evitar confusiones al lector.

En cuanto a las imágenes: se caracterizan a su vez por ser variadas en sus formas: pueden ser gráficos como por ejemplo dibujos, ilustraciones, caricaturas etc.

Características de las Infografías.:

Tipo de diseño gráfico que posee una gran cantidad de información, tanto escrita como icónica (mapas, gráficos, imágenes) y acerca al lector a la información con mayor sencillez

Conclusión

La posibilidad de la incorporación de las TIC en la tarea pedagógica de las Instituciones escolares es pensada como parte de las políticas inclusivas. En relación a la Educación Especial, vemos que existe muy poco material teórico que haga referencia a su uso y adaptabilidad de los recursos y más aún si nos referimos a la pluridiscapacidad.

Es por ello que considero que gran parte de este desafío de inclusión de la tarea pedagógica y las TIC que tiene como finalidad disminuir las brechas educativas que existen actualmente en Argentina dependerá en primer término de las políticas educativas que se lleven a cabo.

Asimismo considero que el rol docente juega un papel fundamental como promotor y facilitador del aprendizaje. Poner el cuerpo, dejarse investir por el nuevo conocimiento de las TIC en constante cambio y no anclarse en los saberes previos que muchas veces van en contra de los nuevos aprendizajes, el sesgo del saber, la persistencia de ese conocimiento impide incorporar la nueva información, es necesario “deconstruirse”

mediante la utilización de estrategias más complejas para que el conflicto cognitivo que se produce pueda resolver el cambio conceptual.

Las TICs no se trata sólo de que los docentes conozcan y tengan información acerca del uso de la tecnología. Si bien es un punto importante a tener en cuenta. Debiera existir un para qué...un sentido para que pueda ser abordadas las TIC con eficacia incluyendo a toda la población educativa y flexibilizando la brecha generacional del uso de la tecnología.

Queda mucho camino por recorrer en este campo, si bien a lo largo de este año 2020 considero que se ha ganado confianza en el espacio virtual y que se han acelerado los pasos en torno al alcance tecnológico y al uso del mismo, todavía falta mucho que transitar. Como educadores tenemos por delante que enfrentar un gran desafío para que el mensaje que se desea transmitir sea acorde a cada niño y a sus necesidades especiales para ello la elaboración de un perfil del alumno es una herramienta clave.

Bibliografía:

ASINSTEN, J. C. (2007). Manual del contenidista. Recuperado de: http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

CALMELS, D. Infancias del cuerpo. 1 Ed. Buenos Aires. Puerto Creativo, 2009.

CAZAS, F. (2018) “Formación docente y TICs. La incorporación de TICs a la escuela como política de estado en latinoamérica, durante la última década, y sus consecuencias en la formación inicial”. Cátedra de Didáctica General Dra. A. Diamant / Profesorado de Psicología/ Fac. de Psicología / UBA. Ciudad de

Buenos Aires - Argentina. Recuperado de:
http://www.psi.uba.ar/academica/carreras_degrado/profesorado/sitios_catedras/902_didactica_general/material/biblioteca_digital/tics.pdf

LEVIS, D. (1999/2019) "La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital", capítulos 8, 9 y 11, Buenos Aires: Sivel. Recuperado de:
https://levistextos.files.wordpress.com/2019/09/pantallaubicua19_3.pdf

LOPEZ, D. (2009) Educación especial, una modalidad del sistema educativo argentino Orientaciones. 1era Edición. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000762.pdf>

VALVERDE BERROCOSO, J. (2005) Diseño y elaboración de materiales didácticos. Departamento de Cs. de la Educación. Universidad de Extremadura, España. Recuperado de:
<http://metabase.uaem.mx//handle/123456789/1094>

“Las TIC en el aula de Educación Especial”

Déborah Zaibelis

DNI: 28.985.357

Introducción

Hace más de veinte años llegó a afirmarse que "si eres discapacitado, la computadora puede cambiar tu vida." Los autores de tal consideración, Ridgway y McKears (1985) en aquella época vieron desestimado su optimismo. En la actualidad, sin embargo, nadie se atrevería a dudar que lo que ellos auguraban, hoy se considera como una verdad incuestionable.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación especial encuentra innumerables oportunidades para su empleo en el aula y fuera de ella; indudablemente además, la vida de las personas con discapacidad pueden mejorarse notablemente a través de convertir estos recursos en herramientas de transformación de las propias competencias. Tal como lo ha sostenido Hurtado y Soto (2005), que las TIC pueden suponer un elemento decisivo para normalizar las condiciones de vida de los alumnos con necesidades especiales; describen además diversas formas concretas para lograrlo.

Siendo la informática, en tanto uso de la computadora, uno de los recursos que se encuadran en lo que llamamos TIC, su despliegue como herramienta de trabajo por parte del alumno en educación especial, puede implicar la posibilidad de que se obtengan compensaciones que de otro modo sería poco probable lograr. Existiendo múltiples instrumentos que no involucran el uso de la computadora

(diversos juguetes eléctricos adaptados), el uso de la computadora, debido a su inmenso potencial para adecuarse a distintas necesidades.

Desarrollo

Existe gran cantidad de programas especialmente diseñados para trabajar con sujetos con necesidades especiales y aunque un amplio número de éstos tienen un costo (casi siempre, elevado), existen sin embargo diversas alternativas de acceso libre. Algunos de estos últimos, no pensados para niños con discapacidad, pueden sin embargo ser utilizados con algunas modificaciones realizadas por el profesor, de manera bastante satisfactoria.

Diversas universidades y centros dedicados a la tarea, durante los últimos años han creado innumerables prototipos, productos gratuitos y otros comerciales que facilitan la vida de las personas con necesidades especiales. En México se han realizado programas y proyectos muy interesantes, que destacan por su originalidad y comprensión del tipo de problemática que pueden ayudar a enfrentar.

Existen las tecnologías que en tanto aparatos, dispositivos, herramientas, programas de computadora, etc. cuyo objetivo es incrementar las capacidades de las personas con necesidades especiales, permiten por ejemplo, que una persona con una discapacidad motriz, al verse limitada en el manejo de un teclado o de un mouse, pueda sin embargo operar una computadora personal, navegar en Internet, redactar documentos y mensajes.

Asimismo puede facilitarse la evaluación de las capacidades remanentes de niños que, por su condición, no pueden hablar ni escribir de manera tal que pudieran responder a las formas de diagnóstico regulares. Muchos

programas son comúnmente aprovechados para aproximar los contenidos de la currícula en la educación de niños con necesidades especiales.

Entre las diferentes cuestiones que pueden ser consideradas al utilizar programas de computación con personas con necesidades especiales, cabe mencionar las siguientes:

- La motivación. El uso de la computadora se constituye en sí misma en un impulso que permite al usuario convertirla en fuente de satisfacción.

- La estimulación. Proporciona de manera generosa gran cantidad de experiencias perceptuales y actividades que pueden constituirse en habilidades para el desarrollo

- La comunicación aumentativa y alternativa con la que puede adecuarse, permite su uso para cada sujeto y aún con un mismo sujeto, ofrece posibilidades de nuevos tipos de experiencias

- Puede emplearse como forma alternativa y paralela de aprendizaje de las materias del currículum

- Es un recurso de entretenimiento con el que se puede acceder a formas de relajamiento variado y selectivo

- Constituye la incursión del alumno en un ambiente virtual de aprendizaje que le entrena en la posibilidad de participar en formas de actuación exitosas que fortalecen de manera simultánea aspectos de la autoestima y las competencias cognitivas.

- Posibilita otorgar al alumno medios para controlar su ambiente de actuación y desplegar procesos de enseñanza aprendizaje individualizados

- Aproxima al sujeto a la experiencia y tipos de exigencia presentes en la práctica de un trabajo

Las computadoras tienen como característica común el ofrecer una serie de posibilidades que resultan de enorme utilidad para las personas con discapacidad, dado que permiten:

- utilizar imagen y sonido,

- cubrir múltiples necesidades,

- emplear programas susceptibles de modificación de acuerdo a las necesidades de cada persona,

- graduar el nivel del tamaño de la imagen y el texto, etc.

Se ha podido reconocer que el grado de discapacidad de una persona se relaciona con sus dificultades, producto de una diversidad funcional, y con las facilidades o dificultades que le ofrezca su entorno. Entonces, las barreras que la persona encuentre en su camino, generarán en ella mayor o menor grado de discapacidad y ello dependerá de los apoyos de los que pueda disponer para alcanzar un mejor nivel de desarrollo. (Páez, Stella 2010, p. 93)

La incorporación de las TIC en la escuela genera escenarios educativos que hasta el presente no habían tenido existencia, al habilitar nuevas estrategias de enseñar y nuevos modos de aprender, al mismo tiempo que demanda el desarrollo de nuevas competencias para desenvolverse en el contexto que su presencia obliga en el ámbito de la vida social actual.

La incorporación de las TIC en el aula supone un proceso de apropiación de herramientas y conocimientos, así como la construcción de concepciones orientadas a incorporar los recursos y materiales

digitales como contenidos flexibles, adaptables y transversales.

Enmarcar las estrategias y propuestas didácticas para la incorporación de TIC en el trabajo del aula dentro del concepto de educación inclusiva supone la definición de objetivos y la búsqueda de recursos que promuevan aportes significativos para cada tipo de discapacidad e introduzcan una mejora en la calidad educativa.

El uso de las TIC en el caso de alumnos con discapacidad intelectual debiera orientarse a favorecer el desarrollo de las estructuras de pensamiento, de la misma manera que con alumnos sordos a fortalecer la educación bilingüe; con alumnos ciegos y con baja visión a facilitar el acceso a la información y la producción escrita; con alumnos con discapacidad motriz a brindar apoyos que permitan alcanzar un mayor grado de autonomía en los aprendizajes.

En el presente texto se identifican las posibilidades que ofrecen las TIC como estrategia para promover mejoras significativas en el desarrollo de competencias específicas para la discapacidad intelectual.

Es esperable que el diseño de los materiales educativos se realice de acuerdo y en correspondencia a los niveles presentes en los contenidos curriculares. Debe destacarse sin embargo que dentro de la modalidad de Educación Especial las edades de los alumnos pueden no estar relacionadas con estos niveles, por lo cual el diseño (en cuanto a imágenes, lenguaje, contenido, demanda cognitiva) de algunas aplicaciones o software no serían las más convenientes a sus edades de desempeño real. En estos casos es conveniente utilizar programas que permitan al docente crear actividades que resulten significativas y contextualizadas a su grupo de alumnos.

Es partiendo de estas capacidades desde donde la incorporación de las TIC se convertirá en el hallazgo de diversos caminos para potenciarlas, para estimular esas habilidades y competencias; para que mejoren sus posibilidades de aprendizaje, comunicación, adaptación al medio social e inclusión laboral.

La función de las TIC pueden desempeñar en el aprendizaje un valor estratégico desde una perspectiva de enriquecimiento de las competencias cognitivas, variadas actividades a través de diversos recursos digitales, para el acceso a los contenidos curriculares, la comunicación y la producción.

Las TIC ofrecen ocasión insustituible para la adquisición de habilidades que pueden luego transferirse a distintas situaciones, anticipar las consecuencias de una acción en un determinado entorno, generalizar los resultados sobre los manejo efectuados en un ámbito a otro, recordar una secuencia de procedimientos necesaria para lograr un objetivo.

El resultado de aprender con las TIC y aprender de las TIC consiste en abrir nuevas posibilidades de estimular habilidades del pensamiento y áreas del desarrollo que se dirijan a promover la construcción de un conocimiento significativo y trascendente.

El centro de la acción puede ser abordar todas aquellas propuestas que favorezcan la expresión de capacidades, la comunicación y la relación con el medio.

En principio, el realizar actividades mediadas por la tecnología constituye en sí un estímulo que permite que muchos alumnos respondan al trabajo en la computadora de manera más natural, favorable y entusiasta que como suelen hacerlo en el aula, a través del trabajo tradicional.

No es infrecuente encontrar que alumnos que fracasan repetidamente ante una actividad propuesta en el cuaderno, la realizan de manera eficiente en el entorno digital.

Un concepto que debemos tener en claro al pensar la inserción de las TIC en las actividades de aprendizaje, debiera ser la posibilidad de brindar diferentes situaciones para interactuar con aplicaciones que permitan la producción por parte de los alumnos.

Una propuesta inicial a tener en cuenta por su valor al posibilitar generalizar competencias a otras áreas de aprendizaje, es el comenzar a dibujar con el uso de un software graficador, como por ejemplo el Geniality, que aporta formas, líneas, sellos que permiten realizar diversos dibujos: una casa, el sol, la figura humana, etc., resultan en todo caso de manera sorprendente, ser más reconocibles e identificables que con los trazos realizados con el lápiz en el papel.

Estos programas permiten también inducir a los alumnos en la realización de actividades de escritura que se ven beneficiadas por la posibilidad de utilizar grafemas a partir de ser éstos seleccionarlos en la pantalla o en el teclado. Las acciones de borrar, corregir y volver a escribir se realizan sin cometer borraduras o manchón alguno, además de poderse manipular una serie de entornos de carácter lúdicos decorativos que pueden ser ofrecidos como estímulo adicional para realizar estas actividades.

En relación al entorno, se suele decir de algunas aplicaciones como éstas, que proveen un *entorno amigable* es decir, un ambiente de virtualidad que resulta intuitivo en su navegación, con recursos atractivos e interactivos que permiten al alumno generar estrategias de aplicación

que de suyo, se traducen en la generación de aprendizajes

Con la presentación de íconos simples para representar algunas funciones o herramientas, este tipo de aplicaciones pueden ser ampliamente utilizadas a la manera de ensayos en los que se presentan diversas producciones por parte de los alumnos, de manera que generen imágenes propias, con significados elaborados por ellos, o editando el docente algunas actividades que los alumnos deben completar.

Por ejemplo: diseñar escenarios donde los alumnos puedan colocar sellos a partir de proporcionarle indicaciones en las que tengan que aplicar nociones espaciales: "Coloca un sol arriba de la casa; gráfica cantidades de objetos; dibuja 4 manzanas." Editar abecedarios e ilustrarlos: "Cada letra debe tener el dibujo que le toque." Contextualizar imágenes: a partir de una imagen dada, o su propia fotografía, pueden adicionar objetos, escenarios posibles o texto, permitiendo expresar intereses, deseos, pensamientos.

Los programas están pensados para favorecer la organización del conocimiento. Se pueden utilizar como soporte para abarcar todos los espacios curriculares. Facilita la construcción de diagramas, mapas de ideas, líneas de tiempo, clasificadores visuales, mapas conceptuales, etc.

Estos software educativos que ofrecen herramientas para la edición de diagramas visuales, ayudan a los alumnos a desarrollar confianza a medida que aprenden a organizar y jerarquizar la información, revelando patrones, interrelaciones e interdependencias.

Los alumnos pueden representar sus ideas a través de símbolos, dibujos y texto con la posibilidad de combinar las producciones gráficas y/o escritas con el

uso de un grabador de sonido para incorporar audio. Estos recursos, basados en gráficos y con una interfaz sencilla para integrarlos en una producción, permiten crear materiales con diversos grados de complejidad. Desde la identificación, seriación o clasificación de elementos a través de imágenes, hasta la inclusión de textos y conectores, permiten formular actividades de las diversas áreas curriculares para clarificar y representar conceptos, reforzar la comprensión, integrar nuevos conocimientos e identificar conceptos erróneos. Permite también incluir o importar imágenes, abriendo así la posibilidad de trabajar la totalidad de los contenidos. Sacar una foto desde la Netbook, importarla al programa y relacionarla con los gráficos de la galería, es una tarea sencilla de realizar que puede aportar mayor riqueza para el desarrollo de actividades.

Las TICS habilitan a aprender de manera colectiva. Compartir con otros, mostrar a sus compañeros o al docente cómo realizaron su trabajo, qué íconos seleccionaron, y cuál fue la respuesta que apareció en la pantalla, permitirá volver sobre sus pasos y afianzar estos aprendizajes.

Compartir lo aprendido, ilustrar y orientar a sus propios compañeros en el uso de las herramientas conocidas o descubiertas, arroja una enorme cantidad de beneficios en los aspectos pedagógico y social. Aún en el caso de que no se avanzara más en lo ya dominado o que la tarea propuesta resultara más ardua de lo esperado, la sensación de haber acometido de manera colectiva una tarea común, acrecienta diversas habilidades de tipo social.

En relación a los software "cerrados", su principal virtud es que permiten familiarizarse con el uso del mouse o el teclado, reconocer íconos,

navegar por la pantalla, responder a las consignas, buscar soluciones a través de ensayo y error, seleccionar las respuestas adecuadas e ir superando niveles de complejidad. Pero, si bien son aprendizajes con un valor indudable, debe tenerse en cuenta que con su práctica constante, muchas de las respuestas requeridas se tornarán automáticas. En este caso podríamos afirmar entonces que si bien el alumno comprendió cabalmente la tarea implicada en el "juego", no se le está permitiendo por lo pronto transferir los aprendizajes logrados a otros contextos. Los docentes deberán tener en cuenta estas características a la hora de proponer trabajar con aplicaciones o software "cerrados", que son los que admiten una única respuesta para ir superando niveles o secuencias de actividades. Por supuesto que para no pocos alumnos acceder a estos contenidos, suponen una adecuada expectativa de logro, además de los aprendizajes que implícitamente aportan.

En este sentido, los alumnos irán incorporando competencias en el uso de herramientas tecnológicas que utilizarán naturalmente, permitiendo sumar recursos y complejizar las propuestas.

La mayoría de los programas que existen actualmente para la edición de materiales en los diversos formatos digitales de imagen, audio y video se presentan en entornos "amigables" que resultan de fácil acceso para nuestros alumnos e inducen el surgimiento intuitivo de procesos que posibilitan su apropiación. El darles la oportunidad de explorarlos suele llevarnos a la inesperada sorpresa de observar cómo adquieren nuevas competencias cognitivas como por ejemplo:

- La utilización de distintos formatos digitales (imágenes, audio y video) permite ofrecer a los alumnos distintas alternativas de actividades no limitadas a los recursos

en sí, sino centradas en los procesos que se favorecen a partir de ellos.

- El desarrollo de tareas mediante la utilización de fotografías, permitirá identificarse, describirse, reconocer a otros, narrar experiencias, secuenciar procesos. El uso de la cámara digital permite convertir la toma de fotografías escolares en un ejercicio de recolección de componentes que los alumnos habrán de diseñar, seleccionar y estructurar a partir de los contenidos que pudieran pretenderse, incluyendo los que el profesor hubiera indicado.

- Los recursos de audio permiten conservar de manera permanente diversos registros sonoros; grabar las voces de los alumnos, a partir de proporcionarles diferentes indicaciones y objetivos: para narrar un cuento, cantar, contar, describir, informar, etc. Constituyen un recurso principalmente enriquecedor para los alumnos que no hayan adquirido la lectoescritura, que podrían de este modo participar de la producción de materiales y/o comunicarse.

- La elaboración de productos a través de video, podrán generarse a partir de producciones sobre distintas temáticas, como registro de experiencias o secuencias de procesos.

Los alumnos podrán participar de manera progresiva en la captura de estos materiales, llegando luego a editarlos.

La computadora portátil incorpora los siguientes programas para trabajar con imágenes, audio y video: Webcam Companion, para captura de imágenes y videos: Audacity, para edición de audio; Movie Maker para edición de video

No debe obviarse la consideración de que estas herramientas son de uso socialmente generalizado; forman parte de los modos en que las nuevas generaciones

se relacionan con la tecnología para su esparcimiento y comunicación.

Que los alumnos puedan usar de modo natural el reproductor de audio y video o un visor de fotografías; que utilicen la computadora para escuchar música, ver películas o revisar sus álbumes fotográficos, son aprendizajes que en la actualidad se deben proponer desde la escuela, en una búsqueda que se concrete e la generación de usuarios autónomos de las TIC.

Teniendo presente de manera permanente que las edades de los alumnos son variadas y difieren en mayor o menor grado de sus posibilidades reales de aprendizaje, se debe propiciar el desarrollo de intereses que les permitan aproximarse a los de su edad, respetando su derecho a la autodeterminación; favorecer la expresión y fortalecimiento de disposiciones. Esta concepción, se aplica también para los recursos de comunicación como el correo electrónico, el chat o las redes sociales, esto permitirá a los alumnos participar activamente y ser usuarios responsables en el uso de los nuevos medios de comunicación social.

Otro elemento tecnológico de uso masivo y cotidiano son los teléfonos celulares. Son aparatos que suelen contar con una serie de gadgets incorporados como equipo estándar (cámaras de fotos, grabadores y reproductores de música), que no siempre se saben utilizar de manera aceptable. Estos recursos representan un potencial que puede ser aprovechado como herramienta de desarrollo de habilidades digitales.

No puede resultar más que en beneficios tangibles, el que desde la escuela se promueva el aprovechamiento de estas herramientas instruyendo a los alumnos, por ejemplo a sacar fotos con sus teléfonos y luego compartirlas entre ellos, bajarlas a la computadora, utilizar el

teléfono como grabador de sonidos, como cámara de video, el cual es susceptible de compartirse, modificar los diversos formatos de uso, etc.

Existen propuestas tecnológicas que pueden dar respuestas a las necesidades de aquellos alumnos que presentan cuadros cognitivos complejos.

Un ejemplo de ello es el uso de sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC), que permiten la comunicación a través de imágenes, pictogramas, palabras y signos. Estos sistemas, utilizados desde hace tiempo a través de soporte en papel, ya tienen sus versiones digitales, lo que no es por supuesto tan sólo una nueva forma de presentación, sino una en la que se demanda la participación de competencias de expresión y naturaleza diferentes a las requeridas por el soporte anterior.

Estos recursos permiten editar tableros de comunicación, que proponen un modo de comunicación no verbal, cuando el lenguaje oral se encuentra seriamente afectado y la comunicación no puede establecerse por los canales habituales (oral, escrito o gestual). Existen también algunas aplicaciones para la estimulación visual, auditiva y del lenguaje, causa-efecto, etc. Su uso, personalizado, puede aportar herramientas útiles para el trabajo en gabinete y con fines de rehabilitación.

Conclusión

El propósito de ir incorporando diversos recursos y estrategias se concreta en la construcción de una plataforma de acceso a otras competencias. La disponibilidad y utilización de la tecnología en las escuelas, permitirá que docentes y alumnos logren generar y disponer nuevos materiales educativos digitales.

La posibilidad de construir redes entre las distintas instituciones, permitirá compartir estos materiales, intercambiar experiencias y continuar enriqueciendo la práctica docente para el logro de una mejor propuesta educativa y mayores oportunidades para los aprendizajes de los alumnos.

Por lo tanto la tecnología; el uso de la computadora y los dispositivos y herramientas digitales en la educación especial, implican posibilidades concretas y ventajas en las trayectorias escolares.

No debemos limitarnos simplemente a ofrecer recursos de los cuales los alumnos sean espectadores; debemos formarlos, en la medida de las posibilidades, para ser parte activa de la sociedad de la información. Así como pensamos en la inclusión social de nuestros alumnos, debemos generar propuestas que los incluyan en esta sociedad mediatizada por las tecnologías.

Bibliografía

Alcantud, F. (2003) Las tecnologías de ayuda y los trastornos generalizados del desarrollo. En Alcantud F. (Ed) *Intervención Psicoeducativa en niños con trastornos generalizados del desarrollo*. Madrid: Piramide.

Fernández, J. A., Fernández, M., Geoffrey, R., Stucki, G. y Cieza, A. (2009) *Funcionamiento y Discapacidad: La Clasificación Internacional del Funcionamiento (Cif)*
http://www.msc.es/biblioPublic/publicacion/es/recursos_propios/resp/revista_cdrom/vol83/vol83_6/RS836C_775.pdf

Hurtado, D. y Soto, F. J. (2005) *Tecnologías de ayuda en contextos*

escolares. Consejería de Educación y Cultura. Región de Murcia.

Páez, Stella (2010) *Camino hacia la vida autónoma: 'De la cuna a la ciudadanía'*
Ponencia presentada en el II Congreso Iberoamericano sobre Síndrome de Down, en Granada, 29 de abril-2 de mayo 2010.
Disponible en:
<http://centrodocumentaciondown.com/documentos/show/doc/1168>

“Escenografías del aprendizaje: tecnología – espacios”

Jakubovski Antonela

DNI: 35907696

Introducción

La irrupción de las TIC en la sociedad ha generado cambios en la educación y han abierto oportunidades para diversificar tanto los ambientes de aprendizaje como las herramientas y los métodos empleados para enseñar y aprender. Hoy son tantos y tan diversos los medios tecnológicos que la sociedad pone a nuestro alcance, que no podemos ignorarlos ni tampoco desaprovecharlos como herramientas a utilizar en favor de nuestra disciplina. Conocer el instrumento de trabajo y las posibilidades que él ofrece es esencial, pero ir más allá de la mera aplicación de esas posibilidades es fundamental. La incorporación de las TIC significa no solamente el uso de una nueva herramienta, sino también comenzar a construir otras categorías de lo visual, a legitimar nuevos conceptos del arte, muy distintos a la idea de “objeto único” que tenemos tan asociada a las bellas artes y a reconocer otros espacios para su circulación.

Como cualquier otro dispositivo que se usa en educación (recordemos que el libro es un dispositivo escolar) el uso de las TIC tiene sentido en tanto recurso que, con su particularidad colabora en el proceso de aprendizaje. Nuestros canales se han ampliado, nuestra matriz de enseñanza y de aprendizaje se ha complejizado por lo diverso que son ahora los posibles medios para hacer y para mirar, para visitar y para contemplar, para conocer y para intercambiar.

Es de público conocimiento que la labor actual de los profesionales del mundo

educativo no es fácil. A su trabajo en el acompañamiento del desarrollo del niño y la niña, se suman ahora muchos nuevos retos en relación con la necesaria transformación del mundo de la educación. El modelo que hemos heredado se basa en la conformidad, la uniformidad y la estandarización. El aula como unidad de diseño permanece casi intacta en su configuración desde hace siglos, respondiendo a criterios obsoletos que es difícil poner en cuestión porque están normalizados, porque se dan por hecho.

Hemos naturalizado la concepción de la escuela como un conjunto de “cajas apiladas”, pero dicha configuración no responde adecuadamente a las necesidades actuales. El desarrollo de los talentos innatos y de la capacidad de cambio y la celebración de la innovación y la creatividad quedan muchas veces fuera de los espacios educativos de “no tiempo” en los que se han convertido nuestras escuelas, sobre todo en los ámbitos de la Educación Primaria o Secundaria.

A pesar de que las grandes escuelas de pedagogía activa celebran un siglo de existencia y en las últimas décadas han surgido todo tipo de nuevas iniciativas de innovación pedagógica minoritarias, el mundo educativo en su globalidad continúa siendo uno de los sectores más conservadores de nuestra sociedad.

Los maestros y maestras, formados también del mismo modelo educativo, no siempre disponen de las herramientas creativas o conocimientos metodológicos para poder llevar a cabo las transformaciones que son necesarias.

¿Qué hacer para que los alumnos y alumnas no se transformen en zombies en la escuela? Tal como lo menciona Juli Garbulsky en su charla TEDxRíodelaPlata

2017. ¿Cuál es el rol que debe cumplir el docente frente a estos cambios? Y, por último, ¿Cómo obtiene el docente dichas herramientas? En un mundo cambiante, nada es definitivo. Para poder abordar las situaciones de innovación, se hace necesario que los/as docentes reflexionen sobre la necesidad de una actualización pedagógico-didáctica y disciplinar que permita conocer y explorar los horizontes que se van abriendo en lo pedagógico y enriquecer así, las prácticas educativas. Creemos que los y las docentes deben convertirse en profesionales cuyo cometido sea crear, repensar y diseñar, imaginar lo aún no existe y ser capaces de hacerlo real. Personas que se sientan cómodas en la incertidumbre presente en todo proceso creativo, pero sobre todo el sistema educativo necesita docentes que tengan una mirada capaz de enriquecer la labor cotidiana, capaz de transformar la más simple de las propuestas.

Desarrollo

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) forman parte de las vivencias cotidianas de los niños. El especialista en medios David Buckingham (2008) señala que las computadoras y los distintos medios tecnológicos son mucho más que dispositivos para el almacenamiento y la circulación de información. En este sentido, las TIC constituyen formas de apropiación cultural y permiten diversos modos de producción y construcción de conocimiento, nuevas formas de comunicarse, mediar y representar el mundo, generando oportunidades para liberar la imaginación e incentivar la expresión y la creatividad.

Las diversas formas de comunicarnos, expresarnos y observar el mundo implican distintos modos de conocer y aprender. Dar cuenta de ello,

invita a pensar sobre las tecnologías digitales disponibles en los jardines y cómo estas pueden enriquecer las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje.

Los cambios derivados de estas nuevas experiencias no suponen una ruptura abrupta con prácticas anteriores; por el contrario, la intención es recuperar prácticas de enseñanza con sentido y enriquecerlas con la inclusión de tecnología.

Un proceso de transición que recupera los saberes previos y recrea y transforma prácticas educativas.

La tecnología permite conocer y explorar más allá de los límites de la sala, donde lo digital nos sumerge en nuevos espacios a los que, de otra manera, sería muy difícil acceder. Como por ejemplo, las visitas virtuales a distintos lugares del país y del mundo o museos de arte.

Pensar propuestas con tecnologías implica planificar las dinámicas y los espacios que se ponen en juego para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas.

Los nuevos tiempos requieren que el aula se convierta en el nuevo laboratorio y el profesor en un investigador de sus propias prácticas. El jardín entra con fuerza en la historia del niño no solo a través de una atmósfera emocional, sino también a través de un ambiente físico especialmente preparado para él. Para el filósofo y pedagogo Loris Malaguzzi (2001), el espacio debe ser considerado como un educador más. El espacio enseña, genera posibilidades de aprendizaje o las limita. En este sentido, la presencia de diversas tecnologías digitales en las escuelas invita a imaginar nuevos espacios y ambientes propicios para la enseñanza y el aprendizaje y también para

enriquecer los ya existentes. Estos ambientes, como en un atelier habilitado para la creación, se transformarán en interlocutores educativos en la medida en que también se contemple en su diseño y organización el trabajo en grupo y la particular necesidad de cada niño y en el cual se valore la expresividad y la creatividad de cada uno y de todos los niños. De esta manera, la sala se transformará en un lugar donde las manos de los niños pueden conversar con la mente; un escenario apto para el intercambio de lenguajes (Malaguzzi, 1992).

Los escenarios son espacios. En la actualidad la escuela debe retransformarse en un escenario privilegiado para el aprendizaje. Para ello debe contemplar e integrar otros escenarios en los que los niños y niñas aprenden y, a la vez, debe reconfigurar los espacios escolares como verdaderos “sugeridores de posibilidades” (Hoyuelos, 2005:156).

Las tecnologías digitales aportan a la creación de escenarios kinestésicos como ámbitos propicios para el desarrollo de la imaginación. Es así que se entiende por espacio lúdico a la resignificación espacial con el objetivo de promover la exploración y dar lugar al juego como dinámica natural de aprendizaje del niño. Es un espacio de juego planificado y dispuesto por el docente y los niños y niñas.

Asumir estas nuevas dinámicas implica renovar la formación profesional para afrontar el cambio desde la profesionalización de la tarea con la humildad de saber que para enseñar, primero hay que aprender. Esto implica un rediseño de la política pública en materia educativa que nos convoca, con visión innovadora, a aunar criterios, con el

objetivo de considerar la potencialidad del recurso digital desde el Nivel Inicial como una valiosa oportunidad para la vivencia escolar.

Las actividades deben otorgar un rol activo a los niños como constructores de su propio aprendizaje y es fundamental imprimirles carácter lúdico. Es importante y es responsabilidad del educador hacer emerger el deseo de aprender y crear espacios y situaciones que favorezcan la emergencia de este deseo. Estas situaciones serán más favorables si son diversificadas, variadas, estimulantes intelectualmente y activas, es decir, que pondrán al alumno y alumna en la posición de actuar y no simplemente en la posición de recibir.

Este nuevo paradigma considera la educación digital desde el Nivel Inicial como una verdadera estrategia pedagógica más que tecnológica. Ser protagonistas en esta realidad educativa supone la reflexión acerca de cómo abonar desde el jardín la curiosidad innata de los niños, su predisposición natural a aprender, a compartir sus conocimientos con sus pares, a imaginar, explorar, crear, jugar, investigar y construir de manera colaborativa, incorporando paulatinamente los recursos digitales en sus vivencias cotidianas de la sala. El quehacer en la sala enriquecido con TIC es un desafío que también requiere el ejercicio de nuevos roles y la generación de alternativas escolares inéditas. En definitiva, conlleva la transformación de la cultura institucional a través de la cultura digital, para la mejora de la calidad educativa.

Para los docentes de todos los niveles encontrar el sentido pedagógico de las TIC implica un gran desafío que requiere formarse para una alfabetización plena en la cultura digital y, al mismo tiempo, ser capaces de enseñar con

múltiples tecnologías cambiantes. Este escenario nos invita a reflexionar y trabajar en colaboración, a fin de planificar, diseñar, implementar y evaluar propuestas educativas mediadas por TIC que resulten significativas y que colaboren en la construcción de aprendizajes valiosos e inéditos por parte de nuestros alumnos.

Solo la conjunción de diversos roles y la conformación de redes de aprendizaje escolar, en las que todos aprendamos y compartamos colaborativamente nuestras experiencias, generará una sinergia positiva para la innovación genuina de las prácticas pedagógicas.

Conclusión

Como hemos visto, los docentes tienen la oportunidad de llevar adelante un valioso rol como mediadores necesarios, capaces de generar estrategias para acompañar al niño/a, a fin de que logre establecer una relación adecuada con la tecnología, al favorecer el aumento de su curiosidad innata, el entusiasmo, la exploración y la autonomía. Desde su función de mediador, el docente debe reflexionar acerca de las posibilidades que ofrecen los nuevos recursos digitales para potenciar el ejercicio de su rol. En este sentido, cabe destacar la riqueza que proveen las tecnologías digitales tanto para enseñar como para repensar, compartir y mejorar las prácticas educativas, por ejemplo, a partir de la construcción sistemática de registros multimedia (escritos, sonoros y visuales) de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como sostiene Maggio, "(...) cada vez más voces destacan la importancia de documentar las prácticas de la enseñanza, en general, y de las innovaciones, en particular, destacando la importancia del registro, que abre la posibilidad de hacer análisis más sistemáticos y también la oportunidad de

dar a conocer y compartir, lo que siempre aumenta las chances de colaborar" (Maggio, 2012, p. 86).

Propiciando espacios, escenarios, el docente favorece la autonomía en el aprendizaje, y no solo eso, sino que además al tener en cuenta los intereses de los alumnos/as evita que estos se transformen en zombies, seres que caminan en automático, vacíos. Como se ha visto, la inclusión de la tecnología en las prácticas y el escenario que el docente planifica y organiza, enriquece a el otro, lo transforma y despierta el deseo, la curiosidad y por consiguiente el aprendizaje. Pero no un aprendizaje forzado y obligatorio, sino un aprendizaje que surge del propio interés. Para que esto suceda el docente debe capacitarse, formarse y formar redes con otros docentes, no puede tener un rol pasivo, debe buscar, encontrar y seleccionar de Internet lo crea pertinente a fin de sus objetivos en la sala.

Queda demostrado que es imprescindible una gran plasticidad en el ejercicio del rol docente para favorecer la creación de espacios dinámicos, en los cuales los niños y niñas no solo accedan y usen el recurso digital, sino que puedan apropiarse de él. De esta manera, se transforman en verdaderos protagonistas de su propio proceso de aprendizaje a partir del ejercicio y puesta en juego de elecciones personales, de la exploración y selección entre múltiples alternativas y recorridos para aprender y de la experiencia compartida con sus pares y maestros.

El docente mediador del conocimiento, genera experiencias que funcionan como andamiaje de nuevas experiencias cognitivas en las cuales su intervención permite al niño ir más allá de lo que podría alcanzar por sí solo. En este

nuevo escenario, los docentes pueden desplegar propuestas que entrelazan tecnologías y conocimientos. No se trata de una simple relación entre soporte y contenido, sino de la apertura a canales enriquecidos para la apropiación, reelaboración y reconstrucción del conocimiento. El docente, una vez que ha logrado integrar la nueva tecnología disponible a su práctica cotidiana, puede dejar de preocuparse por el recurso en sí, para centrarse en sus efectos y huellas cognitivas.

Por último podemos decir que, para los docentes de todos los niveles encontrar el sentido pedagógico de las TIC implica un gran desafío que requiere formarse para una alfabetización plena en la cultura digital y, al mismo tiempo, ser capaces de enseñar con múltiples tecnologías cambiantes. Este escenario nos invita a reflexionar y trabajar en colaboración, a fin de planificar, diseñar, implementar y evaluar propuestas educativas mediadas por TIC que resulten significativas y que colaboren en la construcción de aprendizajes valiosos e inéditos por parte de nuestros alumnos/as.

Bibliografía

Miguel, M.; Ripani, M. F.(2011). Lineamientos pedagógicos: Plan integral de Educación Digital, 1a ed., Buenos Aires: Ministerio de educación - Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. Disponible en: http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/programas/intec/lineamientos_pedagogicos_pied.pdf

Buckingham, D. Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil, en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial, 2008.

Dirección de Currícula. (2000a). Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco general. Buenos Aires: Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Secretaría de Educación.

“El rol docente en la implementación de las TICs en la educación”, ¿posibilidades o limitaciones?

Flavio Aristides Fernández Sosa

DNI: 29.799750

Introducción

La inclusión de las TICs dentro de las prácticas docentes genera una gran controversia en la actualidad. La realidad social, demuestra que vivimos en un contexto que cambia continuamente, demostrando una gran vorágine a la hora de establecer los parámetros que identifican y definen este momento de la historia de nuestra sociedad.

Actualmente los docentes se encuentran como individuos pertenecientes a esta sociedad ante el gran desafío de aceptar e incluir en sus rutinas, lineamientos y planificaciones a las TICs.

En una etapa histórica en donde todo fluye con velocidad, donde los celulares, las computadoras, smartphones, internet, entre otras, permiten comunicarnos y acceder a un sin número de información debemos estar preparados para ello.

Los docentes y la educación no pueden escapar a esta realidad y a la función que deben realizar como

mediadores entre el conocimiento, los alumnos y las alumnas.

En concordancia con lo que nos dice Magaly Robalino Campos (2005):

“La incorporación de las tecnologías de comunicación e información al desarrollo profesional de los docentes es un imperativo, ya no se reduce solo a que los docentes conozcan y manejen equipos tecnológicos. El actual desafío está, sobre todo, en conseguir que los profesores y futuros profesores reflexionen, investiguen y comprendan cómo los estudiantes de hoy están aprendiendo a partir de la presencia cotidiana de la tecnología; cuáles son los actuales estilos y ritmos de aprendizaje de la niñez y juventud, configurados desde el uso intensivo de las TICs, cuáles son las nuevas 4 capacidades docentes que se requieren para enfrentar adecuadamente estos desafíos y qué cambios deben producirse en la cultura escolar para avanzar de acuerdo a los tiempos, a las demandas sociales y a los intereses de los estudiantes”. (p. 1)

A partir de lo expresado por la autora, creemos que es imprescindible entender que las TICs forman parte de las vidas de los profesores, maestros y futuros docentes. Por esto, entendemos como necesario, que los profesionales de la educación logren y puedan conocerlas. Para luego, ser capaces de realizar los diversos planteamientos pedagógicos y

estratégicos que se sujeten al correcto uso de las mismas.

Claramente los alumnos y las alumnas, ya están inmersos en esto. Ya que han crecido rodeados de pantallas y teclados. El desafío sería no solo conocer a las TICs, sino que también poder darle un sentido pedagógico al uso de las mismas dentro de la escuela, y que colabore en el accionar de los alumnos en la sociedad de la que forman parte.

Aquí es donde comienza el desafío, actualizarse y hacer de cada docente un sujeto crítico que sepa dónde está parado en relación a las TICs, identificar qué necesita cada uno y una aprender y todo persiguiendo un propósito pedagógico.

Desarrollo

La implementación de las TICs en el trabajo diario, ¿son posibilidades o limitaciones para los docentes?

En el marco del trabajo diario, y la interacción con colegas en reuniones de personal o charlas informales, es que me nace este interrogante, debido a las opiniones encontradas y variadas que vivencie en relación a la implementación de las TICs en los proyectos escolares y más precisamente en las planificaciones de cada docente en particular.

De esos intercambios con colegas, pareciera que la implementación de las TICs significa saber y poder tipear un

trabajo en WORD, ver un video en la pantalla digital o saber usar simplemente un reproductor de videos y con ello alcanzaría.

También me surgió tomar este tema, por escuchar de boca de los mismos colegas, “Yo no lo uso porque no entiendo cómo hacerlo”, “Es más fácil no hacerlo con la computadora si no a mano”, “A mí nadie me explica”, “No tengo facilidad para eso”, entre tantas cosas.

A partir de aquí es que planteo el interrogante que escribí con anterioridad, con la idea de poder evidenciar ¿Cuál es la representación que tienen los docentes en relación al uso e implementación de las TICs en los procesos de enseñanza aprendizaje de los alumnos?

En la actualidad, asistimos a una época asociada a una intensa y continua transformación social, donde la sociedad avanza a pasos agigantados, debido entre tantas cosas a la gran disponibilidad de herramientas a las que se tiene acceso, y por ende a innumerables recursos, información y formas de relacionarse.

El uso de las TICs, como expresión de la innovación, forma parte de esto siendo un punto de real importancia a tener en cuenta dentro de la práctica educativa.

Como educadores tenemos gran incidencia en la participación de la conformación de los alumnos en individuos

competitivos y críticos, integrantes de la sociedad.

Dentro de este contexto debemos tener en cuenta que hay un sector que posee grandes habilidades digitales ya que nacen y están rodeados de dispositivos digitales. Y otro sector que por el contrario no.

También debemos tener en cuenta que el acceso a las TICs en muchos casos nos permitirá reducir la brecha digital, incluyendo a más niños y niñas. Distribuyendo más equitativamente saberes y bienes culturales. Pero para eso es necesario que desde los estamentos correspondientes garanticen el acceso para todos y todas.

Como lo expresa Batista:

“La Ley Nacional de Educación recientemente sancionada expresa los horizontes culturales que la sociedad ansía para sí misma. La lucha por la igualdad, la inclusión y la distribución equitativa de saberes y bienes culturales requiere de esfuerzos políticos y pedagógicos de gran magnitud. Las TIC pueden ayudarnos a reducir las desigualdades presentes si somos capaces de construir un modelo educativo que haga de su utilización una ventaja pedagógica histórica.” (Batista y otros, 2007, p. 9)

Frente a este panorama es que debe actuar la institución educativa, ya que si no lo hiciera, correría el riesgo de quedar

por fuera del desafío que significa sumarse a los cambios que el mundo y más precisamente los alumnos y alumnas necesitan.

El desafío está planteado, y es el de adaptarse a este nuevo medio para brindar posibilidades a los alumnos y las alumnas, acompañándolos.

A partir de esta investigación realizada a través de entrevistas y charlas con docentes de una escuela primaria de gestión estatal del distrito 21 en la cual me desempeño, quiero evidenciar si existe una relación significativa entre las TICs y las estrategias docentes a la hora de llevar adelante su rol.

Así podremos también demostrar cómo es la relación entre las y los docentes de la institución con las TICs, es decir, la actitud del equipo docente ante la incorporación de las mismas en el proceso educativo y si están o se sienten capacitadas para la aplicación de las mismas.

Es importante tener en claro algunos conceptos principales para comenzar con el estudio de dicho tema.

En primera medida nos parece oportuno comenzar por explicar y definir un concepto de gran importancia como es “Tecnología”.

Podemos definirla como la respuesta adaptativa del hombre que

modifica el medio en que vive, para resolver sus necesidades. Por lo que son elementos externos y artificiales que pueden ser interiorizados por la conciencia, mejorando la vida humana.

Al hablar de una respuesta “Adaptativa” del hombre, debemos relacionarlo y pensar en cómo se adapta el ser humano, aprovechando los recursos disponibles para dar respuesta a las necesidades que el medio plantee.

A partir de lo expresado, ¿Podemos decir que la educación escolar constituye en sí misma una tecnología?

Creemos que sí, ya que da una respuesta organizacional para resolver la necesidad de educar a grandes masas de ciudadanos. Y además al ser una construcción social determinante y determinada por el contexto debemos aceptarla dentro de estos parámetros teniendo en cuenta el enfoque de la misma.

Litwin expresa en sus palabras, la relación entre educación y tecnología:

Si se acepta la idea que la tecnología es una construcción social determinante y determinada en su contexto de producción y uso, y se acepta también la idea de una definición amplia de tecnología que no se refiera exclusivamente a los artefactos, deberá analizarse la relación entre los enfoques de

la enseñanza que tiene los docentes y la tecnología en la escuela. Es necesario tener en cuenta que “...cualquiera sea el dispositivo o la ayuda elegida, se articula con los propósitos en los que la acción se inscribe, la concepción del sujeto de aprendizaje y la modalidad de enseñanza en la que se inserte”. (Litwin, 2008, p. 141)

Así, al hablar de una tecnología educativa podremos establecer que se ocupa del desarrollo de innovaciones tecnológicas para la educación y de la incorporación de tecnologías provenientes de otros ámbitos, al educativo.

Con todo esto no hacemos más que dejar en claro, que a la hora de pensar en el término tecnología, no se puede hacer desde una visión restringida identificándola solamente con aparatos que brindan confort y comodidad.

Vemos que para la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la educación debe ser guiada por criterios pedagógicos que la fundamenten para producir una mejora de los procesos de aprendizaje, ya que existen diferentes concepciones acerca del uso de las tecnologías en la enseñanza, y que no todos los usos son educativos ni constituyen una verdadera integración curricular de TICs.

Y resulta fundamental tener en cuenta el momento social, histórico,

político, económico y cultural en el que se vive. Como vemos, el momento actual está muy influenciado por la cultura tecnológica y se convierte en un desafío su uso y aplicación, ya que los cambios en las formas de producir, conservar y transmitir el conocimiento han sido tan vertiginosos, que será necesaria una reflexión de la propia práctica docente.

Las TICs para que realmente puedan tener un uso significativo se deben pensar como un medio y no como un fin. Así podremos ver que las nuevas tecnologías pueden suministrar medios para la mejora de los procesos educativos. Y en este escenario posible se torna fundamental el aprender haciendo.

¿Qué queremos decir con esto? Que la sociedad avanza a grandes pasos, y la disponibilidad de herramientas a las que se tiene acceso, los recursos, la información y formas de relacionarse, hace que a la hora de la práctica educativa no podemos dejar de lado.

Las TICs como expresión de la innovación forman parte de esto, y como educadores tenemos gran incidencia en la participación de la conformación de los alumnos en individuos competitivos y críticos, integrantes de la sociedad.

Por lo conversado con las docentes como antes mencione, la totalidad de las docentes llevan años ejerciendo en el distrito y su formación fue realizada bajo

programas educativos que no fueron actualizados.

Si bien en su mayoría, las docentes acuerdan que la inclusión e implementación de las TICs dentro de la escuela es de gran valía, reconocen a su vez, que las usan en un bajo porcentaje, ya que existen diferentes dificultades para su implementación:

-No sentirse totalmente calificada/calificado o capacitada/capacitado para hacerlo: Así que si bien la mayoría de docentes valora positivamente la integración de las nuevas tecnologías en la educación comparten que estas deben ser reforzadas por un cambio metodológico y por una adecuada formación del profesorado y capacitación posterior durante el ejercicio del rol docente.

-Tener conocimientos pero como usuarios, es decir por usarlas ellas/ellos mismas/mismos en sus ámbitos privados y no de un usuario avanzado, que les permitiría explicar e incluir de manera satisfactoria las TICs en sus prácticas diarias.

-Con respecto a la formación docente, manifiestan que es necesaria la capacitación, y podemos ver que la falta de tiempo es el mayor punto de convergencia. No se puede pasar por alto la capacitación y formación docente, ya que los cambios que se producen día a día obligan a los

docentes a que se perfeccionen y actualicen de manera constante.

- Negación y brecha digital: las/los docentes se refieren a esto con frases como: “los chicos están años luz de nosotras con la tecnología”, “nacen con un celular bajo el brazo”, “tienen acceso a muchas cosas, a mucha información” para demostrar que se sienten en desventaja con respecto al uso de las tecnologías, y creen en la capacitación continua para tener un panorama y un criterio claro a la hora de enseñar cómo usar correctamente la misma.

- Fallas en la infraestructura de la escuela: Los inconvenientes que existen haciendo que esto se convierta en un obstáculo para el uso de estas herramientas e incluso en ocasiones se pierda mucho tiempo haciéndolas funcionar o intentándolo sin éxito. Cuando se refieren a infraestructura, se refieren a la falta de luz, de internet o de algún recurso que permita la inclusión de las TICs en el aula.

-Falta de tiempo: Las respuestas muestran que todas/todos aluden trabajar doble cargo, salir tarde de las escuelas y sumado a la atención de sus asuntos personales, les resulta difícil poder acudir a algún instituto o lugar para recibir la capacitación.

Por lo tanto en las planificaciones, si bien introducen las TICs, lo hacen

muchas veces de una manera con la que no concuerdan en su totalidad y otras veces no entendiendo que realizan. Ya que la falta de recursos en este tema, por parte de las docentes, hace que la mayoría no conozca cómo aplicarlas en la docencia.

Según lo que nos expresa Batista acerca de la necesidad de la inclusión de las TICs :

El Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Argentina, plantea que: “Las percepciones y expectativas que tengamos respecto de las virtudes y potencialidades de las nuevas tecnologías influyen en el tipo de acercamiento y utilización que hagamos de ellas. Según investigaciones recientes, los docentes acuerdan en reconocer como aspectos positivos, que las TIC facilitan la tarea pedagógica, mejoran la calidad de la educación y amplían las oportunidades de acceso al conocimiento. Por otro lado, muchos perciben como aspectos negativos, la sensación de “deshumanización de la enseñanza” y la creencia de que las tecnologías pueden alentar el “facilismo” en los alumnos.” (Batista, 2007, p.35)

A partir de lo expresado en el párrafo anterior inferimos y entendemos que para que las TICs puedan tener un uso educativo significativo, deben ser bien utilizadas, siendo fundamental que las mismas se utilicen como un medio y no como un fin. Pensando primero “qué” se

quiere enseñar y “cómo” y luego, “con qué” herramienta o recurso.

El involucrar a estas nuevas tecnologías en el aula requiere por parte del docente una actualización, capacitación y modernización de estrategias y saberes, para que puedan reformular el diseño de sus planificaciones con el fin de incorporar las actividades correspondientes dentro de sus planes.

Conclusión

Creemos a partir de lo expuesto con anterioridad que los docentes deben aceptar y enfrentar el desafío que implica la inclusión de las TICs dentro de sus prácticas cotidianas.

Ya que nos vemos sumergidos en una realidad que nos obliga a replantear el rol y función de escuela, de la educación y del rol.

Para eso, resulta necesario utilizar estrategias y herramientas que permitan lineamientos y planteamientos didácticos en la práctica cotidiana dentro de la escuela con el fin de alcanzar los objetivos deseados de igualdad y formación.

Entendiendo que las TICs pueden tener un impacto significativo en los alumnos, y que las mismas se podrían relacionar, colaborando, en el accionar de los docentes, estas competencias permitirán a la vez, innovaciones pedagógicas, que faciliten los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Donde dicho aprendizaje tiene como finalidad, que los alumnos puedan desarrollarse en la sociedad y por lo tanto que se ponga de manifiesto en su vida cotidiana.

Una vez establecido la importancia que tienen las TIC en los alumnos, y su inserción y desarrollo a la sociedad,

debemos atender la cuestión que refiere a los docentes específicamente.

Comenzamos diciendo que las TICs son un desafío que deben aceptar y enfrentar los docentes. Deben ser conscientes que no alcanza solo con lo aprendido dentro de la carrera de formación docente, siendo una condición necesaria, capacitarse continuamente, ya que el trabajar en ciencias humanísticas lo requiere.

Además, la realidad social manifiesta la necesidad de incluir a las TICs dentro de las prácticas docentes, y para ello no queda otra alternativa de aprehender a las TICs. Haciendo que, para cada uno, estas tecnologías tengan sentido.

Pero no solo saber que son las TICs, sino que es necesario e importante que en el uso de las TICs en el aula, las actividades estén diseñadas con un propósito. Con un ¿Para qué? Y ¿Por qué?, y dejar de lado que usar una computadora, la pizarra digital o ver un video es usar las TICs correctamente. Darle un propósito pedagógico a una serie de herramientas que los alumnos ya utilizan en su vida cotidiana.

Todo esto con la finalidad de hacer que nuestros alumnos quieran aquello que se les está enseñando, y como docentes proveer de toda clase de estímulos a los chicos, que les permitan el desarrollo de su

aprendizaje, pero para eso la motivación debe empezar por nosotros mismos.

Para ello también creemos que desde las autoridades que corresponda, se debe motivar a los docentes y entusiasmarlos para que estos muestren interés y participen activamente de la capacitación sobre este y otros temas.

Bibliografía

ASINSTEN, J. C. (2007). Manual del contenidista. Capítulo "Aprendizaje Multimedia". Recuperado de:
http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

CAZAS, F. (2018) "Formación docente y TICs. La incorporación de TICs a la escuela como política de estado en latinoamérica, durante la última década, y sus consecuencias en la formación inicial". Cátedra de Didáctica General Dra. A. Diamant / Profesorado de Psicología/ Fac. de Psicología / UBA. Ciudad de Buenos Aires - Argentina. Recuperado de:
http://www.psi.uba.ar/academica/carreras/degrado/profesorado/sitios_catedras/902/didactica_general/material/biblioteca_digital/tics.pdf

LEVIS, D. (1999/2019) "La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital", capítulos 8, 9 y 11, Buenos Aires: Sivel. Recuperado de:

https://levistextos.files.wordpress.com/2019/09/pantallaubicua19_3.pdf

MARTIN, M. (2006). "La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar". Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 2; Nº. 3, diciembre de 2016. ISSN (en línea): 2525-0493. (pp. 84-101).

Recuperado de:

<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/1841/2032>

VALVERDE BERROCOSO, J. (2005) Diseño y elaboración de materiales didácticos. Departamento de Cs. de la Educación. Universidad de Extremadura, España. Recuperado de:
<http://metabase.uaem.mx/handle/123456789/1094>

“Enseñar, Aprender y Jugar en la virtualidad”

Gladys M. Mea

DNI: 28593579

Introducción

Tal como dice el título, enseñar, aprender y jugar adecuándonos a la época y a captar en los niños y niñas la enseñanza- aprendizaje; para ello es importante conocer las distintas páginas virtuales con fines educativos. Por un lado se logra que los niños aprendan jugando saliendo de lo convencional y adecuándonos a las necesidades. Muchas veces la virtualidad y el internet son criticados, pero si lo usamos con un fin se logra objetivamente transmitir el conocimiento.

Los juegos virtuales atrapan a los niños y niñas. Sabemos que están trabajando y aprendiendo saliendo de lo monótono o tradicional. una herramienta con la que ellos se encuentran cómodos, aprenden, interactúan mientras por el otro lado los docentes nos resignificamos, creamos y nos actualizamos en las nuevas tecnologías.

Las posibilidades que los ambientes de realidad virtual, en especial a través del juego, presentan un desafío para el docente en el campo del aprendizaje.

Esto permite como objetivo avanzar en el desarrollo pedagógico dentro del proceso de enseñanza, el juego, las herramientas virtuales constituyen una innovación para que los niños y niñas construyan nuevos conocimientos y competencias. Las oportunidades del juego y los entornos

Las herramientas que brindan las tecnologías no solo desde el lado lúdico sino que también brindan, contenidos y recursos pedagógicos de manera rápida para que la docente o también algún alumno que desee buscar material, información, crear o ver videos y así obtener respuestas.

Esto hace posible plantearse su aplicación en la sociedad en forma de herramienta con finalidades de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías posibilitan las aplicaciones de la realidad virtual que resulta avanzado a nivel experimental y favoreciendo además del juego, la exploración y el aprendizaje.

En primer ciclo por ejemplo las TIC se puede utilizar con la finalidad y como herramienta alfabetizadora, para aprender conteo y sobreconteo; canciones, elaborar videos de sus producciones a la vez que aceptan normas, reglas de juego; mientras que en el segundo puede complejizarse asegurándonos de su participación en la tarea y con el objetivo de aprendizaje.

Desarrollo

Desde que los niños y niñas son muy chiquitos se sienten atrapados por los botones, por los celulares, por los videos de youtube, juegos virtuales y todo tipo de dispositivos, como la compu y celulares.

Es allí donde como docente debemos llegar a ellos. dando lugar a las nuevas estrategias. dando importancia a los juegos virtuales no solo en el aula, se ha demostrado durante el aislamiento social lo importante que fue tanto la conexión, en encuentro social de verse con sus pares como hacer posible el alcance de las tareas, videos de youtube y zoom. en el cual todos padres, alumnos y docentes tuvimos que adaptarnos.

las nuevas estrategias darán lugar al desarrollo de los objetivos:

- Favorece la participación activa en los niños y niñas
- Atraer la atención en los niños
- Construye un intercambio social entre sus pares, debate y aprendizaje significativo.

1. Favorecer espacios donde puedan participar de manera activa alumnos/as en la realidad escolar mediante la implementación de estrategias lúdicas.

2. Las tecnologías cada vez evolucionan más y la escuela debe adaptarse para brindar a los alumnos y alumnas las herramientas con estrategias adecuadas para convertirla en aprendizajes significativos y así atraparlos en los nuevos aprendizajes además de los que ellos ya poseen.

Con las actividades lúdicas aprenderán:

1. La importancia de seguir ciertas reglas para superar el obstáculo que presentará el juego propuesto.

2. Toma de decisiones para alcanzar una finalidad. Implica pensar estrategias para lograr superar lo que el juego proponga así como también saber expresarlas oralmente.

3. El trabajo individual y grupal.

4. pueden competir sin ganar o perder y así están en contacto entre pares.

como dice el texto de Ausubel:

Ausubel, D. J. y otros. (1995). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1AVrKapl3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Requisitos para el aprendizaje significativo

Al respecto Ausubel dice: “El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria”

su conocimiento es sin duda los distintos dispositivos y los juegos virtuales con los que están familiarizados y es ahí dónde los acercamos como herramienta a los aprendizajes.

y como dice vigotsky: Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII “El papel del juego en el desarrollo del niño”. Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjsoo4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

“Es en la escuela dónde se aborda cada vez más a través de las tic a diferentes conocimientos, docentes y facilitadores crean oportunidades y variantes para los niños.

para que el experimento sea un medio efectivo para el estudio “del

desarrollo de los procesos” debe proporcionar la máxima oportunidad para que el sujeto se comprometa en una gran variedad de actividades que puedan ser observadas y no estrictamente controladas.

una de las técnicas de Vigotsky utiliza efectivamente para este propósito era de introducir obstáculos y dificultades en la tarea, que rompiera con los métodos rutinarios de resolver problemas”

Conclusión

como dice al principio este curso el comienzo del juego es la actividad principal en la vida del ser humano y es a través del juego donde se desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Más aún cuando se juega, con entusiasmo para ganar queriendo obtener más puntaje. Mientras el estudiante quiere ganar está aprendiendo

Como dice: Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Recuperado en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3UrzC4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

En la gamificación se usan los ya citados elementos de juegos, como los incentivos, ganancias, puntos, para obtener de esta forma una conducta deseada por parte del jugador. Desde que nacemos las personas estamos acostumbradas a llevar a cabo una determinada actitud para conseguir un determinado bien (ganancias) y es así como, para que las personas tengan una

conducta concreta, se crea un sistema adecuado, en este caso podría ser la gamificación, para obtener el comportamiento que buscamos. Los logros son objeto de muchos estudios en el área de la economía y de la teoría de los juegos (Vassileva, 2012).

Además de estos elementos que tiene una importante carga psicológica y cuyo principal fin es influir en el comportamiento del usuario. El reto está considerado como un elemento crucial en los videojuegos. En este caso la psicología expresa la necesidad del jugador de conseguir superar sus expectativas o las expectativas que el juego le impone: conseguir el reto es un ejemplo de superación para el usuario (Przybylski, 2010 en Albrecht 2012).

En la obra de Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina La psicología de los videojuegos (2008) estos realizan una aproximación a las implicaciones de la psicología en los videojuegos. Los autores indican que los usuarios son conscientes de la exigencia del juego y que son ellos los primeros en advertir la existencia de ciertos elementos como el reto como uno de los principales motivos por los que utilizan los videojuegos.

Creo que eduplay, classcraft, entre otros deben ser pensados a la hora de planificar, ya que los niños y niñas además de subir de nivel trabajan en equipo, pueden ver su puntuación, y el comportamiento de en las clases en mejor. La educación cambió la manera de ser y por eso debe ser pensada como ludificación.

¡Después de todo lo virtual no es tan malo...es útil más si es por el lado que atrapa y con un solo objetivo, el aprendizaje asegurado!

Gracias.

Bibliografía

Ausubel, D. J. y otros. (1995). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1AVrKapL3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Borrero A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archivos/1448>

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Recuperado en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3UrzC4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Cap. I "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5IRvloFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. Andalucíaeduca, 120, 6-8. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjImofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>

Siemens, G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1Sliy->

[ImQhRCyjni8mIQ-oDWrAbmZvRjL/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1mQhRCyjni8mIQ-oDWrAbmZvRjL/view?usp=sharing)

Valverde Berrocoso (2005) Diseño y elaboración de materiales didácticos. Departamento de Cs. de la Educación. Universidad de Extremadura, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1qPils6nMWLFreixVE2TeZ3_Qg9Ogjphd/view?usp=sharing

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII "El papel del juego en el desarrollo del niño". Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjsoo4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

“Las Nuevas Generaciones Y El Aprendizaje Cómo Aprenden Y Cómo Enseñarles”

Grisel Ivonne Abarca Escobar
DNI 18764981

Introducción

En los últimos años, los escenarios escolares han sido atravesados por las tecnologías. Esto posibilita que los materiales y recursos de la enseñanza se enriquezcan y sumen los distintos lenguajes audiovisuales provenientes de los entornos digitales. Recursos, que antes solo ingresaban al aula en sus formatos físicos, pueden entrar ahora a través de dispositivos y herramientas digitales. Con solo clicar en un enlace o escanear un código QR, se accede fácilmente a toda esa información que puede estar concentrada en una infografía, en un mapa, en una postal digital, por nombrar solo algunas de sus presentaciones posibles.

Para dar cuenta de las transformaciones que han implicado las TIC tanto en el proceso de comunicación como en el modo de conocer, el docente debe contar con las competencias necesarias que le permitan apropiarse de las diversas herramientas tecnológicas e incorporarlas al proceso de enseñanza y aprendizaje. En el marco de la cultura digital, docentes y alumnos se posicionan como consumidores y como productores de contenidos. Por lo tanto, es fundamental estimular el desarrollo de competencias tecnológicas, reflexionando sobre su implementación en la práctica educativa y, fundamentalmente, fomentar la producción del propio material, integrando los medios textuales, gráficos, sonoros y audiovisuales.

¿Cambio mi práctica de enseñanza si diseño mis propios materiales?

¿Planifico mis clases incluyendo estos nuevos recursos? ¿Preveo en el diseño del material la posibilidad de interacción o participación que brindará la herramienta? ¿Incorporo nociones de la didáctica en la elaboración de los materiales?

MARCO TEÓRICO

El desafío de incorporar la innovación tecnológica implica un cambio en los marcos de sentido. Muchas veces la legitimación de prácticas tradicionales, la cultura profesional docente, la cultura institucional y las ideas que circulan en el propio contexto conducen a la idea reduccionista que la posesión de dispositivos y equipamientos es suficiente para asegurar dicha innovación alejando la posibilidad de valerse de la tecnología como mediadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La tecnología en sí misma no asegura buenos aprendizajes. La incorporación de tecnología implica el cuestionamiento del por qué y para qué de su inclusión, la definición de cuáles son sus potencialidades para asegurar el tratamiento y comprensión de los contenidos y la valoración de las oportunidades que ofrece para asegurar la centralidad del conocimiento en el ejercicio de enseñar y aprender.

"Las nuevas TIC adecuadamente deseadas, en contextos propicios para ser aprovechadas, pueden abrir oportunidades para construir formas de enseñar y aprender. Quizá una manera interesante de verlo es entender las tecnologías digitales, e Internet en particular, como una plataforma para construir nuevas preguntas y no solo como una suerte de Oráculo de Delfos capaz de responder a todas nuestras dudas. Entender las tecnologías como una pregunta abierta, es tomar del método científico la interrogante constante como un procedimiento que facilita tanto la búsqueda como la

exploración de nuevos conocimientos".
Cristobal Cobo.

TESIS

La presencia de las TIC en la educación puede representar como la existencia de un territorio en el que se producen interacciones múltiples y diversas entre estudiantes, estudiantes y docentes y docentes entre sí. No es un canal, ni una vía, sino un escenario potenciador de aprendizajes donde la circulación de la información y la gestión de conocimiento adquieren nuevos formatos.

Desarrollo

Como primer paso nos proponemos en poner la mirada en como son, como aprenden y donden aprenden las generaciones de niñas/os, adolescentes y jovenes que son los alumnas/os que estan en las aulas. Aunque puedan parecer preguntas que tienden a pensar que sos cosas que suceden de un solo modo, nos ofrecen la idea de conocer algunas generalidades que permiten acercarnos a los comportamientos más frecuentes.

Identificar y conocer las diversidades propias de cada generación, nos interesa identificar semejanzas en sus modos de comunicarse, producir, realizar búsquedas, trabajar, en otras palabras, otorgar sentido a su modo de estar en el mundo.,estos rasgos comunes nos ayudará a pensar estrategias sobre cómo involucrarlas/os en las prácticas escolares, estimulando el desarrollo de competencias

que garantizan su aprendizaje y su alfabetización digital.

Características de la generación Z

Muchas/os de las/os estudiantes que están finalizando su trayectoria escolar corresponden a la generación de las/os *posmilenials* o *Generación Z*, son los nacidos entre finales de los 90 y los 2000. Se los llama *Generación Z* porque suceden a la generación Y y toman la última letra del abecedario. Los "Z" no recuerdan el mundo sin conexión a Internet y redes. Están siempre conectados y no pierden de vista sus dispositivos a través de los cuales producen, interactúan y comunican.

Características de la generación T

La generación T o táctil, también llamada generación tecnológica o generación alfa,

es la cohorte demográfica que sigue a la generación Z o *posmilenial* . Son las / os nacidas / os alrededor del año 2010. Si bien los / as Z tuvieron que adaptarse rápidamente a los cambios tecnológicos, los / as T ya nacieron en un entorno dominado enteramente por la tecnología. En este momento, es la generación que se encuentra en pleno desarrollo educativo. Se trata de los niños y niñas que crecen entre pantallas táctiles y desconocen lo analógico. Las / os niñas y niños nacidos hace 10 años llegaron a un mundo más que globalizado e hiperconectado, acceden a las nuevas tecnologías no sólo a través del sentido de la audición y de la vista, sino predominantemente a través del tacto.

Henry Jenkins (2018) nos ayuda a pensar en cómo son los/as jóvenes y qué características tiene la cultura participativa en la que interactúan, poniendo de manifiesto que no solo son usuarios/as, sino que también participan y transitan sus vidas creando contenidos multimodales. No son espectadores ni sujetos reproductores sino productores. Conforman así una cultura de participación

que se realiza y expresa claramente en las redes sociales. Además de encontrar allí un escenario de comunicación y un espacio de pertenencia el interactuar en redes les ofrece: I

- la posibilidad de ejercitar habilidades y competencias digitales.
- el desarrollo de la creatividad.
- el estímulo para desarrollar una conciencia global, en general están abiertos a los problemas globales.

Frente a un sujeto que aprende de esta manera se plantean retos y oportunidades para el/la docente al poder resignificar y potenciar dichos aprendizajes.

A partir de la integración de las TIC en la vida cotidiana se producen cambios de lógica en los procesos de enseñar y aprender. Se produce un desplazamiento de la centralidad del/la docente hacia el/la alumno/a y se otorga mayor importancia a las interacciones de cooperación y colaboración que pueden generarse en el aula.

Es el/la alumno/a quien -en el marco de la estrategia didáctica y la orientación ofrecida por el/la docente- amplía su conocimiento accediendo a la información y a recursos a través de la propia experiencia.

La estrategia de comunicación en el aula virtual

Cuando los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollan totalmente en escenarios virtuales es importante analizar cómo se produce la comunicación, dado que una buena estrategia de comunicación frecuentemente impacta positivamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Si bien cada circuito de comunicación debe ser construido en función de cada contexto, les proponemos reflexionar sobre algunas características de la comunicación en entornos virtuales:



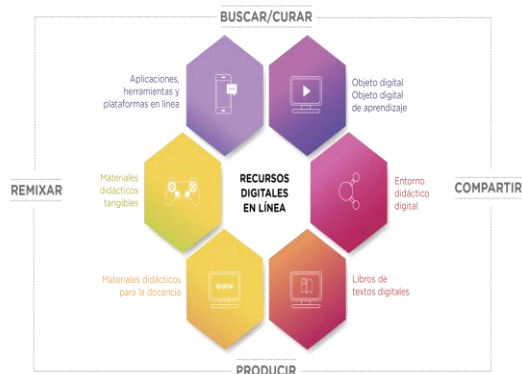
El circuito de la comunicación puede sintetizarse a través de cuatro acciones: anticipar, informar, orientar y retroalimentar.

El circuito se cierra con la retroalimentación, dado que una comunicación que permite la conexión con el grupo y con cada alumna/o/estudiante implica que el contacto no se cierra con la llegada del mensaje sino que continúa con la respuesta del/la docente reportando lo aportado (sus preguntas, producciones, intercambios con pares) y lo enriquece proponiéndole nuevos interrogantes, resolviendo sus dudas, renovando los desafíos.

Los materiales didácticos están presentes en casi todas las situaciones de enseñanza y de aprendizaje y forman parte del paisaje escolar que tenemos asociado con la escuela de la modernidad. Son los recursos que utilizan las/os docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de sus alumnos/as. Si bien no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, podemos definirlo como cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, se utiliza con una finalidad orientada a la enseñanza o al aprendizaje.

En el siguiente esquema, siguiendo el planteo que realiza Area (2017), se muestra una clasificación de ese conjunto variado de elementos que llamamos recursos digitales. Como vemos, hay una

interrelación entre los materiales que se presentan y las acciones docentes para producirlos, seleccionarlos, remixarlos o compartirlos.



El diseño de los materiales didácticos con fines educativos exige que se elaboren o se seleccionen para ser usados en una actividad educativa mediada por las TIC, debiendo cumplir con los criterios derivados de la didáctica, tales como la interactividad, la motivación, la creatividad, la colaboración y la representación del conocimiento. García-Valcárcel, 2016.

A continuación se presentan algunos criterios a tener en cuenta para la selección de contenidos y herramientas digitales que pueden ser utilizados en el diseño de actividades.



ARGUMENTO

Como mencionamos anteriormente, quienes participan en el aula virtual lo hacen de manera activa. El/la alumno/a/estudiante, aprende haciendo e

intercambiando con otras/os y necesita poner en juego habilidades y competencias que le permitirán interactuar con nuevos modos de acceder y gestionar la información. En este sentido, es importante promover el fortalecimiento de estas competencias y habilidades que, en general, las niñas, niños y jóvenes conocen, pero que requieren de la organización y la propuesta del/la docente para ponerlas en juego.

Siguiendo a Area Moreira (2012): "Antes alfabetización era saber leer y escribir textos. Hoy, además de eso, la alfabetización también tiene que reenfocarse y desarrollar las competencias para interactuar con las nuevas herramientas y formas culturales del presente: hipertextos, multimedia, microcontenidos, lógica computacional, lenguajes y narrativas audiovisuales e icónicas, etc".

Tomando en cuenta estas características, en el plano de la comunicación debemos considerar que en el aula virtual la información/contenido puede expresarse:

-En **lenguajes diversos** donde es posible combinar lo visual, lo textual y lo sonoro.

-En **formatos variados** donde se combinan estos lenguajes: animaciones, objetos 3D, simulaciones, infografías, videos, etc.

Con una organización en **secuencias no lineales**, es decir, en forma hipertextual dado que ofrecen la posibilidad de construir el propio recorrido, diferenciándose de la lectura de la palabra escrita en la que existe un orden que generalmente no puede alterarse.

Siguiendo las ideas que plantea Jordi Adell en *Diez cosas que funcionan con las TIC en el aula*, y considerando que el objetivo de diseñar actividades en entornos virtuales no es pensar que las/os

alumnas/os/estudiantes van a aprender nuevas tecnologías, sino pensar en que van a aprender nuevas y variadas cosas, y van a poder solucionar más y distintos problemas con las tecnologías. En este marco, el diseño de actividades con TIC debería tener en cuenta algunos de estos aspectos:

- Estar en consonancia con los contenidos tratados y con los objetivos didácticos que se hayan planificado.
- Facilitar la aplicación práctica de lo aprendido en una situación real, por lo que es siempre importante la descripción del contexto.
- Estar centradas en la actividad del/la alumno/a/estudiante; partiendo del supuesto que las/os alumnas/os/estudiantes aprenden haciendo cosas.
- Orientarse a un aprendizaje cooperativo, aprovechando el talento del grupo. Mucho mejor entonces si se pueden plantear actividades colaborativas que fomenten el intercambio y la socialización.
- -Estimular el trabajo con la información, no limitar a propuestas que requieran pasarla de un sitio a otro. Hay que provocar propuestas que impliquen la toma de decisiones, los debates y la construcción.
- Tener un sentido para los estudiantes, deben servir para algo, sobre todo tener capacidad de salir de las aulas y encontrar sentido más allá de ellas.
- No hay aprendizaje si no se movilizan emociones y actitudes; por tanto las actividades que se propongan deben considerar estas dimensiones para que el aprendizaje pueda efectivamente tener lugar.

CONCLUSIÓN

Pensar en la relación que se establece en la integración de TIC en los procesos de enseñanza y específicamente de diseño de actividades requiere por parte

de las/os docentes un conocimiento técnico, conceptual, didáctico y pedagógico, además de un amplio dominio de su saber específico respecto del saber a enseñar. No obstante, esta relación debe ir más allá del uso eficaz de las herramientas; la mirada siempre debe partir de un análisis crítico y reflexivo.

Educar a las nuevas generaciones ya no debería ser hacer que repitan los contenidos mínimos de las materias de los manuales escolares. El objetivo debería ser enseñar que **aprendan a aprender** con un nivel mayor de autonomía y autorregulación.

En definitiva, en un mundo en constante cambio y con un crecimiento exponencial de la tecnología, lo único que nos permitirá sobrevivir en el mundo social y laboral es la **capacidad de adaptación**. Y ya lo dijo Darwin: “No es el más fuerte de las especies el que sobrevive, tampoco es el más inteligente el que sobrevive; es aquel que más se adapta al cambio”.

BIBLIOGRAFÍA

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Obtenido en junio 2020 de: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/>

Flores-Lueg, C. y Roig-Vila, R. (2019). *Factores personales que inciden en la autovaloración de futuros maestros sobre la dimensión pedagógica del uso de TIC*. Revista iberoamericana de educación superior. Obtenido en mayo 2020 de: <https://doi.org/10.22201/iissue.20072872e.2019.27.345>

Litwin, E. (2016) *El oficio de enseñar*. Paidós. 2016

López García, JC (2015, 1 de febrero). SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos. (Eduteka, Ed.). Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías. (S / f). *Diez cosas que funcionan con las TIC en el aula, según Jordi Adell*. FLACSO / Argentina. Obtenido en mayo 2020 de:

Diez cosas que funcionan con las Tics en el aula
http://www.pent.org.ar/formacioncontinua/seminarios/2015_1/aplicaciones/recursos/diez-cosas-que-funcionan-tic-aula-segun-jo

Como aprenden las distintas generaciones
<https://www.lavoz.com.ar/espacio-de-marca/como-aprenden-distintas-generaciones>

“Recreación, Virtualidad y Aprendizajes”

Marcela Claudia Perillo

DNI: 17 856 957

Introducción

Investigaremos el rol docente en función a la gamificación de las actividades lúdicas en la virtualidad.

Las TIC han transformado la dinámica de las sociedades contemporáneas sustancialmente, convirtiéndose en eje integrador de nuestras prácticas docentes frente a lo cual la formación es un compromiso para generar nuevos entornos de enseñanza aprendizaje. Los sistemas de enseñanza continua y acorde desde nuestro rol apuntando a las inteligencias múltiples, las singularidades, los aprendizajes significativos de las y los actores involucrados son imprescindibles.

Como docentes nuestro rol apunta a la construcción del saber en forma subjetiva, trabajando colaborativamente, con flexibilidad, cuestionamientos permanentes, objetivos claros que respeten el encuadre y los contextos, donde los educandos sean protagonistas, donde respetemos el aprendizaje ubicuo, las motivaciones e intereses. Somos guías de la comprensión de alumnas y alumnos, apoyamos proyectos, planteamos situaciones problemáticas, supervisamos.

Estamos frente a nuevos paradigmas. el conectivismo como teoría de aprendizaje para la era digital: el conocimiento como construcción espiralada, alineal, donde el proceso de reconocimiento de patrones de aprendizaje interconecta distintas áreas del conocimiento, la experiencia, el caos

como nueva realidad y forma crítica del orden que reconoce la relación de todo con todo. La gamificación se inserta así y cobra valor motivacional articulándose en contextos educativos incorporando elementos y técnicas inherentes a sus diseños que resultan enriquecedores para aprender.

Objetivos

Investigar el valor de la gamificación como metodología innovadora desde la recreación para aplicar en contextos educativos.

Repensar el rol docente frente al paradigma social, en el contexto actual de pandemia, desde lo virtual y lo presencial.

Marco teórico

Burke, (2014) expone la definición de Gartner como “El uso de mecánicas y experiencias de juego permiten participar digitalmente y motiva a las personas a conseguir sus objetivos y adaptarse a la realidad cambiante”. Destaca además 5 conceptos clave para poder entender la gamificación: Las mecánicas del juego. Las experiencias espacio-temporales. La participación digital. La motivación al cambio y a la innovación. El incentivo al registro mnémico.

El término Gamificación aparece en Google Trends a mitad de 2010, pero distintos autores como Pelling (2002), Cruzado y Troyano Rodríguez (2013), Zichermann y Cunningham (2011), Kapp (2012) y Hamari y Koivisto, entre otros, ya lo habían abordado.

La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento y en el disfrute durante

la realización de la actividad del juego. Produce y crea experiencias, sentimientos de dominio y autonomía en los actores.

Desarrollo

La gamificación permite a los alumnos mejorar su motivación, entrenar la capacidad de resolución de problemas, usar nuevas tecnologías y aprender de una manera diferente.

Diversos autores se han referido a los múltiples valores que posibilita la gamificación.

“El juego permite crear una zona segura de aprendizaje donde el error está permitido porque de él se aprende y se utiliza como base para crear aprendizajes sostenidos en el tiempo” afirma Sergio Jiménez, cofundador del evento Gamification World Congress. Es decir, el error es parte del aprendizaje y los alumnos no pierden la motivación por haberse equivocado.

Ruth S. Contreras Espinosa, de la Universidad Central de Catalunya, España, comenta en “Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación” que los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias y a probar nuestros propios límites.

Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013), la motivación hacia el aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2011), una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004).

Ayudan a interiorizar conocimientos multidisciplinares (Mitchell y Savill-Smith, 2004), propician un pensamiento lógico y crítico y mejoran habilidades que ayudan a

resolver diversos problemas (Higgins et al., 1999).

En el actual contexto de retorno paulatino a las clases presenciales, la implementación de estos valores permite el óptimo despliegue de una educación recreativa innovadora.

Los equipos docentes capaces de diseñar adecuadas actividades de gamificación deberán tener en cuenta distintas características.

Zichermann y Cunningham (2011) mencionan: Las normas del juego, los objetivos, los requisitos para poder jugar, la interacción con los demás jugadores, los materiales y contenidos del juego. La manera que tiene el juego de recompensar a los jugadores por sus acciones. Si un jugador ha sido el mejor de la ronda tiene una puntuación extra o una ventaja para la siguiente ronda. Una estética que lo haga atractivo para los participantes. Los colores deben ser diferenciados y tener en cuenta a las personas con problemas de visión. Los símbolos deben de ser muy diferentes para ayudar a distinguir a los participantes. Debe conectar con los jugadores teniendo en cuenta sus perfiles y según los que se tengan en el curso, realizar una adaptación a sus características. El nivel del juego evolucionará equilibrando lo más sencillo con lo más complejo.

Por su parte, Burke (2014) señala: Un punto clave a la hora de gamificar es enseñar conceptos. Para ello hay que ir detectando los errores en los alumnos y realizar una explicación para fijar dichos conceptos. De esta manera se aprende del error. El error es una forma de respuesta.

Es muy importante que se cree de manera adecuada el juego para

poder cumplir los objetivos docentes, teniendo en cuenta los diferentes factores y claves del juego. A saber: la audiencia a la que va dirigido, si hay que adaptarlo a los alumnos, qué premio van a obtener los jugadores, si reciben nota extra o la actividad es evaluable, si es competitivo o colaborativo, si las ganancias son intrínsecas (aprendizaje de conceptos) o extrínsecas (aumentan la nota o reciben premio).

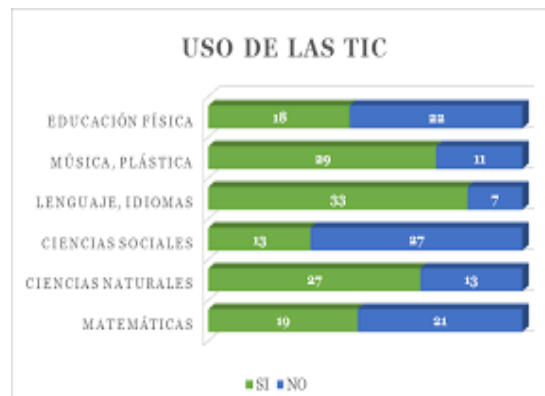
Premiar a los participantes que más aportan al desarrollo del juego y ayudan a que este sea posible. El juego va puntuando a los participantes y los clasifica. Hay que jugarlo una y otra vez, retroalimentándose.

El juego debe motivar al alumnado: La motivación es clave. Un alumnado motivado aprenderá muchos conceptos sin darse cuenta.

Las mecánicas tienen que estar claras y ser atractivas: Las normas del juego deben estar bien explicadas y comprendidas por los participantes.

El número de jugadores y el espacio son claves a la hora de realizar la actividad.

Por todo lo enunciado, en las últimas décadas los docentes de todas las áreas educativas nos hemos visto obligados a ampliar los recursos metodológicos para responder favorablemente a los imperativos sociales, alternando con recursos más innovadores de carácter tecnológico-digital.



Fuente:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2057/2013_09_19_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Esta formación actualizada es fundamental para escoger y utilizar los métodos, los juegos, los entrenamientos, las prácticas y los contenidos web más apropiados. Gamificar es una de las metodologías posibles dentro del campo de la “recreación virtual”.

Dados los nuevos paradigmas educativos surgidos en el “contexto pandemia”, la educación a través de la web ha llegado para quedarse. Numerosas son las propuestas que facilitan esta nueva modalidad.

Como ejemplo citamos la interesante propuesta que brinda el proyecto impulsado por “Ciudadanía Global” en conjunto con Ciudad de Buenos Aires, Fundación Leo Wertheim y Naciones Unidas.

El programa, bajo el lema de “no dejar a nadie atrás”, busca desarrollar una agenda basada en distintos Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS).

La iniciativa nos invita a convertirnos en “Docentes Globales”.

El programa Ciudadanía Global es un programa educativo que promueve una educación de calidad para contribuir a la formación de una ciudadanía global, potenciada por las tecnologías digitales, para la construcción de un presente y un futuro más justos equitativos y sustentables.

El programa comprende:

El desarrollo de contenidos y propuestas didácticas areales e interareales, tanto en soporte analógico como digital, las cuales están articuladas con los contenidos del diseño curricular y enriquecidas con el enfoque de la Educación para la Sustentabilidad, la Educación Digital y los ODS.

La puesta en práctica de estrategias de enseñanza y aprendizaje enfocadas en la Gamificación y en el ABP (aprendizaje basado en Proyectos y en la resolución de problemas), con el objetivo de promover en las/los estudiantes el desarrollo de habilidades del siglo XXI, orientadas hacia el cumplimiento de las metas de la Agenda 2030.

El desarrollo de una plataforma digital interactiva y colaborativa para docentes y estudiantes que permite la gestión integral de todas las etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje (organización de grupos de trabajo, planificación, entrega de contenidos, evaluación, intercambio entre pares, socialización de propuestas, etc.)”.

Fuente:

<http://ciudadaniaglobal.bue.edu.ar/program/ciudadania-global>

El vínculo educativo nos remite a repensar nuevos roles “estudiantes-docentes” acordes a nuestra realidad.

La enseñanza se centra en los estudiantes, los verdaderos protagonistas del aprendizaje. Como docentes estructuraremos tareas relativas a la resolución de problemas, guiaremos la comprensión, promoveremos y apoyaremos proyectos colaborativos, ayudando a la creación de planes y soluciones de proyectos con su respectiva supervisión.

En síntesis, estructuraremos las clases hacia nuevas dinámicas flexibles, donde alumnas y alumnos construyan sus propias competencias de aprendizaje desde lo lúdico.

Conclusiones

El valor de lo lúdico dentro del área recreativa sea llevado virtual o presencialmente es inconmensurable por su incidencia en todas las dimensiones: motiva el aprendizaje significativo por su carácter holístico, nos sumerge en un espacio transicional donde el temor al fracaso (que muchas veces bloquea la disponibilidad a aprender) se reduce, nos permite comunicarnos, disfrutar, crear, aprender.

Dentro del paradigma actual resignificar y repensar nuestro rol docente desde esta realidad significa construir lenguajes y metodologías acordes, la gamificación es una de ellas, crear desde herramientas presentadas en este curso desde lo virtual. Desde lo presencial jugarlas en la escuela (con computadora) en cada área específica.

En el área curricular de Educación Física son una herramienta valiosa aplicable, además de la adaptación de juegos debido a la ausencia de contacto corporal, distancia social, imposibilidad de usar materiales con los que históricamente hemos trabajado.

Desde un nuevo paradigma un rol docente a la altura debe ejercerse: creatividad, compromiso, sensibilidad, formación, valoración, fortaleza, flexibilidad, valentía serán columnas vertebrales.

Bibliografía

Borrero A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1448>.

Burke, Brian (2014). Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Recuperado en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3Urzc4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>.

Siemens, G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1Slly-lmQhRCyjni8mIQ-oDWrAbmZvRjL/view?usp=sharing>.

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII "El papel del juego en el desarrollo del niño". Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjs0o4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>.

Pozo J.I. (2006). Teorías Cognitivas Del Aprendizaje. Editorial Morata, España. Recuperado de:

<https://drive.google.com/file/d/1MMoewWwuAhdrSIKXYnD6ndywOowlpvy3/view?usp=sharing>.

Fidalgo, Ángel (2014) ¿Qué es la Gamificación Educativa? Ventajas y Desventajas. Blog de Innovación Educativa. Recuperado de: <http://innovacioneducativa.wordpress.com/2014/03/26/que-es-gamificacion-educativa>.

Contreras, E. y Spinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), pp. 27-33. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre.

Vaello Orts, Juan (2007) Libro ¿Cómo dar clase a los que no quieren?

Páginas web visitadas

<https://www.universidadviu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>

<https://www.telefonicaeducaciondigital.com/tendencias/>

[/asset_publisher/G0LheSHQiyX/content/-en-clase-no-se-juega-](#)

<https://www.gartner.com/it-glossary/gamification-2>

“Vivir jugando”

Octavio Martín Hortal
DNI: 30.277.959

Introducción

Los que contamos con la hermosa experiencia de trabajar con las infancias sabemos de sobremanera que el juego pensado como una entidad es sumamente atractivo para los chicos pero, ¿puede la actividad lúdica tener un objetivo que sobrepase el mero hecho de la diversión o la concreción de la meta planteada en la misma dinámica del juego?, de ser esto posible, ¿podemos pensar el juego como un área curricular más a enseñar o está limitado a ser una actividad transversal a las diferentes curriculas?

Pensar en la formación de ciudadanos con criterio ético y moral pareciera estar muy alejado de la actividad de jugar, ¿es posible achicar la brecha que divide estos conceptos?. Por otra parte, ¿existe la posibilidad de vivir jugando o es una actividad destinada a claudicar con el paso de la infancia a la adultez?

En este sencillo escrito intento plantear una crítica al espacio que se le brinda al juego en las escuelas en la actualidad, pero a la vez me atrevo a saltar los muros de la escuela para volver a ella con una propuesta superadora del cansancio cotidiano que genera en la comunidad, perder el rumbo de sus objetivos.

Intentando responder a estas cuestiones es que propongo explorar nuevamente parte de la bibliografía clásica con la que nos formamos los docentes y así trazar nuevos rumbos de pensamientos que guien a futuros desarrollos. Seguramente es un objetivo muy

ambicioso, pero quien entienda que el mundo de las ideas también es un juego colaborativo sabrá que este puede ser el puntapié inicial para la concreción de la meta, o simplemente el primer paso que nos aproxime.

Desarrollo

I. Cuestionamiento al lugar del juego en las escuelas

En todas las escuelas, desde las que intentan mostrarse como rigurosas en cuestiones del comportamiento y acatamiento a las normas, hasta en las más laxas en ese sentido, se encuentra presente el juego. Seguramente en la actualidad nos es más sencillo encontrarlo ya que en la construcción social de las infancias modernas pareciera ser una actividad enraizada en la niñez.

Quien adhiera a una mirada estructuralista de la sociedad estará más de acuerdo que otros con la afirmación de la escuela como institución reproductora de un orden social, pero nadie podrá negar que es función esencial de la escuela pensar en qué tipo de relaciones sociales desea concretar con las prácticas que lleva adelante con las infancias del presente que serán los adultos del mañana.

Ahora bien, relacionando estas dos situaciones, la de la presencia inexorable del juego en las escuelas y la de la tarea intrínseca de la escuela en la formación de un orden social, cabe pensar cual es el lugar que toma la actividad lúdica en dicho objetivo final de la institución.

Cayendo en la experiencia cotidiana del trabajo en escuela, puedo afirmar que el juego tiene como objetivo solo la recreación

del alumnado en los momentos en los que los adultos se lo permitimos. Obviamente, también en los momentos en que no están autorizados pero siempre con el riesgo de recibir una sanción disciplinaria.

Otro tipo de presencia se da en la invención de juegos por parte de los docentes que intentan mostrarse como innovadores, pero a mi entender solo recrean un escenario lúdico en el cual el contenido a enseñar es realmente el objetivo a cumplir. Esto genera la apatía por parte de los niños al darse cuenta prontamente que han sido engañados en el momento en que les dicen vamos a jugar.

De esta manera el juego se disocia totalmente de la tarea principal de la institución ya que se presenta como una actividad de recreación guiada por objetivos externos al fin escolar, o como una mera mímica de juego donde prima la transmisión de contenido creado, cerrado y reproductor de pasos y conductas diseñadas previamente para adoptar un saber sin cuestionarlo.

II. Pensar el juego como actividad libre

Son extensos los estudios y desarrollos teóricos que plantean al juego como una actividad esencial en el desarrollo del pensamiento, ya sea generando zonas de desarrollo próximo o, situaciones de significación que desarrollen la subjetividad.

Esta estricta subordinación a las reglas es totalmente imposible en la vida real; sin embargo, en el juego resulta factible: de este modo, el juego crea una zona de

desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo. (Vigotsky 1966, pág 156)

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. (Ausubel D. y otros, 1995, pág 2)

Si bien los autores nos allanan el camino, mi intención no es repetir trazos teóricos sino plantear la posibilidad de valerlos de ellos para ir un poco más allá.

Me atrevo a tomar esto, y con la valentía de la experiencia descrita por Ranciére en su libro *El maestro*

*ignorante*¹, intentaré explorar un nuevo camino en la concepción del juego dentro de la institución escolar principalmente, pero que podría romper los muros y llegar a otros ámbitos.

Sabiendo que el juego crea una zona en la cual los niños pueden aprender nuevas actitudes y habilidades, complejizando así su pensamiento desde un estadio a otro superior, entendiendo que la particularidad del desarrollo individual se da en situaciones de significación subjetivas presentes en la actividad lúdica, podemos pensar en el juego como un área curricular en la cual el aprendizaje está favorecido por los escenarios creados por los mismos actores, que generan a la vez o de esta manera una significación en el desarrollo de su intelecto.

Afirmar esto corre el riesgo de recibir la crítica de estar sugiriendo una hora libre dentro del horario sistemático de la escuela, pero eso no es lo que planteo.

Que el juego sea propuesto, pensado, guiado por los niños no quiere decir que no existan momentos o situaciones de reflexión sobre el mismo, es más, esos momentos serían el eje central de la propuesta. Los mismos podrían tener un tiempo determinado con anterioridad o podrían presentarse como emergentes en el mismo desarrollo. A la vez, los docentes podrán participar de la actividad sugiriendo, pensando y sobre todo vivenciando los lazos que se den en el mismo desarrollo.

Entendiendo que todo juego es reglado, ya sea desde la satisfacción inmediata del placer buscado, hasta los

más complejos que tratan de postergar dicha satisfacción al cumplimiento de ciertas pautas, el docente puede nadar tranquilo en aguas que se le presentan seguras frente a los juegos propuestos. Por otra parte, si se le presentan escenarios lúdicos en los que no supiera nadar y se sintiera naufragar, sabe que igualmente se puede enseñar el horizonte que guíe el interés propio de los alumnos.

Pocas deben ser las pautas impuestas y estarán relacionadas al objetivo escolar del desarrollo de actitudes democráticas y respetuosas, que generen relaciones sociales más sanas en el presente de las infancias y en el futuro de los adultos. De esta manera se plantea el ejercicio y construcción de una ética ciudadana que sea desde un principio vivenciada y producida por los mismos actores que finalmente se espera que se las apropien.

III. Jugar como niños

Atreviendome a salir del ámbito escolar, es notable la cantidad de empresas que toman al juego o al deporte como un dispersor del estrés entre sus empleados. Paradójicamente, se propone un lugar del juego similar al que se le da a los niños en la escuela en los momentos de recreación. A la vez, con este simple objetivo los empleadores buscan mejorar el rendimiento de sus agentes en las tareas laborales a través de mentes relajadas y activas. Ahora bien, ¿qué sucedería si el objetivo fuera otro? (como es el caso de la institución

¹ El filósofo francés cuenta la experiencia de un profesor llamado Joseph Jacotot que se dedicó a enseñar lo que ignoraba

abogando por la posibilidad existente en la voluntad de los alumnos y en la igualdad de inteligibilidad de ellos con el profesor.

escuela), ¿ podría la escuela buscar estrategias lúdicas reales para aunar objetivos comunitarios?. Por qué no.

Claro está que la dinámica laboral actual genera en los docentes altos niveles de estrés y cansancio mental, que en simultáneo al mal humor provocado, no permite ver con claridad ni producir espacios de acuerdos que guíen la tarea en lo cotidiano y en el largo plazo.

La propuesta es en este caso la misma que la sugerida para los chicos, jugar. Plantear el juego como actividad de desarrollo de relaciones sociales con las pautas establecidas en la búsqueda de una institución democrática y respetuosa. Además, el juego es una gran solución a la problemática presente en muchas escuelas con la inestabilidad de su plantel profesional. Tantas plazas, clubes o parques nos han enseñado lo sencillo que es integrar a alguien nuevo a jugar con nosotros, a jugar con uno menos y cubrir los huecos.

Conclusiones

Es importante revisar el lugar y la lógica que se le da al juego en los tiempos y tareas escolares. Superar el entretenimiento o la transmisión de contenidos para generar relaciones sociales democráticas, respetuosas y vivenciadas en el ámbito escolar para que sean traspoladas a todos los órdenes de la vida en una ética debidamente apropiada.

La experiencia creada en el escenario lúdico genera las condiciones adecuadas para un aprendizaje significativo aprovechando al máximo las capacidades de los que juegan.

Lo universal de la propuesta permite llevarla a las relaciones sociales entre adultos, con un objetivo común.

En el presente sería osado pensar en una comunidad educativa que juegue, es triste decirlo, pero nuevamente el juego nos hace imaginar escenarios que, siguiendo las reglas, nos permita llegar a la satisfacción de concretar el fin de vivir jugando.

Bibliografía

Ausubel, D. J. y otros. (1995). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1AVrKapL3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Ranciére, J. (2018). El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual. Ed. Edhasa. Ciudad de Buenos Aires.

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII "El papel del juego en el desarrollo del niño". Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjs0o4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

“Click”

Domínguez, Sebastián Rodolfo

D.N.I.: 33850492

Introducción

La educación y la formación continua son uno de los pilares sobre los que se sustenta la sociedad de la información. Las tecnologías de información y comunicación se han transformado en una biblioteca del siglo 21 y se están mostrando como un recurso educativo potente, revisaremos las posibilidades que nos pueden ofrecer como recursos para los/las docentes a la hora de ejercer su función frente a sus alumnos/alumnas a través de un dispositivo tecnológico, también señalaremos los inconvenientes que pueden tener los alumnos a la hora de querer establecer un vínculo con el docente a través de la virtualidad. Este nuevo modo de comunicación y proceso de información tiene una gran importancia para el desarrollo humano especialmente en un momento particular en el que un ser humano tiene que convivir como por ejemplo la pandemia que es lo que nos está sucediendo a los seres humanos de todo el planeta. El ser humano a lo largo de su historia ha necesitado comunicarse no solo a través de una reunión personal sino que también por diferentes medios que antes no eran tecnológicos como por ejemplo una carta por correo, hoy en la actualidad esos medios que no son tecnológicos tienden a utilizarse con menor envergadura y se utilizan con mayor necesidad los medios tecnológicos que sirven para enviar un mail, un mensaje de texto, un mensaje de whatsapp, un documento google, etc.; especialmente

en una época totalmente atípica como la pandemia en la que estamos conviviendo los seres humanos ya que gracias a esos nuevos medios podemos no solo ejercer nuestro trabajo docente sino que también muchos otros tipos de trabajo que no traten de la temática de la educación. Surge la necesidad de una innovación en el ámbito educativo ¿cómo podemos lograr que las tecnologías de información y comunicación sean nuestras amigas para lograr un trabajo docente enriquecedor?

Hipótesis: Las tecnologías de información y comunicación ayudan a la práctica docente permitiendo la incorporación de conocimientos enriquecedores por parte de los alumnos preparándolos así para el mundo moderno

Desarrollo

El punto de partida de este trabajo es reflexionar sobre el rol del docente y del alumnado en la virtualidad. Históricamente el ser humano siempre necesitó comunicarse con sus pares y también necesitó sociabilizarse no solo a través de sus encuentros personales sino que también a través de diferentes medios de comunicación como lo son el telegrama, las cartas, y diferentes tipos de medios que se utilizan en menor dimensión debido a que están siendo reemplazados por la tecnología, hoy en día si comparamos con lo que sucedía hace treinta años atrás observamos que existen muchos dispositivos tecnológicos como son el teléfono celular, las computadoras, tablets y notebooks y además existen también lo

que son las redes sociales que con el correr de los años van cambiando; antes era el msn y el facebook, hoy se utiliza más lo que es el instagram, a la vez se han agregado los documentos google que sirven para cualquier tipo de trámites que tengan que ver con lo laboral y con la cursada de cualquier nivel educativo o carrera que no tenga que ver con la temática docencia. Estos medios tecnológicos ayudan con mayor envergadura a la comunicación entre todos los seres humanos especialmente en una época atípica como lo es la pandemia del coronavirus ya que lamentablemente se imposibilita en muchísimos casos poder trabajar y cursar materias de forma presencial debido al riesgo de contagios masivos que pueden causar consecuencias fatales. Dentro de la labor docente en pandemia la evolución de los dispositivos tecnológicos ha permitido disponer de herramientas potentes, el docente podrá enfocar su labor en la interpretación de diagnósticos y el diseño de planes de formación, supone un cambio en los modos de impartir la docencia y en los valores y roles que durante siglos han prevalecido. Los sistemas educativos se han ido adaptándose a las necesidades de las diferentes etapas o modelos sociales, en la actualidad se adapta a la necesidad de recurrir a las tecnologías de información y comunicación debido a que la sociedad atraviesa una pandemia que inevitablemente genera como prevención y cuidado del propio cuerpo un encierro. Existen factores que determinan una influencia en la integración de las TIC:

1) Políticas y proyectos institucionales que doten de recursos y dinamicen la

integración de las TIC en la educación.

2) Centros facilitadores del proceso que alienten y promuevan la innovación a través de las TIC

3) Profesores innovadores formados en TIC y en su uso pedagógico.

Para muchos docentes son un desafío la implementación de las TIC en el sistema educativo, su objetivo principal es preparar a los alumnos para su adaptación en el mundo que les toque vivir brindándole las posibilidades de que posean la capacidad de construir sus propios conocimientos a través del apoyo y guía del profesor, por esto mismo la alfabetización informática debería ser uno de los objetivos de la enseñanza básica, a su vez Cabero (1994) afirma que:

“el concepto que usualmente tiende a manejarse de alfabetización informática es que el alumno domine algún lenguaje de programación, lo cual creo que es un error, ya que la alfabetización informática debe de perseguir objetivos más amplios, y me atrevería a decir que útiles: formación en una cultura general de las diversas actividades que pueden realizarse por medio del ordenador, formación en usos específicos de la informática, formación en su utilización como herramienta para la resolución de problemas, procesamiento y análisis de datos, hoja electrónica, formación en la cultura de la informática, limitaciones de los ordenadores,

capacidad para manejar distintos programas” (p. 5, 1994)

En este contexto es de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos. Las TIC son elementos adecuados para la creación de estos entornos por parte de los profesores, apoyando el aprendizaje constructivo, colaborativo y por descubrimiento. ¿Cuales son las ventajas que pueden dar las TIC?

1) Información

variada: Esto permite que el alumno pueda analizarla para una valoración de calidad y credibilidad de la misma.

2) Flexibilidad

instruccional: El ritmo de aprendizaje y el camino a seguir durante el proceso puede ser diferente para los distintos alumnos adecuándose a las necesidades diversas que se presentan en el aula.

3) Complementariedad de códigos:

Las aplicaciones multimedia permiten que los estudiantes puedan extraer un mejor provecho de los aprendizajes realizados.

4) Aumento de la

motivación: Muchos estudiantes se muestran más motivados cuando utilizan las TIC.

5) Actividades

colaborativas: El uso adecuado de las TIC puede ayudar a potenciar las actividades colaborativas y cooperativas entre los alumnos y también a la

colaboración con otros centros o instituciones por medio de la red.

6) Potenciar la

innovación educativa: La nueva sociedad utiliza nuevas tecnologías que favorecen nuevas metodologías. Los profesores que conocen nuevas tecnologías tienden a buscar nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas más adecuadas a la sociedad actual y a los conocimientos y destrezas que deben desarrollar los estudiantes para su adaptación al mundo adulto.

¿Cuáles son los riesgos que pueden atentar contra la adquisición de conocimientos a través de las TIC? Las TIC deben estar subordinadas al proceso educativo, debemos enviarle información precisa al alumnado y en algunos casos ayudarlo a distinguir en lo que es una información con un fin manipulador, no debemos permitir en ellos una sobrecarga de información porque puede atentar contra su aprendizaje, a su vez a su vez el Ministro de Educación de la Nación Trotta N. (2020) afirma que no hay que sobrecargar a los niños y a las familias con el trabajo escolar. Sería enriquecedor que se les faciliten herramientas para una mejor comprensión, un ejemplo puede ser un cuadro conceptual.

Para finalizar, en tiempos de pandemia ¿Que debe de tener en cuenta un docente al momento de enseñar y evaluar el desempeño académico del alumno a través de la virtualidad? Debe tener en cuenta las condiciones de trabajo en donde se encuentra, si la situación del ámbito escolar es precaria se vuelve crucial en

las propuestas de integración de las TIC dado que se trata de tecnologías con un alto costo de inversión inicial y de mantenimiento y una fuerte exigencia de desarrollo permanente. En entrevistas que he realizado algunos colegas me han comentado que existen alumnos que no pueden conectarse a internet a través de un dispositivo electrónico debido a los inconvenientes de conectividad que padecen en su vivienda ya que también pueden existir problemas económicos en la familia obstaculizando el pago de un servicio de wifi o un dispositivo electrónico que permita facilitar el acceso a la educación en la virtualidad, también me han comentado que algunos alumnos le han comunicado que padecieron el covid19, otros alumnos que tienen muy poco espacio para conectarse con la educación virtual debido a que viven con muchas personas, alumnos que no tienen a los padres en sus casas porque trabajan deben cuidar a sus hermanos o también deben conectarse a realizar las tareas por la noche debido a que de día no tienen un dispositivo tecnológico que le facilite la conexión. Por lo tanto estos sucesos hacen que se atrase la confección de la tarea del alumno y por ende cualquier trabajo práctico evaluativo, son sucesos que los docentes deberíamos tener en cuenta a la hora de evaluar el desempeño académico del alumno ya que en algunos casos no existe la mala predisposición para aprender y adquirir conocimientos enriquecedores, sino que también puede ocurrir que las familias en algunos momentos no tengan el dinero suficiente para abonar un servicio de internet que facilite la educación virtual, debemos ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado y facilitar métodos y recursos variados que

permitan dar respuesta a sus motivaciones, intereses y capacidades, debemos buscar el equilibrio entre el trabajo personal y el cooperativo. Se pueden observar colegas docentes que tengan alumnos que respondan sus tareas a través de la tecnología de forma frecuente y que también tengan el interés de que el alumno pueda incorporar los conocimientos de su materia sin tener la necesidad de que respondan las actividades en tiempo y forma como el docente mismo lo solicite ya que prioriza el vínculo con ellos a través de la virtualidad entendiendo las complicaciones nombradas anteriormente que les puedan surgir a la hora de intentar lograr una conexión.

Metodología

Para poder demostrar esta hipótesis realice entrevistas a seis colegas docentes de diferentes escuelas, entre ellos uno de una universidad privada y los otros de escuelas públicas. Estas entrevistas dan cuenta que las TIC ayudan a la práctica docente permitiendo también la incorporación de conocimientos enriquecedores por parte de los alumnos. En tiempos de pandemia las personas han sido entrevistadas vía whatsapp y vía llamado telefónico ya que nos encontramos realizando una cuarentena obligatoria previniendo el contagio de la enfermedad del coronavirus y eso como investigador me imposibilita realizar una reunión personal para poder llevar a cabo dichas entrevistas, estas fueron realizadas en base a las experiencias de mis colegas docentes con las TIC, la idea era conocer cómo se sienten con este método de enseñanza y que experiencia

están teniendo con los alumnos a través del contacto virtual.

Análisis de datos

Las tecnologías de información y comunicación ayudan a la práctica docente: a su vez Romero A. comenta que *“es una herramienta que ha ayudado a superar de la mejor manera posible una situación inesperada, que afectó profundamente la cotidianidad de todos”*, García P. sostiene que *“con los conocimientos previos sobre tecnología e informática y contando tanto alumnos como profesores de los equipos necesarios las tecnologías son una buena herramienta”*, Gimenez S. dice que *“la tecnología acerca y ayuda”*, Bellini E. sostiene que *“en lo intelectual las tecnologías son enriquecedoras”*, Moreno N. sostiene que *“sin dudas que las tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras, ya era necesario desde antes incluso agregar ciertas características de aprendizaje más tecnológico y en la medida de que se logre convivir las cosas nuevas de ahora con lo más tradicional se puede lograr algo muy efectivo en la posibilidad que tengan los alumnos de repetir las clases, que sean grabadas, revisandolas, tener un dinamismo mucho más fluido con el docente en el sentido de tener menos vergüenza de hacer una consulta a través de una cámara y no en persona, o generar un chat paralelo con compañeros a medida que avanza la clase, consultarlo y pidiendo reforzar conceptos, es super positivo para los chicos, incluso considero que en la forma que se pueda volver las clases dentro del aula estaría bueno que queden grabadas para después para los*

alumnos y si alguno quiere tomar las mismas clases desde afuera es excelente porque acerca mucho más las posibilidades para esa persona que vive afuera de buenos aires, por ejemplo para uno que vive en córdoba y pueda hacer la carrera sin alejarse de su familia y no tenga gastos inevitables como pagar un alquiler y obligadamente debe conseguir un trabajo para solventar ese tipo de gastos. El rol está bueno, es interesante, es una nueva forma de comunicar y teniendo cuenta la dura adaptación la universidad me dio diferentes herramientas para ir mejorando la calidad de las clases y me siento cómodo”

Las tecnologías de información y comunicación permiten la incorporación de conocimientos enriquecedores por parte de los alumnos preparándolos así para el mundo moderno: Mancella J. sostiene que *“en este momento es el único sustento que tenemos para poder llegarles a los alumnos”*, Romero A. afirma que *“ayudan a generar y enriquecer el conocimiento y el aprendizaje tanto para docentes como para alumnos y para preparar a estos mismos para su mundo”*, García P. dice que *“no me interesa el tiempo en que los alumnos respondan o hagan la actividad, el asunto es que puedan conectarse, que puedan mantener el vínculo y tratar de hacer alguna producción”*, Moreno N. sostiene que *“los alumnos responden las tareas que yo les envío pero considero que es por la altura de la carrera en la cual están, están cerca de recibirse, hay una presencia más grande, muchos trabajan de lo que estudian por lo cual también eso es una ventaja, también aprovechan la virtualidad para incorporar nuevos conceptos que antes desconocían”*.

Conclusión

Con éste trabajo realizado intento demostrar que el ser humano siempre ha necesitado comunicarse con el resto de la sociedad, anteriormente existían medios no tecnológicos como por ejemplo la paloma mensajera, el telegrama (hoy sigue existiendo pero en diferentes tipos de trámites como por ejemplo judiciales, laborales, etc.) y el empleado de un correo que enviaba las cartas de una oficina de correo a una vivienda. Luego empezó a existir medios tecnológicos de comunicación como por ejemplo la computadora, el celular, la notebook, la tablet, etc; y a su vez aparecieron lo que son las tecnología de información y comunicación (las TIC) que han enriquecido mucho cualquier tipo de trámite y el sistema educativo, esas tecnologías hoy en día son muy necesarias para que los colegas docentes puedan llevar a cabo una enseñanza enriquecedora hacia sus alumnos y los mismos puedan incorporar conocimientos preparándose para el mundo moderno, especialmente en una pandemia mundial que estamos atravesando en la actualidad, al alumno se le debe dar información precisa sobre el contenido que se enseña y no se lo debe sobrecargar de mucha información ya que puede atentar contra la incorporación de conocimientos. Para tener mayores posibilidades de que los alumnos puedan incorporar conocimientos enriquecedores el docente además de enseñar también con ellos debe desarrollar la empatía, la afectividad, la sensibilidad, la cooperación, la creatividad y educar en la igualdad de oportunidades, por ejemplo podemos encontrarnos con

casos de alumnos que no realizan tareas en el tiempo que disponga y pretenda un docente, debemos preguntarnos porque está sucediendo ya que podemos encontrarnos con casos de alumnos que tienen problemas de conectividad por diferentes razones, también debemos ser docentes de acompañamiento. Internet se ha transformado en la biblioteca del siglo 21, las redes han influido en la forma de aprender y a su vez ha dado referencia en repensar una forma de enseñar.

Entrevistas

Entrevista 1: Jorge Mancella docente de escuelas públicas primaria y secundaria

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

Me siento incompleto, no me gusta, por lo menos en lo que es mi rol.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

Son enriquecedoras, en este momento es el único sustento que tenemos para poder llegarles a los alumnos, porque sino no se podría dar nada, esta pandemia lo que va a lograr definitivamente es que los docentes usemos la tecnología para enriquecer estas prácticas.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

Un porcentaje pequeño responden en tiempo y forma como se solicita. Gran parte no responden o lo hacen esporádicamente y de manera discontinua, me han llegado novedades de que hay, alumnos que tienen muchos problemas de conexión de internet en su casa.

Entrevista 2: Adrián Romero
docente de escuela pública secundaria

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

Bien, creo que es una herramienta que ha ayudado a superar de la mejor manera posible una situación inesperada, que afectó profundamente la cotidianidad de todos. Tanto los alumnos y los docentes tuvimos que adaptarnos y aprender a trabajar de una forma nueva.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

Todas son herramientas que en su buen uso ayudan a generar y enriquecer el conocimiento y el aprendizaje tanto para docentes como para alumnos y para preparar a estos mismos para su mundo.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

En general se puede decir que cumplen en tiempo y forma con lo requerido, hay casos puntuales que de

acuerdo a un contexto poco favorable, el desempeño se ve afectado, ya sea por cuestiones familiares, económicas o de conectividad.

Entrevista 3: Paola García
docente de escuela pública secundaria

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

Los docentes y profesores tuvieron que afrontar el dictado de clases de forma virtual para lo cual no estaban preparados, ni equipados. Hubo que aprender deprisa un montón de cuestiones tecnológicas que nos eran ajenas y tener que solventar de nuestros bolsillos equipos tecnológicos como un celular, conseguirse una computadora, conseguirse un cargador y un buen abono de internet, por lo tanto hacemos lo que podemos con lo que tenemos y más. En cuando a mi sentir me siento abrumada, estresada, extenuada, agobiada y alterada con arritmia porque me han convertido en una profesora online 24 horas no respetándose mis horarios de los colegios ni de los alumnos, ningún tipo de descanso recibiendo mail o consultas o requerimientos de autoridades sábado, domingo, feriados 7 de la mañana, 12 de la noche. Lo primero que hace uno cuando abre los ojos es agarrar el aparato móvil revisar sus mail y lo último que uno hace antes de acostarse es también revisar los mails. Esto sumado al encierro y que uno no puede salir, hacer ningún tipo de deportes o descargar tensiones los profesores vamos a terminar estresados y con problemas en la salud psíquica.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son

enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

Creo que en otro contexto y con los medios apropiados, es decir con los conocimientos previos sobre tecnología e informática y contando tanto alumnos como profesores de los equipos necesarios las tecnologías son una buena herramienta, y cuando se saben manejar, no es cuestión de Googlear y nada más, sino saber cómo utilizar y cómo buscar páginas apropiadas, los alumnos suelen googlear y copiar los primeros tres renglones que aparecen Wikipedia, utilizado así, no sirve.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

La respuesta de los alumnos no es la misma según el colegio de que se trate, tampoco no es lo mismo según el año que estén cursando, no es lo mismo un alumno que recién ingresa en primer año que viene de séptimo grado y no se adaptó el colegio secundario porque no tuvo colegio secundario porque solamente fue una semana, a quién ya está en tercer año y entiende el mecanismo. Sin embargo si se trazara un promedio o dejándonos llevar por la generalidad de los casos se podría decir que hay un grupo de alumnos que contestan las tareas y las entregan en la fecha que se les piden ese porcentaje en algunos colegios es minoritarios y en otro alcanza el 50%, hay otro grupo de alumnos que entrega las tareas pero las hace tardíamente pero sólo unos días, eso puede deberse a que tuvieron problemas de conectividad o que están realizando tareas de otras materias. En

lo que a mí respecta no me interesa el tiempo en que los alumnos respondan o hagan la actividad, el asunto es que puedan conectarse, que puedan mantener el vínculo y tratar de hacer alguna producción. Cuando a los alumnos se les pone una fecha de entrega y se les da pocos días para hacer la tarea también se está viviendo otra realidad, yo no estoy en la casa de cada uno de los alumnos pero no es muy difícil saber que muchos tienen problemas de equipos, computadoras en los últimos años no se fueron entregando, que trabajar desde un celular es muy incómodo, que a veces hay una computadora o un celular pero también hay tres chicos o 4 o 2 y algún adulto que los necesitan para trabajar, por lo tanto deben compartir. No siempre en las casas se cuenta con un abono de internet, hay alumnos que viven en hoteles, algunos que viven en barrios precarios como las villas, entonces necesitan contar con un celular necesitan tener plata para que le carguen datos y hacer un trabajo en un celular es bastante más incómodo que si uno pudiera escribir en un teclado de computadora, frente a esa realidad que existe, que es cierta y que no es tan minoritaria como se cree, es bastante extraño pretender que los alumnos entreguen los trabajos bien hechos en tiempo y forma.

Entrevista 4: Samanta Jiménez docente de escuela pública secundaria

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

Incompleta. La interacción es fundamental, pero la tecnología acerca y ayuda.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

Si, considero que ayuda muchísimo para los alumnos que cuentan con conectividad. Debería ser más enriquecedora ya que esta generación nació con Internet y a manejarse con las redes, pero se nota que no saben emplearla para estudiar, muchos estudiantes no saben usar el word o armar un trabajo práctico en pdf, copian y pegan de otros trabajos.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

En general hay aceptación, pero muy al filo de las fechas de entrega cumplen. Creo que demoran o por falta de conectividad o medios como tablet-computadoras o celular, o no enganchan esta comunicación virtual, se sienten solos y desmotivados, tal vez les falta su espacio, cada casa es un mundo. La escuela es su lugar con sus pares, las aulas, los recreos. En algunas casas no respetan al menor o lo dejan al cuidado de hermanitos y por eso no pueden concentrarse y en la escuela encuentran su lugar, los estudiantes en las casas son hijos, hermanos o quien sabe que rol ocupan.

Entrevista 5: Eduardo Bellini docente de escuela pública secundaria

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

Siendo profesor de educación física, acostumbrado al patio, tengo que decir que me costó bastante acostumbrarme a tanta teoría, pero hoy estoy más adaptado a lo virtual.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

En lo intelectual las tecnologías son enriquecedoras, pero como educación física es movimiento estamos ante la falta de estímulo del mismo, tan necesario para el organismo.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

Depende del grupo, del colegio, pero en ninguno responden todos. Diría que cada caso es particular y depende de muchos factores, especialmente de la familia y los recursos con los que cuentan. Me han comentado que tuvieron inconvenientes de conexión a internet.

Entrevista 6: Nicolás Moreno docente de una universidad privada

¿Cómo se siente usted en su rol docente en la virtualidad?

El rol está bueno, es interesante, es una nueva forma de comunicar y teniendo cuenta la dura adaptación la universidad me dio diferentes herramientas para ir mejorando la calidad de las clases y me siento cómodo pero considero que el formato

100 % virtual no está tan bueno como la presencialidad, no lo reemplazaría nunca, puede que sí si fuera un nivel de posgrado, cuando más baje el nivel más baja la capacidad de los alumnos y de captar la atención del docente. Me siento más cómodo de forma presencial.

¿Las Tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras para el aprendizaje de los alumnos?

Sin dudas que las tecnologías de información y comunicación son enriquecedoras, ya era necesario desde antes incluso agregar ciertas características de aprendizaje más tecnológico y en la medida de que se logre convivir las cosas nuevas de ahora con lo más tradicional se puede lograr algo muy efectivo en la posibilidad que tengan los alumnos de repetir las clases, que sean grabadas, revisandolas, tener un dinamismo mucho más fluido con el docente en el sentido de tener menos vergüenza de hacer una consulta a través de una cámara y no en persona, o generar un chat paralelo con compañeros a medida que avanza la clase, consultarlo y pidiendo reforzar conceptos, es super positivo para los chicos, incluso considero que en la forma que se pueda volver las clases dentro del aula estaría bueno que queden grabadas para después para los alumnos y si alguno quiere tomar las mismas clases desde afuera es excelente porque acerca mucho más las posibilidades para esa persona que vive afuera de buenos aires, por ejemplo para uno que vive en córdoba y pueda hacer la carrera sin alejarse de su familia y no tenga gastos inevitables como pagar un alquiler y obligadamente debe conseguir un

trabajo para solventar ese tipo de gastos.

¿Los alumnos responden de forma frecuente las tareas que usted envía? En caso de que demoren en la confección de las tareas o no las realizan ¿Han sus manifestado motivos?

Los alumnos responden las tareas que yo les envío pero considero que es por la altura de la carrera en la cual están, están cerca de recibirse, hay una presencia más grande, muchos trabajan de lo que estudian por lo cual también eso es una ventaja, también aprovechan la virtualidad para incorporar nuevos conceptos que antes desconocían. Algunos alumnos no responden la tarea en tiempo y forma debido a que no tienen la misma capacidad de compromiso o de sentir la necesidad de responder en tiempo a los pedidos, queda mucho por la motivación propia que es lo más difícil cuando el alumno está solo en casa estudiando y no tiene un acercamiento tan marcado con la universidad con la materia o con qué docente cuesta un poquito más, en mi caso son pocos y la verdad es que no me puedo quejar.

Bibliografía

Belloch Ortí, C. (2014). Las TIC en el Aprendizaje. Universidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia, España. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic2.pdf>

Borrero A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de:

<https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1448>

Telam (2020) "Trotta aseguró que se retomará el ciclo lectivo y pidió no sobrecargar a los niños con el trabajo escolar", perfil [en línea], 20 de Abril. Disponibilidad:

<https://www.telam.com.ar/notas/202004/453921-trotta-sobrecarga-tareas-ninos-en-casa.htm>. Consultado el 14/09/2020.

“Jugando también se aprende”

Ramos Graciela Isabel

DNI: 17232483

Introducción

Para comenzar a pensar en actividades lúdicas es necesario plantear una definición clara del **juego** en sí.

A lo largo de la vida de todos los seres humanos se presentan posibilidades de juego, es decir se incorporan situaciones que favorecen el desarrollo de una manera integral en las personas. El juego es una actividad mental y física que conlleva muchas oportunidades de desarrollar diferentes aspectos: la investigación - la creación- la ilusión - el descubrimiento – la fantasía y la diversión.

Además, permite diferentes desarrollos a distintos niveles:

social: Mediante el juego se desarrolla y perfecciona el lenguaje, sobre todo si son en grupo, en los que se asumen roles determinados y se imitan a los adultos (juego simbólico) ayudan al aprendizaje de comportamientos, de normas y hábitos sociales. Se facilita la cooperación, mejora las relaciones con los otros e intercala roles.

físico: El niño mediante el juego corre, salta, trepa, sube y baja. Gracias a esto aprende a controlar su propio cuerpo y a coordinar sus movimientos.

emocional: Con el juego en la escuela y en la vida se dan situaciones

en las que el sujeto aprende a controlar sus problemas emocionales.

Todo esto permitirá, en el caso de los niños adentrarse en contacto con el mundo de un modo satisfactorio.

Sabiendo que la escuela forma parte del crecimiento en el niño:

- ¿qué papel desempeña el juego en el aula y cuál sería su importancia?

- ¿En todas las etapas de la educación es igual?

- ¿Y cuál sería la aplicación (acorde a las edades) de la gamificación?

En los **juegos usando las Tics:** ¿se mantendrán todos los beneficios y desarrollos antes mencionados?

Analizaremos y profundizaremos más a través de esta ponencia.

Desarrollo

“El currículum es la partitura de la cultura escolar en contenidos y formas pedagógicas, y los profesores y los alumnos son los intérpretes que la desarrollan manifestando su estilo personal “

Gimeno Sacristán, 1989

A partir de la reflexión de Sacristán podría decirse que en cada aula hay una nueva creación, todo lo que los docentes incorporen tendrá que ver con su impronta personal (concepción del aprendizaje, capacitación, dominio, perfeccionamiento).

Cada una de las decisiones que tomamos al pensar y dar clase reflejan las particularidades del contexto cultural y escolar específico, así como nuestras preferencias y posicionamientos acerca de qué consideramos más relevante enseñar y cómo consideramos que aquello debe enseñarse y aprenderse. Ahí nuestras decisiones harán la elección de lo adecuado. Aunque también en muchos currículum la Educación digital ha logrado su lugar, la Ley Federal de Educación abre contenidos obligatorios para acercar a los niños a ese mundo virtual e interactivo que no desconocen. Es decir que si bien la Educación Digital es transversal, los docentes la incorporaran conforme al cumplimiento de la ley y a su currículum. Se sabe lo altamente motivante que puede ser el uso de las TICS, además de eficaz y que los recursos digitales brindan la posibilidad del acercamiento al juego mediado por Tics.

Juegos digitales vs juegos presenciales

“Los recursos que utilizamos en el aula son mediadores del conocimiento apoyan, favorecen, potencian, diversifican, facilitan la enseñanza y el aprendizaje, pero también les dan forma y otorgan sentido”

Muraro 2005

Sabemos que cada vez buscamos insertar en la escuela primaria las actividades lúdicas es decir, que sean más habituales (por todo lo anterior mencionado). Creamos con frecuencia situaciones en las que los alumnos aprenden jugando. Los juegos deben iniciarse en las edades tempranas, sobre todo los reglados.

Actualmente hay una tendencia de juegos de mesa que apuntan a un enriquecimiento del área de matemáticas. En el material del Ministerio: “Matemática para todos” (<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005016.pdf>) ya aparece el alcance del juego en pos de la asimilación, evaluación de contenidos, volcado en tableros, cartas, dados, etc. Son juegos de mesa que permiten intercambios, acuerdos, logros colaborativos y desafíos. También se puede hacer en otras áreas por supuesto. El gran beneficio es el desarrollo social y emocional, el intercambio grupal, la visualización directa de las acciones (hasta las emociones manifiestas). En éste tipo de juegos el desarrollo físico no sería lo relevante.

También sabemos del aporte que traen los juegos digitales/videojuegos, mediados por pantallas. Su gran atractivo es la característica principal, pero como docentes debemos atender a: La base del juego / la mecánica / la estética / la idea / la conexión entre los jugadores / la motivación y por sobre todo que tienda a promover el aprendizaje (a veces lo realiza a través de la resolución de problemas).

Estos juegos originados por 1970 fueron evolucionando y realizando mejoras en todos sus aspectos. Hoy en día a través de la sincronía, los juegos en red y on line, permiten a muchos jugadores de varios países participar. Los videojuegos recrean escenarios y situaciones en los que el jugador controla personajes y/o interactúa con el entorno para alcanzar un objetivo determinado. Según la fuente del Observatorio Inteco (España) al 72 % de los niños les gusta jugar, y su motivación

puede ser intrínseca (propio interés) o extrínseca (premios).

Seleccionamos un videojuego para el aula cuando el logro del objetivo del juego promueve la aproximación a un contenido, así como el desarrollo de determinadas habilidades, destrezas y actitudes. También buscaremos que fomente el desarrollo de la creatividad, potencie el trabajo colaborativo, tenga transversalidad con otras áreas, favorezca la producción de contenidos (autores) y permita guardar memoria de lo realizado o aprendido.

Existen diferentes géneros de videojuegos. Resultan de mayor potencial educativo los juegos de:

Aventura y rol: el alumno se pone en el lugar de un personaje y debe resolver problemas y sortear determinados obstáculos para alcanzar un objetivo.

Estrategia: el alumno debe analizar diversos aspectos y desarrollar una estrategia para alcanzar un objetivo.

Administración: el alumno debe tomar decisiones y resolver problemas para alcanzar la administración exitosa de un determinado escenario (empresa, institución, ciudad, etc.).

Construcción: el alumno construye un entorno prácticamente desde cero por ejemplo **Urgente Mensaje** es un juego de aventura que consiste en encontrar una combinación de trayectos y transportes, cuidando el medio ambiente, para cumplir con un encargo en determinado tiempo <https://www.educ.ar/recursos/71069/urgente-mensaje> **Ciclania** es un videojuego educativo desarrollado en Chile para abordar la temática del

cambio climático. <https://www.ust.cl/proyecto/ciclania-video-juego-de-cambio-global/> y **Tráfico de Fauna** es un videojuego de aventura en la selva misionera donde la misión es liberar a los animales que se encuentran encerrados con las diversas herramientas que ofrece el juego: <http://globalbackend.educ.ar/recursos/ver?id=102402&referente=estudiantes>

Programación: existe una cuestión muy extendida sobre juegos que ayudan a programar (relacionado con el tipo de pensamiento lógico que desarrolla) es decir que la programación es una forma de resolución de problemas. Quienes están a favor de su implementación, destacan que aprender a programar permite formar, no solo usuarios, sino productores de tecnología. También aseguran que se desarrolla el pensamiento computacional.

Simulación: son programas que permiten al jugar simular fenómenos y así lograr su mejor comprensión de los contenidos: uno de ellos es Stellarium, otro <https://www.zygotobody.com/> Zygotobody acercando el cuerpo humano en capas y Glaciares <https://phet.colorado.edu/es/simulation/glaciers>

¿Qué juegos elegir?

En la Argentina el sitio con más recursos docentes es: Educ Ar. Dando una breve recorrida se pueden encontrar distintos juegos. Lo positivo de ese sitio es que se pueden asociar los recursos con los Nap, están ordenados para que sepamos a que

contenido corresponde el uso del juego, todo destinado a docentes. Eso si nuestra búsqueda se origina por temas del curriculum. En la sección Juegos del sitio PakaPaka encontraremos propuestas lúdicas para los más chicos de primaria.

Otra cuestión antes de elegir es el tipo de interacción que tiene el juego y si presenta posibilidades de colaborar. La idea es una integración y no un juego solitario. Aquellos juegos donde se trabaja en soledad no respetaría el gran desarrollo social que trae la posibilidad de jugar. Si bien no es un fin en sí mismo, la escuela no debería contribuir al aislamiento (que muchos juegos provocan en los niños).

Otra característica muy a tener en cuenta es el tipo de flexibilidad, es decir que se adapte a los distintos tipos y ritmos de aprendizaje. También evaluar el tipo de rol que tomaríamos como docentes y sobre todo que tratamiento hacen del error.

Muchos software no trabajan sobre lo que estaba mal sabiendo que esas posibilidades de error se deben trabajar y transformar en aprendizaje.

En Educaplay hay muchos juegos que sólo suman resultados, cantidades, y no aclaran o explican porque esa es la respuesta correcta. Además cuando incorporan la cuestión del tiempo no están respetando los procesos personalizados de cada participante.

Es por eso que frente a la creación de juegos con Genially u otros, no olvidar éstas características: el tiempo y el error.

Según: Manso, Pérez, Libedinsky, Ligth y Garzón (2011) afirman que, al participar en proyectos

colaborativos con TIC, los alumnos aprenden a:

“Reconocer que existen diferentes visiones sobre el mundo natural, cultural y social. - Comunicarse con personas relevantes de la comunidad educativa, especialistas y referentes. - Buscar, evaluar, transformar y comunicar información útil relevante y pertinente. - Expresar ideas y sentimientos a través de diversos formatos multimediales. - Formar parte de un equipo de trabajo de forma coordinada y ordenada. - Compartir conocimientos y resolver problemas. - Dar y recibir retroalimentación, valorar las actividades de otros y colaborar en ciclos de revisión de las producciones. - Construir autonomía intelectual a través de los diferentes puntos de vista. - Desarrollar habilidades interpersonales de interacción y negociación. - Realizar contribuciones a creaciones colectivas. - Trabajar con otros para el logro de metas comunes. - Usar de forma eficiente las herramientas tecnológicas para colaborar.

Crear las propias aplicaciones para nuestros alumnos

Los docentes podemos crear aplicaciones digitales con actividades para nuestros alumnos. Usar software que están prediseñados con muchas posibilidades: predeterminadas por ejemplo: preguntas, crucigramas, relaciones, ejercicios de ordenamiento, de completamiento. (Educaplay- Genially- JClick)

Conclusión

Desde este enfoque, el juego digital y la gamificación cumplen un propósito didáctico y no es un fin en sí

mismo. No debemos pensar una clase en torno a un juego, sino al contenido.

Debemos pensar su sentido didáctico. Sabemos que no se trata de hacer más amena, divertida o atractiva una clase solamente. El aprendizaje significativo añade valor a la propuesta final.

Tenemos un desafío de diseñar propuestas en las que los alumnos se vean involucrados en procesos desafiantes y que requieran su compromiso con la tarea.

Sabemos que con este tipo de propuestas estamos poniendo a nuestros alumnos cada vez más frente a la pantalla conectada, algo que, probablemente, tenga efectos cognitivos de los cuales aún conocemos poco, pero que sin dudas debemos tener en cuenta. Uno de ellos, respecto del que deseamos hacer mención, es el relacionado con el multitasking o la multitarea. En ésta forma de trabajo la mente no puede hacer foco y lograr su mayor rendimiento. Es por eso que las pantallas deben reducirse en los primeros años de vida (recomendación dada por Agrupaciones de Pediatras).

Hay estudios recientes, en cambio, que consideran que nuestro cerebro no está preparado para el multitasking y que la simultaneidad de estímulos, distracciones e interrupciones tiene un costo cognitivo: perdemos en concentración, memoria y atención, empobreciendo nuestro desempeño. Entonces como docentes responsables deberemos medir el alcance de las propuestas, y el tiempo empleado.

Podemos también complementar con la sugerencia del cuidado al estar en línea, sugerimos

trabajar todo lo referido a la seguridad: Con vos en la web <https://www.argentina.gob.ar/justicia/covenosenlaweb>

Bibliografía

Ausubel, D. J. y otros. (1995). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1AVrKapL3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Recuperado en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3Urzc4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Capítulo I "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5IRvloFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. Andalucíaeduca, 120, 6-8. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Capítulo VII "El papel del juego en el desarrollo del niño". Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjs0o4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

Tutorial Educaplay. Guía práctica de uso . <https://es.educaplay.com/>

Tutorial Kahoot. Abellán Herrero, Rafael (2018) Manual de Kahoot para Docentes. Material creado por Profesorado CEIP Vicente Medina, Murcia España.

<https://drive.google.com/file/d/1l4xeUmHzRB0PogSZjEjskox9gGTybpVN/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1_ei9W8hZke2KUnEnzwqb0hGcYDwtQ-EL/view?usp=sharing

Nap disponible en <http://portal.educacion.gov.ar/primaria/contenidos-curriculares-comunes-nap/>

Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza. Bs.As: Paidós.

Rossaro, Ana Laura. (2015). Clase Nro 4: Programas educativos en el aula de primaria. Recursos digitales para la educación primaria. Especialización docente de nivel superior en Educación Primaria y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

“Nueva Era Educativa: Clicks de Aprendizajes”

Rendon, Mariano Ramiro.

DNI: 33591096.

Introducción

Nadie puede negar que desde hace ya unos años la tecnología viene cobrando fuerza en algunos ámbitos de la educación. De hecho, algunas aulas ya aceptaban de forma integral su uso, en este caso, para la enseñanza o distintas tareas administrativas.

Nuestras clases se reinventaron y de algún modo trabajamos en una nueva construcción pedagógica donde la realidad virtual y presencial nos dan como resultado una realidad educativa diferente. Internet junto con los equipos tecnológicos se volvieron nuestras herramientas, pero también genera dificultades para aquellos alumnos que no cuentan con dichos recursos. Es evidente que esta situación de crisis reflejó a gran escala las desigualdades sociales en todos sus aspectos. Sin olvidar las redes sociales y las aplicaciones que forman parte hoy en día de las diferentes actividades para que se lleven a cabo donde algunos alumnos lo utilizan y tienen acceso al mismo y otros lamentablemente aún no. Pero: ¿Las nuevas tecnologías eran desconocidas por todos nuestros alumnos?

A lo largo de esta ponencia veremos cómo los alumnos se encuentran relacionados con la tecnología y la educación mediante clicks de aprendizajes.

Desarrollo

Hoy atravesamos una situación completamente atípica y compleja, una crisis que sin embargo puede funcionar como un espacio para reflexionar y cuestionar el rol de la enseñanza tecnológica y de nosotros como educadores.

La aparición del covid 19 llegó para cambiar no solo el estilo de vida de todas las personas del mundo, sino también los aspectos políticos, económicos, sociales y sobre todo a las áreas de salud y educación.

En tal sentido, la escuela y nosotros como docentes tenemos la tarea de contener a los estudiantes y las familias afectadas por la situación de la pandemia mundial, con la dificultad de que esa contención no es presencial. Es allí donde muchos nos preguntamos: ¿De qué manera podemos lograr y sostener los vínculos con el alumno y su entorno en este contexto? y para grata sorpresa de muchos, la virtualidad e internet se nos presentó con un enorme potencial para poder llevar adelante esta tarea.

Este paso a la virtualidad significó un enorme desafío, pero al mismo tiempo no fue un impedimento para continuar enseñando en tiempos de pandemia.

Cambiamos la tiza por el teclado, el pizarrón por nuevas plataformas tecnológicas, que nos mantendrían, en cierto modo, en contacto. Un proceso de cambio que debíamos procesar, enfrentar y sobre todo al cual debemos adaptarnos para garantizar de igual modo la continuidad pedagógica.

La tecnología de la enseñanza traía junto con ella un cambio que modificaría el medio, pero no los métodos, los cuales utilizábamos la gran mayoría de los

docentes cada uno en su distinta área y especialidad.

Pero: ¿Las nuevas tecnologías eran desconocidas por todos nuestros alumnos?

Claramente no, incluso aquellos que no cuentan con los recursos tenían conocimiento de ellas. No era nada nuevo para nuestros estudiantes que ya son nativos digitales e interactúan hace mucho tiempo con las tecnologías, formando parte de su vida y estas actualmente cumplen función de aprendizaje y de vínculo con la escuela de otro modo.

Son tiempos difíciles donde cada familia afronta una situación distinta una de la otra.

La didáctica de la presencialidad ahora es on- line y es claro que debemos ser flexibles a la hora de realizar y confeccionar nuestras propuestas pedagógicas: la planificación debíamos instaurarla de una forma desestructurada con nuevos procedimientos apropiados para garantizar la transmisión del saber con el objetivo de que se elaboren nuevas perspectivas sobre la construcción del conocimiento. La coyuntura nos obliga a ser creativos y dinámicos.

Nuevas técnicas que quizás anteriormente no utilizábamos, diferentes variedades de actividades y ejercicios, es decir, nuevas metodologías de enseñanza tecnológicas.

Tengamos en cuenta que existe una realidad a la cual no podemos escapar y es que nuestros estudiantes están en continuo contacto con la virtualidad e internet, desde mirar series y jugar a diferentes videojuegos a plataformas interactivas digitales que les permite poder interactuar los unos con los otros en cualquier parte del mundo. Y es persistente

el acceso a todo tipo de información en la red, desde la búsqueda de información de algún contenido específico de una materia o de aquello por el cual siente interés que la mayoría de las veces carece de sustento científico o no hace referencia hacia el saber que queremos que nuestros alumnos aprendan.

Entendemos que es el docente el que realiza la transposición didáctica y de eso depende el involucramiento de los estudiantes.

En este contexto los alumnos expresan y desean sentirse libres y que sea su voluntad a la hora de su aprendizaje. No hay que olvidar y pensar la situación por la cual deben estar viviendo cada uno de ellos y sobre ello trabajar, por ejemplo, con un tipo de aprendizaje activo. Un método de enseñanza que involucra a todos los estudiantes en el material que están aprendiendo a través de actividades de resolución de problemas, como tareas de escritura, discusión en grupo, actividades que los lleven a la reflexión y cualquier otra tarea que incite al pensamiento crítico. También integrarlo con el trabajo colaborativo, que en los espacios virtuales nos invita a generar procesos colectivos de construcción de conocimiento que dan grandes resultados donde nuestros alumnos pueden desarrollar habilidades comunicativas y de interacción. El estudiante debe ser el protagonista de su proceso de aprendizaje capaz de poder cumplir con las metas cognitivas y personales. González-Romero (1999), afirma:

Los datos y su significado es lo que se concibe como información, pero la información no es conocimiento. Para adquirir conocimiento es necesario interiorizar esa información, es decir, saber que significa y asimilarla. Mediante el proceso de interiorización (aprendizaje) la

información se transforma en conocimiento y se desarrollan las habilidades para utilizarlo. Podemos concebir el conocimiento como información interiorizada en un ser humano y el desarrollo de habilidades para utilizarla. En esta misma lógica podemos definir aprendizaje como el proceso de transformar información en conocimiento. (p 20)

Aprovechemos la enseñanza on line y toda la información que nos ofrece internet la cual nos favorece el acceso al contenido y las comunicaciones, y así estaremos listos para poder interactuar e integrar las actividades o tareas relevantes y creativas. Hablar de evaluación en este contexto, resulta de cierto modo algo insignificante, pero es algo que hasta nuestros propios directivos nos establecen que debemos asegurarla del modo que sea o se pueda.

La perspectiva evaluativa se volvió algo habitual y la individualización de la enseñanza - aprendizaje se podrá notar cuando el estudiante ve aumentada su autonomía y puede controlar su propio ritmo y horario de trabajo. Tengamos en cuenta que son múltiples las herramientas que pueden utilizarse como los textos en documentos o pdf, imágenes, videos y los audios.

Conclusión

Queda en evidencia que las tecnologías nos permiten correcciones de formas individuales y grupales en general. El intercambio de información y sobre todo las habilidades entre las personas deben estar resueltas y definidas en un canal de comunicación. Desde el ministerio de educación, se nos incita o sugiere utilizar classroom o diferentes plataformas educativas que serían nuestras aulas virtuales donde tenemos el espacio de

reunión. Si bien estos cambios tecnológicos venían creciendo poco a poco en el ámbito educativo hoy en la actualidad es el único medio de enseñanza ya que se debe respetar el aislamiento social preventivo. Pero sabemos muy bien que es por este contexto y que no durará para siempre y volveremos a estar en las aulas con nuestros alumnos en una nueva escuela del futuro.

También nos deja un click como enseñanza y que debemos estar en continua capacitación docente, el cual nos nutra de información y perfeccione. Como educadores, debemos adaptarnos a estos procesos sociales que impactan en nuestro ámbito educativo. Esta situación obliga a repensar varios temas vinculados a la educación, como el uso de herramientas virtuales para la enseñanza de futuras generaciones, el rol de la escuela en situaciones de crisis, etc.

Bibliografía

- AREA MOREIRA, M. (2004) Los medios y las tecnologías en la educación. Madrid: Ediciones Pirámide. ASINSTEN, J. C. (2007). Manual del contenidista. Recuperado de: http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf
- BELLOCH ORTÍ, C. (2014). Las TIC en el Aprendizaje. Universidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia, España. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic2.pdf>
- BORRERO A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1448>

LEVIS, D. (1999/2019):“La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital”, 3ª edic., 1ª digital, Buenos Aires: Sivel. Recuperado de:
https://levistextos.files.wordpress.com/2019/09/pantallaubicua19_3.pdf

MARTIN, M. (2006). “La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar”. Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 2; Nº. 3, diciembre de 2016. ISSN (en línea): 2525-0493. (pp. 84-101). Recuperado de:
<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/1841/2032>

PALAMIDESSI, M. (2008). La escuela en la sociedad de redes. Fondo de cultura económica, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de:
<https://docs.google.com/document/d/1X228q87nE9I5YNiqnOq0i9j1EoQvF5mjm9OQKF8TLOE/edit>

VALVERDE BERROCOSO, J. (2005) Diseño y elaboración de materiales didácticos. Departamento de Cs. de la Educación. Universidad de Extremadura, España. Recuperado de:
http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1094/Diseno_de_materiales_didacticos_multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

“El juego y las TICs, fructíferos aliados en el Nivel Inicial”

Romina Nadelstumpf
DNI: 32401611

Introducción

Esta ponencia tiene como finalidad poner el foco sobre el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), por parte de los docentes, como herramientas para crear actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje en el Nivel Inicial.

Si bien en todos los tipos de clases, ya sean presenciales, virtuales o bimodales, es importante ofrecer propuestas que acerquen a los niños y las niñas a las TICs, la situación que atravesamos y continuamos atravesando, nos obligó a utilizar las TICs como “último recurso”.

En este contexto pandémico mundial, venimos de clases virtuales durante el año 2020 y hoy comenzamos el 2021 con clases presenciales o bimodales, pero con la posibilidad concreta de volver en algún momento a la virtualidad.

Esta situación ya no es intempestiva ni sorpresiva. La urgencia y la necesidad no nos toma por sorpresa, a diferencia de ese primer momento. Es por eso que debemos capacitarnos e indagar el amplio abanico de posibilidades que nos brinda la tecnología para crear actividades lúdicas incorporando el uso de las tics.

En todos los momentos de la vida el juego es importante, pero en el Nivel

Inicial el juego es estructural y transversal a todos los contenidos.

Esta ponencia se propone profundizar sobre las TICs y la gamificación de las actividades, profundizando y relacionando estos temas, ambos importantes en el Nivel Inicial.

Desarrollo

Para los niños y las niñas del Nivel Inicial el juego es esencial, es la forma en que construyen el mundo. A través del juego se expresan, simbolizan, toman decisiones, dramatizan, exploran, construyen y deconstruyen, es decir... aprenden.

A través del juego podemos estimular los diversos aspectos del desarrollo, los aspectos cognitivos, emocionales, habilidades motoras y sociales.

A este respecto “Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.”¹

En esta misma línea de pensamiento se abre camino la *gamificación de las actividades*, idea que propone dotar a todas las actividades, educativas en este caso, de las

del juego en los programas de educación en la primera infancia. Nueva York. Pág. 7

¹ Borisova, I. UNICEF. The Lego Foundation (2018) Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través

características y dinámicas propias del juego con el objetivo de transformarlas en convocantes, atractivas y entretenidas para los niños y las niñas. De este modo, se logra favorecer el interés de los niños y las niñas en actividades que eran consideradas “aburridas”.

En otras palabras, “La gamificación podría ser vista como un proceso para otorgar características propias de los juegos a una experiencia que no lo es, con el objetivo de hacerla más atractiva y conseguir una participación activa del alumnado. Pero no sólo otorgando rasgos característicos de los juegos a una experiencia se consigue que ésta sea divertida. La ludificación, o otorgar una dimensión de divertimento, es necesaria para que una actividad gamificada resulte atractiva. Si nos preguntamos cuál es la motivación intrínseca para que una persona dedique parte de su tiempo a jugar de forma regular, seguramente encontraremos la respuesta en las emociones positivas que provoca la diversión y la satisfacción de progresar de manera libre.”²

Los lineamientos curriculares vigentes del Nivel Inicial sostienen que “Los niños y las niñas que hoy van al Jardín crecieron en un mundo en el que las tecnologías digitales multimediales y los entornos virtuales han impactado sobre sus modos de conocer, de relacionarse y de crear nuevos escenarios de juego. La creatividad en los juegos y su producción se han enriquecido a partir de la

tecnología, y ponen en marcha ideas que no hubieran sido posibles de imaginar por fuera de estos nuevos escenarios. En este sentido, desde el ámbito escolar es importante centrar la mirada y reflexionar sobre el modo en que niñas y niños aprenden a jugar con los diferentes dispositivos tecnológicos, cómo hacer para reconstruir los saberes de sus experiencias digitales, de qué se tratan esos juegos, con quiénes los juegan, si juegan o hacen como si, entre otros interrogantes.”³

Es una realidad que la mayoría de nuestros alumnos ingresan a las salas con un bagaje cultural que incluye el contacto con las TICs desde muy temprana edad. Generalmente, los primeros acercamientos son a través de los juegos infantiles que ofrece la red. La mayoría de estos juegos tienen características que no responden a contenidos del Nivel. No sólo porque no tienen intencionalidad pedagógica sino porque están cargados de violencia, de estereotipos de género y de familia, entre otros.

Sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus riesgos, “Las TIC son un aspecto importante en la vida de los niños y niñas, por lo que es esencial considerar las oportunidades y los riesgos que conllevan. La Convención sobre los Derechos del Niño provee aspectos importantes relacionados con los derechos de la infancia y los medios de comunicación. Particularmente, los artículos 13 y 17

² Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. *Andalucíaeduca*, 120, 6-8. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>. Pág. 5

³ Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños y Niñas de 4 y 5 años.. Ministerio de Innovación y Educación, 2019.

establecen el derecho de los niños y niñas a acceder a información desde diferentes fuentes, incluyendo Internet.”⁴

La intencionalidad pedagógica del Nivel Inicial es lo que va a diferenciar estos primeros acercamientos azarosos de propuestas planificadas que le ofrezcan claves para construir aproximaciones que le permitan a los niños y niñas ir armando su visión crítica del mundo.

Para lograrlo, el docente necesita del adulto como mediador. Como así también de una comunicación clara y abierta, para lograr transmitir qué es lo que se espera de las familias, por ejemplo, en el caso de que el docente no esté dictando la clase presencialmente.

Muchos de los niños y niñas pasan gran parte de su día conectados a diferentes dispositivos, esto no significa que tengan acceso a propuestas con intencionalidad pedagógica como recién mencionamos en la presente ponencia. Por otro lado, otra parte de los alumnos no tienen acceso a dispositivos o no cuentan con conectividad, o bien, las familias cuentan por pocos datos. En este sentido, la escuela, es la oportunidad de garantizar el acceso de todas y todos los niños, evitando la desigualdad digital.

“La brecha digital exacerba desigualdades en el acceso a información y conocimiento, socialización con pares, visibilidad y manejo de herramientas básicas para desempeñarse en la sociedad. Reducir esta brecha permite sinergias virtuosas de inclusión social y cultural entre niños, niñas y adolescentes, con impactos positivos en el desarrollo de capacidades y generación de oportunidades para toda su vida. Si bien

las nuevas generaciones están conectadas y sus miembros son nativos digitales, persisten desigualdades entre grupos socioeconómicos, aun cuando se han reducido gracias a los programas de conectividad en las escuelas públicas de la región.”⁵

Es parte del rol docente, más allá del contexto pandémico pero potenciado por este ya que acentúa las desigualdades, promover el cumplimiento de todos los derechos del niño. En este caso el derecho al juego, a la educación y a la educación tecnológica.

También es fundamental favorecer el aprendizaje de los niños enriqueciendo nuestras propuestas utilizando el juego y los recursos tecnológicos.

Para ofrecer propuestas creativas, originales y atractivas el docente no debe conformarse con lo que sabe sino capacitarse e indagar constantemente porque siempre existen nuevas posibilidades. Entre las herramientas y páginas web que se pueden utilizar podemos mencionar, a modo de ejemplo:

TAGUL: Herramienta en línea que permite Crear nubes de palabras interactivas, brinda la posibilidad de Asignar un enlace a cada palabra.

EDUCAPLAY: Página web que permite realizar actividades interactivas en línea. Entre ellas mapas interactivos, tests, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, entre otros.

KAHOOT: Herramienta web que permite crear presentaciones/juegos interactivos en los que pueda participar una diversa cantidad de gente a la vez (desde dos

⁴ CEPAL. UNICEF. (2014) Desafíos: Boletín de la infancia y la adolescencia sobre el avance de los objetivos de desarrollo del

milenio. Derechos de la infancia en la era digital. Pág. 10

⁵ Op. cit. Pág. 2

personas hasta un amplio número), realizar cuestionarios, debates, encuestas y secuencias. con videos e imágenes.

GENIAL.LY: Herramienta web que permite, a partir de plantillas prediseñadas, diseñar todo tipo de imágenes, presentaciones y animaciones. Permite trabajar colaborativamente.

STORYBIRD: Página web para crear cuentos e historias a partir de plantillas prediseñadas, con la posibilidad de trabajar colaborativamente.

Conclusión

La constante capacitación docente, la gestión de la organización y la planificación, son esenciales. Con más énfasis que en la presencialidad el docente debe acompañar los avances tecnológicos y abrirse a las infinitas posibilidades que brindan las TICs. El que no tiene ninguna base empezará por lo básico y el que se maneja con lo mínimo puede seguir aprendiendo. Lo importante es siempre seguir avanzando, para que los alumnos puedan enriquecerse con las propuestas nuevas que les ofrecemos.

Al igual que en la presencialidad es importante la calidad y la diversidad de las propuestas. Y es el docente quien tiene la oportunidad y la responsabilidad de formarse en las TICs para poder enriquecerse con herramientas que le permitan enseñar a través del juego. Siempre con una mirada atenta, por un lado, a las familias, mediadoras indispensables en el Nivel Inicial, y por el otro, a promover el acceso igualitario a dispositivos y a internet.

Aunando, en pos de potenciar, el derecho a la educación, y el derecho a la educación digital en particular, con el derecho al juego a través de la

gamificación de las actividades, se abre para los niños y las niñas un universo con posibilidades infinitas.

Bibliografía

Borisova, I. UNICEF.The Lego Foundation (2018) Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Nueva York.

CEPAL. UNICEF. (2014) Desafíos: Boletín de la infancia y la adolescencia sobre el avance de los objetivos de desarrollo del milenio. Derechos de la infancia en la era digital

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Diseño Curricular para la Educación Inicial.Niños y Niñas de 4 y 5 años.. Ministerio de Innovación y Educación, 2019.

Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. Andalucíaeduca, 120, 6-8. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>

“Enseñar y aprender con tecnologías digitales”

Elsa Martines

DNI: 29573420

Introducción

La incorporación de las TIC puede ser muy enriquecedor, ya que, si bien los alumnos saben mucho de tecnologías, saben poco en cuanto al uso de muchos programas que traen las Netbooks. Es un aprendizaje constante, tanto de los alumnos como de los docentes. Se debe valorar la posibilidad de permitirles a los alumnos emprender su propio vuelo, experimentar con muchísima creatividad. No hay recetas mágicas, cada grupo o clase es diferente y dentro de cada grupo hay individualidades, hay que adaptarse a los cambios. También se debe plantear otras formas de enseñar y de esta forma lograr con mayor éxito la enseñanza-aprendizaje que desean los docentes. Y también desmitificar ciertas verdades, como aquella según la cual, muy pocas veces se animan a cambiar los docentes porque es el único formato que aprendieron cuando transitaron las aulas del profesorado. En los últimos años, el acceso a la red se ha ampliado notablemente facilitando el acceso al conocimiento de muchas personas y achicando la temida brecha digital. Este contexto hace que la escuela, como nunca antes, haya perdido la hegemonía respecto a ser el espacio por excelencia en el que se concentraba el saber. Los recursos que en la red están al alcance de todos, permiten ser adaptados a las necesidades y no a la inversa. Eso es ideal. Poder partir, desde la propia mirada y desde allí encontrar el recurso más adecuado.

Usar las TIC en las clases exige sin duda alguna, una planificación de las acciones, no es posible utilizarlas sin un plan previo ni una organización preliminar del trabajo. La noción de trabajo en red valoriza la importancia del trabajo grupal, la interacción que produce en los alumnos es invaluable y para los docentes significa un replanteo de las formas tradicionales de trabajo. En la cultura de los adolescentes, el uso de las tecnologías de la comunicación está espontáneamente incorporado a su vida cotidiana. Sin embargo, esta aproximación parecería que a veces, suele pasar por alto el verdadero alcance de estos recursos, su impacto sobre el aprendizaje y la posibilidad de utilizarlo en beneficio propio. De esta manera, consideramos que conocer sobre este tipo de contenidos, permite revelar el potencial de las TIC como herramientas al servicio del conocimiento.

La implementación de las TIC en las escuelas facilita y aumenta la cantidad de adolescentes conectados con diferentes recursos sobre enseñanza-aprendizaje. Esto permite que los alumnos desarrollen otros mecanismos de aprendizaje y que sean menos los alumnos que pierdan la continuidad escolar (ya sea por enfermedades, problemas familiares o pocos recursos para llegar a la escuela). Por otro lado esto favorece, integra y enriquece al grupo. También se pueden integrar contenidos trabajando en forma transversal con otras materias. Lo que se observa en los grupos donde se implementan diferentes trabajos a través de las netbooks, es el interés que les genera y las ganas de aprender de todos.

Desarrollo

La presencia de las TIC en la educación puede representar como la existencia de un territorio en el que se producen interacciones múltiples y

diversas entre estudiantes, estudiantes y docentes y docentes entre sí. No es un canal, ni una vía, sino un escenario potenciador de aprendizajes donde la circulación de la información y la gestión de conocimiento adquieren nuevos formatos.

Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico. Por ello, un docente cuando planifique el uso de las TIC en el aula siempre debe tener en mente qué es lo que van a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.

Un profesor o profesora debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser mejor ni peor profesor ni que sus alumnos incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.

Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje. Con un método de enseñanza expositivo, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método de enseñanza constructivista, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda “haciendo cosas” con la tecnología. Es decir, debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TIC de naturaleza diversa como pueden ser el buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos, comunicarse con otras personas, oír música, ver videos, resolver problemas,

realizar debates virtuales, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo, etc.

Las TIC deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemáticas, lengua, historia, etc.) como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información.

Las TIC pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es decir, debemos propiciar que el alumnado desarrolle con las TIC tareas tanto de naturaleza intelectual como social.

Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.

Cuando se planifica una lección, unidad didáctica, proyecto o actividad con TIC debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado.

“La incorporación de TIC en el trabajo pedagógico de las instituciones escolares es entendida por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MECyT) como parte de políticas inclusivas tendientes a disminuir las brechas educativas que actualmente existen en Argentina. La desigualdad de oportunidades que sufren los jóvenes

escolarizados pertenecientes a sectores desfavorecidos de la sociedad es concebida como un problema no solo económico sino político, pedagógico y cultural. Las diferencias en las posibilidades de acceso a la tecnología implican en la actualidad también fuertes distancias en las posibilidades de acceso a productos culturales, a la información y al conocimiento, que impactan en la construcción de subjetividad, los proyectos de vida a futuro y la participación ciudadana de las nuevas generaciones.” (Batista y otros, 2007, p.13)

Bruner (1997) sostiene que “La enseñanza está inevitablemente basada en nociones sobre la naturaleza de la mente del aprendiz. Las creencias y supuestos sobre la enseñanza, ya sea en la escuela o en cualquier otro contexto, son una reflexión directa de las creencias y supuestos que la maestra tiene sobre el aprendiz”. (p. 65) La incorporación de nuevas tecnologías al ámbito escolar nos obliga a analizar cómo se incorporan estas en el contexto de los diversos enfoques de la enseñanza de los docentes. No será igual la incorporación de un nuevo artefacto dentro de una clase en la cual el docente tiene un enfoque ejecutivo que en una en la cual el docente tiene un enfoque liberador (Fenstermacher y Soltis, 1998). En cada caso el docente tenderá a incorporar la nueva tecnología a sus propias creencias y supuestos de la enseñanza. Si la implementación de estas políticas educativas que se citaron en la introducción del presente trabajo propician cambios que mejoren la calidad de los aprendizajes, estos cambios no pueden esperarse si no se analiza el uso de las TICs en el contexto de los diferentes enfoques de la enseñanza.

Diez cosas que funcionan con las TIC en el aula, según Jordi Adell

Entre otras muchas ideas interesantes, Jordi Adell, profesor de la Universidad Jaime I de Castellón, España y reconocido investigador sobre el tema de TIC y Educación, propone diez pistas para desarrollar actividades TIC integradas en el currículum, o cosas que funcionan en su opinión:

- El objetivo de diseñar actividades TIC no es aprender nuevas tecnologías, es aprender otras cosas, solucionar problemas con TIC

- Las actividades deben estar centradas en la actividad del estudiante; los alumnos hacen cosas, aprenden; los alumnos no hacen cosas, no aprenden.

- Deben orientarse a un aprendizaje cooperativo, aprovechando el talento del grupo.

- Usar herramientas TIC de una manera natural, es decir, para lo que sirven; no usemos un blog como una base de datos (debe conocerse un repertorio mínimo de herramientas para aplicarlas correctamente).

- Deben estimular el trabajo con la información, no limitándose a pasarla de un sitio a otro. Hay que provocar la toma de decisiones, los debates, la construcción.

- Las actividades deben tener un sentido para los estudiantes, deben servir para algo, se “salen del aula”.

- Los alumnos aprenden creando artefactos culturales en lenguajes diversos (escrito, visual, web, ...).

- No hay aprendizaje si no movilizan emociones y actitudes.

- Las TIC usan más las tecnologías del aprendizaje que las de la enseñanza.

Las tecnologías que más influyen en el aprendizaje son las que manejan los estudiantes, no las que maneja el profesor. Un wiki es de los estudiantes, una presentación es del profesor;

- La innovación tecnológica no implica innovación didáctica.

Mientras los niños del siglo XIX descubrían el mundo a través de los relatos orales y los libros, los niños que nacen a fines del siglo xx se relacionan naturalmente con una realidad que está basada en la cultura electrónica. Las primeras noticias del mundo que recibe un niño de hoy vienen de la televisión, los videogames, los mails, las pantallas interactivas, los fax, los teléfonos inalámbricos y las computadoras. Ya no es necesario que Julio Verne los haga imaginar el fondo del mar, sino que les resulta más atractiva la idea de vivir esa experiencia a través de las imágenes computarizadas. Este giro cultural no es “un elemento más” de nuestra época, sino que es para los niños el ecosistema donde nacen, aprenden y se desarrollan: la cultura de las pantallas, los teclados, los joysticks, los mouse y la digitalización electrónica. Todas estas tecnologías compiten de manera desigual con el lápiz, el papel y los pizarrones.

la acción educativa de la escuela se presentó siempre como un esfuerzo colectivo de largo plazo, con un escalonamiento en la adquisición de saberes y con la planificación que implica todo proceso de aprendizaje; la necesidad de la lectura como centro del conocimiento; la importancia de profundizar en la historia y la herencia cultural de una nación y, finalmente, la asociación que existe entre educación y ciudadanía, perfeccionamiento moral y buenas costumbres sociales. Por el contrario, la televisión es acusada de superficial,

inmediata y de fácil consumo, banal, menospreciadora de los valores morales y, en el límite, capaz de poner en juego los valores esenciales de la comunidad. Colocados del lado del sistema escolar, podríamos decir que una hipótesis de esta época se formularía así: la disminución de las habilidades de la lectoescritura en los chicos es directamente proporcional al número de horas que miran televisión. Y es probable que alguna verdad encierra este enunciado. Pero una hipótesis contraria también es válida: el retraso en el aprendizaje en los niños de las reglas de producción y decodificación de imágenes es directamente proporcional al tiempo que tarde la escuela en hacerse cargo de los nuevos lenguajes audiovisuales. La cultura electrónica de este fin de siglo se aleja cada vez más de las condiciones en las cuales nació y se desarrolló la cultura del libro. De allí que el diálogo y el acercamiento entre estos dos universos sea absolutamente necesario.

Conclusión

Las TIC permiten el desarrollo de nuevos materiales didácticos de carácter electrónico que utilizan diferentes soportes. Los nuevos soportes de información, como Internet o los discos digitales, más allá de sus peculiaridades técnicas, generan una gran innovación comunicativa, aportando un lenguaje propio, unos códigos específicos orientados a generar modalidades de comunicación alternativas (hipertextos, multimedia) y nuevos entornos de aprendizaje colaborativo (sin limitaciones temporales ni espaciales) ... Una de las metas de la educación es el potenciar la igualdad de oportunidades en competencias tecnológicas entre el alumnado de los centros, independientemente de los recursos económicos de las familias, para garantizar que toda la sociedad avance y

evolucione tecnológicamente. Si no es así, estaremos potenciando la denominada brecha digital, restringiendo las oportunidades a las personas en función de su competencia/incompetencia tecnológica, en el uso de las tecnologías actuales.

La presencia de las nuevas tecnologías en las aulas ya no tiene vuelta atrás. Si hasta hace unos años las autoridades y los docentes podían pensar que los medios digitales debían restringirse a algunas horas por semana o a algunos campos de conocimiento, hoy es difícil, si no imposible, ponerle límites a su participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las pizarras electrónicas, los laboratorios de informática móviles, o incluso la convivencia cotidiana con celulares y otros artefactos digitales, muestran que las nuevas tecnologías llegaron para quedarse. Los esfuerzos que están haciendo los gobiernos por volver accesibles las nuevas tecnologías y la conectividad son fundamentales para achicar la brecha digital y emparejar las oportunidades sociales de acceder a los nuevos bienes. Sabemos que esa brecha está determinada en gran medida por desigualdades sociales, territoriales y de género; por eso es importante que las políticas educativas y sociales contribuyan a una distribución más equitativa de las posibilidades de acceso a los nuevos medios digitales.

No es suficiente con dotar a las escuelas con computadoras o con acceso a Internet: también es necesario trabajar en la formación docente y en la formulación de nuevos repertorios de prácticas que permitan hacer usos más complejos y significativos de los medios digitales.

Bibliografía

Área, M. (S / f). *Decálogo para el uso didáctico de las Tic en el aula*. Obtenido en mayo 2020 de <https://ined21.com/p6808/>

CAZAS, F. (2018) "Formación docente y TICs. La incorporación de TICs a la escuela como política de estado en latinoamérica, durante la última década, y sus consecuencias en la formación inicial". Cátedra de Didáctica General Dra. A. Diamant / Profesorado de Psicología/ Fac. de Psicología / UBA. Ciudad de Buenos Aires - Argentina. Recuperado de: http://www.psi.uba.ar/academica/carreras/degrado/profesorado/sitios_catedras/902_didactica_general/material/biblioteca_digital/tics.pdf

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías. (S / f). *Diez cosas que funcionan con las TIC en el aula, según Jordi Adell*. FLACSO / Argentina. Obtenido en mayo 2020 de: http://www.pent.org.ar/formacioncontinua/seminarios/2015_1/aplicaciones/recursos/diez-cosas-que-funcionan-tic-aula-segun-jo

QUESADO, L. A. (2003) "La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI" En Tenti, F. E., Filmus, D., & Tedesco, (2003). *Educación media para todos: Los deseos de la democratización del acceso*. Buenos Aires: Fundación OSDE. Recuperado de: <https://comunicacionsocialundec.files.wordpress.com/2009/09/quevedo1.pdf>

“Gamificación en Nivel Inicial: Rol del docente”

Mariela Karina Yacachury

DNI: 24.752.884

Introducción

El objetivo principal de la presente ponencia es conocer y desarrollar el rol que tiene el docente de nivel inicial en el uso de la Gamificación en el aula.

Para su desarrollo en una primera instancia definiré el concepto de juego, el significado de gamificación para luego llegar a desarrollar el rol que tiene el docente de nivel inicial en la Gamificación.

Como ya lo mencioné el primer paso que daré será realizar un desarrollo en torno al juego como facilitador en la construcción de conocimientos, El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Tomaré los conceptos desarrollados por Piaget, Vigotsky y Bruner para invitar a la comprensión del origen del juego.

Luego trabajaré sobre el concepto de Gamificación, y sus posibilidades en el Nivel Inicial: ¿Qué es la gamificación? ¿Cómo puede incorporarse en el aula? ¿Cuáles son sus ventajas en el aprendizaje? ¿Cómo aplicar la gamificación en un aula de Infantil? ¿Cuáles recursos se pueden utilizar en el trabajo en el aula?

Una vez desarrollados los conceptos de juego y gamificación

comenzaré a investigar cual es el rol del docente en la Gamificación, como promotor de lo lúdico en función del aprendizaje, el intercambio, la generación de pensamiento.

De esta manera se alcanzará el objetivo principal de la presente ponencia. Se trabajarán los conceptos anteriormente mencionados citando diferentes referentes y buscando información bibliografía la cual será citada oportunamente dando de esta manera un marco teórico.

Desarrollo

La principal actividad en la vida de los niños/as es el **juego**, convirtiéndose éste en una manifestación espontánea en la que los niños/as siguen sus instintos y satisfacen sus necesidades de movimiento, cognitivas, sensoriales, emocionales, sociales, afectivas, lingüísticas y comunicativas.

A partir del juego los niños/as asimilan de forma más eficaz y rápida todo lo que van aprendiendo, es por ello que la actividad lúdica es muy importante ya que motiva en la escuela.

A continuación, se desarrollaran algunas teorías que explican el juego y sus beneficios:

Según Erikson (1963, 1977), el juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia en el niño/a.

Vygotsky (1933), el juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño/a a regular su conducta

Winnicott, afirma que jugar es hacer, en vías de lo placentero, mientras que M. Mannoni, se refiere al juego en el

niño/a como la operación que reordena el presente y el pasado.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño/a, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva.

Los autores del psicoanálisis ponen el foco en la subjetividad, el conocimiento de sí mismo, la posibilidad de “sacar a la luz” la fantasía, de lograr el placer. También entienden que jugar posibilita expresar y compartir las propias significaciones, constituyéndose en un canal eficaz para liberar la energía y adueñarse de las situaciones.

Una posibilidad de juego es la **gamificación**. ¿Qué es la Gamificación? Es una técnica de aprendizaje en la que se utilizan dinámicas propias del juego en entornos que no necesariamente son lúdicos, logrando con los niños/as una mayor conexión y así mejores resultados educativos.

En el actual contexto social, en el cual la sociedad está muy conectada y los niños/as con nativos digitales es necesario incluir a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula desde el Nivel Inicial.

Algunas ventajas de la Gamificación: 1- Puede ser motivador para estimular el interés de los niños/as en actividades o tareas poco atractivas o complicadas. 2- Puede ayudar a la resolución de problemas y conflictos desde el trabajo en equipo y la cooperación. 3- Ayuda a la concentración, algo común en cualquier juego y que no siempre es fácil de conseguir con alumnos/as de poca edad. 4- Ayuda al desarrollo de la memoria, el pensamiento lógico, la deducción. 5-Mejora de habilidades

psicomotrices: mayor destreza visual, coordinación ojo-mano, la lateralidad. 6- Los primeros contactos con los dispositivos y nuevas tecnologías permiten familiarizarse con los niveles más básicos de alfabetización digital.

Es importante señalar que contribuye a la diversidad, como señalan Sánchez-Rivas, Ruiz Palmero & Sánchez-Rodríguez (2016), “los docentes que usan la gamificación en el aula con alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), perciben mejoras significativas en su aprendizaje”.

En nivel inicial la gamificación es utilizada como una herramienta transversal para trabajar diferentes contenidos al mismo momento. Por ejemplo se puede abordar al mismo tiempo temas de educación ambiental, vial, salud o igualdad. En la práctica, y tratándose de la etapa inicial de escolarización, este tipo de planteamiento se traduce en que al mismo tiempo que los niños/as juegan pueden aprender conceptos matemáticos, los colores o sobre la fauna de una zona.

La gamificación debe ser un complemento de los métodos pedagógicos más tradicionales y aplicarse tanto en soporte tecnológico como en otros más clásicos. Para que sea exitosa hay que tener en cuenta las particularidades del grupo y los objetivos que queremos conseguir y que, al tratarse de nivel inicial, lo que predominará será el juego simbólico. Además, los recursos son más limitados ya que no saben leer. Deberán primar los que sean divertidos, intuitivos, que permitan la repetición, volver atrás, asumir nuevas identidades y roles, historias con personajes fantásticos.

La gamificación en educación inicial facilita la introducción de dos cuestiones básicas la curiosidad y la

emoción, para conectar con niños/as pequeños en las aulas.

El rol del docente en la implementación de la Gamificación consiste en relacionar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.

El maestro lo primero que debe hacer es establecer un objetivo por el cual desea implementar esta estrategia, por ejemplo: mejorar la participación en un grupo de bajo desempeño, incrementar las habilidades de colaboración, motivar a que los estudiantes entreguen su tarea a tiempo... así podrá evaluar si el mismo se cumplió o no.

Es importante que el docente tenga en cuenta a quien va dirigida la actividad, y elegir los principios y elementos que sean mas convenientes para alcanzar el objetivo que planifico. Tiene que seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos que ayuden a su subjetivo.

Al implementar la Gamificación, el docente guiará a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas.

Conclusión

El juego es muy importante en los niños/as ya que fomenta la socialización, la diversión, reglas morales y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo. De esta manera, pretendemos que cada alumno/a se divierta, aprenda y colabore con los demás.

La gamificación afecta positivamente el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los niños/as, particularmente por la interacción positiva entre profesor y estudiantes.

El rol del docente al implementar la gamificación, permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas, el docente guiará y motivará a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores.

Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo (Francesco Tonucci, s.f.)

Bibliografía

UNESCO. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Publicado en 1980 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en:

Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona. Critica

Winnicott, D. (1971) Realidad y Juego. Buenos Aires: Gedisa.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3UrzC4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGF IUHxYk&t=2s>

“Juegos virtuales: un camino al aprendizaje desde lo lúdico”

Sergio Gustavo Bonomo
DNI: 17861558

Introducción

Enseñar ha sido siempre el desafío de los grandes maestros, y el aprendizaje la forma en que nos relacionamos con el mundo nuestro conocimiento.

El universo necesita ser aprendido para poder ser explicado y nombrado, para poder incluirlo en nuestro plano ideal y desde ese plano poder comprenderlo e interpretarlo.

Aprender y enseñar fue siempre nuestro gran desafío como trabajadores de la educación.

Pero hoy, ese desafío es aún mayor

A partir de la enseñanza y el aprendizaje, llegamos al conocimiento a través del lenguaje. Y no nos referimos solamente al habla. Aquí hacemos referencia a toda forma de expresión que consigue conectar aquello que el alumno quiere apropiarse.

Y el lenguaje de las TICs posee una propuesta amplia.

La práctica de enseñar y aprender no siempre es eficaz, ya que para realizarla correctamente es necesario construir focos de atención y concentración en ambos roles. La tarea siempre es ardua y es necesario encontrar los caminos correctos para concretarla. Para eso, hoy más que nunca es necesario incluir el aspecto lúdico en este procedimiento.

Jorge Borrero nos habla de un nuevo modelo educativo, un modelo dinámico e interactivo que rescate la creatividad, propiciando la labor docente a un ejercicio de mentoría. Propone la realización de un proyecto de trabajo que de todas formas facilite el proceso de

aprender mediante las ventajas que brindan las plataformas y las nuevas tecnologías.

Este paso deberá ser atravesado ya no como un rígido y elaborado plan de dictado de nociones, sino como un espacio de flexibilización de los métodos que incluya cambios en la forma de enseñar los contenidos, y derive hacia una etapa de juego, que abra un ámbito común en donde aprender y enseñar amplíe un proceso de creatividad donde quepa también la diversión y la libertad.

Desarrollo

El contexto de pandemia que estamos atravesando fue la oportunidad de repensar de qué manera estábamos impartiendo conocimiento, y cómo haríamos entonces para llegar a los alumnos y las alumnas, ya que nos esperaba un tiempo de aislamiento social, que se iría prolongando en el tiempo.

Pasado el desconcierto inicial, desde la docencia y la bibliotecología nos pusimos en marcha para lograr primero la meta del encuentro, y luego la difícil tarea de encontrar una metodología de enseñanza en un escenario desconocido para todos.

En este proceso nos embarcamos maestros y bibliotecarios, y acudimos al uso de las TICs como herramientas para vencer la barrera de la distancia y lograr el acercamiento a los alumnos.

Debíamos desarrollar estrategias de enseñanza diferente, en donde el alumno y el docente no compartiríamos el mismo espacio físico, y de esta manera descubrimos que mediante la utilización de plataformas acordes para nuestro trabajo podríamos desarrollar nuestro objetivo.

El otro gran desafío radicaba en captar la atención de un alumno que dentro de su ámbito privado podría hallarse disperso, distraído, o simplemente desinteresado, con el agregado del

impacto psicológico que la pandemia propinaba a toda la sociedad, incluidos los estudiantes.

Con las reglas de juego cambiadas de manera intempestiva, intentamos encontrar no sólo los elementos adecuados para nuestro fin, sino también estrategias de motivación que sostuvieran el entusiasmo del alumno en el lugar en que estuviere.

Así se pensó en el objetivo de potenciar el aspecto lúdico.

Vigotsky dice en *El desarrollo de los Procesos psicológicos superiores* que el juego es un factor básico en el desarrollo del niño.

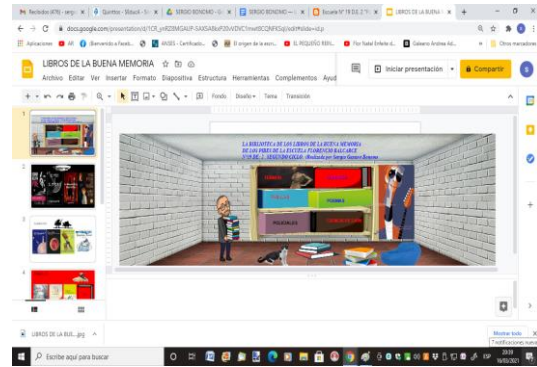
Decidimos poner manos a la obra y hallar ese factor.

Desde internet se podía acceder a sitios y programas de gran utilidad: armamos, entonces, bibliotecas digitales con nuestras cuentas Google.

Construimos unas bibliotecas interactivas que se podían descargar en PDF para aquellos que tuvieran pocas posibilidades horarias de permanecer en línea.

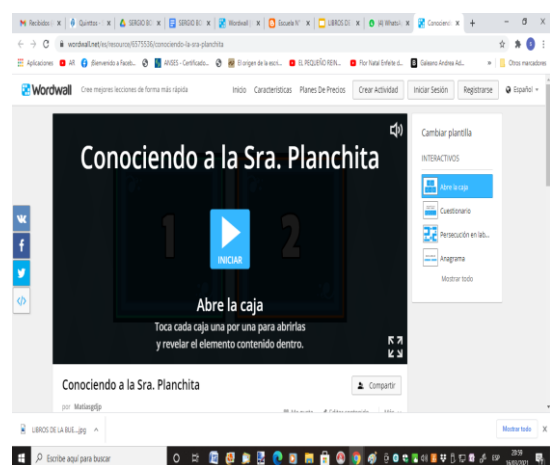
A esta Biblioteca que ponemos de ejemplo más abajo la denominamos *Libros de la Buena Memoria*, por una canción del grupo Invisible, que lideraba Luís Alberto Spinetta, al cual le hicimos un homenaje colocando de fondo una caricatura suya.

Con esta herramienta de Google, los alumnos y las alumnas accedían al material de forma sencilla y práctica. Sólo debían clicar en los “ladrillos” que nombraban todas las categorías literarias.



En Wordwall <https://wordwall.net/> creamos juegos para los diferentes grados virtuales.

En este caso, con el cuento Señora Planchita en ocasión de un proyecto EMI:



Fue muy interesante lo que ocurrió con este juego, porque inmediatamente de darlo a conocer, despertó el interés de los estudiantes.

En esa plataforma los mismos alumnos y alumnas se encargaban de diseñar otros juegos que a su vez compartían con otros compañeros.

De esta manera se dinamizó la enseñanza. Tuvimos que modificar la planificación Las clases se hicieron cada vez más interesantes.

La participación grupal condicionó el proyecto original que se fue ampliando

con la construcción que realizaron los alumnos.

Johan Hizinga expresa que la cultura surge en forma de juego. Y jugar es renovar el crecimiento cultural en nuevas formas que alimentarán siempre distintas estructuras de pensamiento y aprendizaje desde un lugar ficcionado, ocupando roles diferentes a los acostumbrados.

Con este tipo de plataformas, se accedía al conocimiento de una forma que para nosotros no era convencional. También lo tomamos como un aprendizaje propio

El juego interactivo —y el armado de otros juegos—, posibilitaba una nueva relación entre alumnos y conocimiento.

Generalmente este proceso incluía actividades que también se podrían hacer de manera presencial (El juego del ahorcado, dominó), pero muy pronto fuimos descubriendo mecanismos diferentes en donde los involucrados podían actuar armando y diseñando diferentes propuestas lúdicas y de esta manera también aprender.

Conclusión

La conclusión a la que arribamos es que existía un mundo tecnológico a nuestro servicio, un mundo siempre en crecimiento para potenciar el aprendizaje. El contexto mundial que vivimos tuvo su parte positiva, nos obligó a buscar nuevas herramientas, nuevos caminos para llegar a los alumnos y las alumnas.

Desde las Tics descubrimos propuestas de enseñanza inéditas. Nuevas metodologías que se necesitaban consolidar mediante el juego.

El juego es siempre participativo, inclusivo, se realiza grupalmente y su realización depende de la participación de todos.

Nos dimos cuenta que a través de estos programas que fomentaban lo lúdico

se llegaba al aprendizaje de manera más profunda, porque se abandonaba la tensión propia de la enseñanza convencional para abrirla a un procedimiento más amplio y abarcativo, donde las propuestas eran dictadas por nosotros, los docentes, pero en la elaboración participaban también los alumnos.

De esta manera el mecanismo pedagógico transitó desde la capacidad de jugar hacia la necesidad de aprender. Esto incluía un marco de investigación a medida que cada uno iba creando.

La conclusión final puede declararse con la siguiente fórmula: “el juego descontractura el ambiente de aprendizaje”. Y desde esa distensión, cada uno absorbe de una manera más lúcida los conocimientos.

Se da, de esta forma, una integración natural entre los docentes y los alumnos, donde los roles siguen bien marcados, pero la participación conjunta admite una libertad propicia para que, desde lo lúdico, se arribe al conocimiento.

Bibliografía

Ausubel, D. J. y otros. (1995). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Recuperado de:

<https://drive.google.com/file/d/1AVrKapL3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Borrero A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de:

<https://revistaeducacionvirtual.com/archivos/1448>

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla,

España. Recuperado en:
<https://drive.google.com/file/d/1xFceb3UrzC4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Cap. I "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de:
https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5IRvloFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. Andalucíaeduca, 120, 6-8. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>

Siemens, G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/1Sliy-ImQhRCyjni8mIQ-oDWrAbmZvRjL/view?usp=sharing>

Valverde Berrocoso (2005) Diseño y elaboración de materiales didácticos. Departamento de Cs. de la Educación. Universidad de Extremadura, España. Recuperado de:
https://drive.google.com/file/d/1qPils6nMWLFreixVE2TeZ3_Qg9Ogiphd/view?usp=sharing

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII "El papel del juego en el desarrollo del niño". Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/18bMWjsoo4GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

“Contribuciones desde el juego y las TICS en el trabajo con narrativas (historias, relatos) en alumnos con necesidades educativas especiales”

Silvana Paola Facca
DNI: 30066984

Introducción

La presente ponencia tiene por objeto pensar qué aportes y contribuciones pueden brindarse desde el juego y las tics, al trabajo con narrativas (cuentos, historias) en alumnos con necesidades educativas especiales.

La propuesta apunta a revisar y enriquecer la manera de ofrecer historias, como un modo de propiciar la construcción de sentidos, de favorecer la apreciación estética, y también el pensamiento.

A través de las Tics exploraremos nuevas formas de acercamiento al material e imaginaremos posibles modos de compartir narraciones. Tomaremos como premisa el valor estructurante y subjetivante del juego, siendo la experiencia lúdica un eje transversal a todas las propuestas a convidar.

Contextualización:

En mi recorrido como docente de alumnos con necesidades educativas especiales, derivadas de la discapacidad intelectual, me he encontrado con lo estimulante de compartir historias y relatos con los estudiantes, he podido registrar el entusiasmo por la escucha de mundos de ficción. No obstante, también reconozco las dificultades observadas a la hora de simbolizar, de recrear secuencias narrativas, de interpretar algunas abstracciones y tejer significados.

Considero que las Tics pueden resultar un medio posible para construir puentes entre las narraciones y los alumnos y alumnas.

¿Por qué las TICs pueden traducirse en una nueva puerta de entrada para el tratamiento de relatos?

Porque en las TICs se da la convergencia del lenguaje escrito, visual y sonoro lo que promueve el acceso a la información y la comunicación de diferentes formas, mediante vías variadas que pueden acomodarse a necesidades, capacidades y habilidades plurales.

Además de este carácter inclusivo, las TICs resultan altamente estimulantes.

Muchos de los estudiantes son nativos digitales, interactúan estrechamente con la tecnología. Este uso constante de las TICs por parte de los alumnos, en palabras de Sánchez Aparicio, J. C. (2014) representa *“un cambio en el modo en que se entretienen, en la manera en que perciben y acceden a la información e incluso; en la forma que interactúan y se relacionan con su entorno”*.

De manera que el estímulo que genera realizar actividades mediadas por la tecnología hace que muchos niños respondan al trabajo con TICs de manera más natural, favorable y entusiasta que frente al trabajo tradicional del aula.

¿Por qué la propuesta se sostiene en una perspectiva lúdica?

Porque entendemos que la experiencia de juego es una oportunidad única, integral que permite la experimentación libre, que fomenta la participación activa, la implicación afectiva, que promueve el desarrollo de la imaginación y la inteligencia.

Al decir de Vigotsky, es a través del juego como el niño construye su

aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros enriquece su capacidad de comprender la realidad de su entorno, y aumenta lo que él llama la "zona de desarrollo próximo".

Es en el jugar donde los niños y niñas vivencian instancias de placer y de motivación únicas, intrínsecas a la actividad.

¿Por qué ofrecer, convidar historias, relatos?

Porque se trata de una práctica que abre puertas para construir imaginarios; que permite mirar desde otros lugares la realidad que nos circunda, que fomenta el aprender a escuchar y a escucharse.

Los textos nos invitan a experimentar sensaciones, vivir nuevas experiencias, resignificarlas o enriquecerlas, nos impulsan a constituirnos como sujetos activos y críticos del entramado socio-cultural en el que nos inscribimos.

Son los contextos imaginativos los que ayudan al niño a crear y recrear el mundo en sus propios términos, a jugar con el lenguaje, a introducirse en el mundo de la ficción.

Por todo lo descrito nos parece vital ofrecer historias a los estudiantes con necesidades educativas especiales como puerta de entrada y camino hacia el mundo de la imaginación, de la fantasía y de la creación estética.

Desarrollo

La propuesta, pensada para alumnos y alumnas del primer ciclo de la Educación Especial, busca brindar diferentes situaciones para interactuar con aplicaciones que permitan el encuentro con historias y la producción de textos en

el interjuego del lenguaje visual, oral y escrito.

A continuación, proponemos posibles líneas de acción para entamar Narraciones (cuentos, relatos) y Tics desde una perspectiva lúdica.

Primeros contactos con historias:

Exploramos el **programa Storybird** y en el apartado: **Leer: Libro de fotos**, observamos algunas de las historias creadas por otros usuarios de la plataforma. Reconocemos imágenes, indicios de la historia, hacemos hipótesis lectoras. Compartimos las secuencias mediante la lectura en voz alta. Identificamos personajes, intercambiamos acerca de la trama.

Seleccionamos personajes favoritos y los recreamos mediante juegos de dramatización. Incorporamos vestimenta y elementos que colaboren a la simbolización.

Creación de un personaje:

Mediante el **programa Tux Paint** invitamos a los niños y niñas a dibujar personajes de ficción. Los estudiantes pueden explorar todas las herramientas posibles para graficar y además sumar a la composición sellos e imágenes prediseñadas con las que ya cuenta el programa.

El trabajo puede ser colaborativo, entre dos o más niños y niñas a la vez.

A través de preguntas disparadoras imaginamos quién es ese personaje, cómo se llama, dónde vive, qué le pasa, etc.

La docente va tomando nota de lo intercambiado.

Podemos imprimir las imágenes y con ese material confeccionar cartas para jugar un dígalo con mímica de personajes, o bien armar un pequeño libro de cuentos

impreso donde interactúen todas las figuras creadas.

Aproximación a la creación de una historia colectiva:

Indagamos nuevamente las posibilidades de la **plataforma StoryBird**, esta vez exploramos el apartado: **Escribir: Libro ilustrado.**

Después de familiarizarnos con la herramienta y examinar todas las opciones seleccionamos un álbum de imágenes. Allí escogemos escenas y personajes significativos y jugamos a crear pequeñas historias. La docente apunta el texto que va creándose de forma grupal.

Construcción de una historia grupal que tiene a los alumnos de protagonistas:

Desde la exploración lúdica trabajamos con la imagen real de los alumnos a través de fotografías. Se pide a los estudiantes que se tomen fotos (se facilitan herramientas: tablets, notebooks) Pueden ser fotografías propias o de pares.

Se brindan consignas para orientar la observación: jugamos a componer diferentes expresiones, simulamos estados de ánimo, posturas, acciones corporales, componemos escenas, situaciones etc.

Seleccionamos aquellas fotografías más significativas y construimos una presentación mediante la **plataforma Genial.ly**

Ordenamos las imágenes tejiendo una pequeña trama, conversamos y construimos un breve guión de la historia. Lo grabamos y adjuntamos el audio a la presentación de imágenes.

Conclusiones

La presente ponencia tuvo como fin generar una aproximación a la experiencia

lúdica, se propuso indagar acerca de su impronta significativa, de su valor estructurante y motivante.

También apostó a la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación para ofrecer nuevos escenarios educativos, para habilitar estrategias de enseñanza variadas que permitieran poner en juego diversos modos de aprender, y para promover la exploración de nuevas competencias para desenvolverse en el nuevo contexto social.

Los aportes desde el juego y las Tics fueron direccionados hacia el abordaje de textos (cuentos, leyendas, relatos) en alumnos con necesidades educativas especiales.

El trabajo con historias de ficción se eligió por su potencial para promover la imaginación, para colaborar con la creación de imágenes mentales y con el aprendizaje colaborativo.

Las propuestas detalladas en el desarrollo de la ponencia apuntaron a enriquecer y entamar saberes, a fortalecer las capacidades y posibilidades de los niños y niñas.

El abordaje de historias, mediante herramientas propias de las TICS y desde una perspectiva lúdica buscó enlazar varias de las diversas dimensiones que nos definen como sujetos: social, afectiva, emocional, expresiva, estética y cognitiva.

A modo de síntesis, podemos pensar que una propuesta integral, como la esbozada en esta ponencia, busca posicionar a los estudiantes como sujetos activos, protagonistas de sus aprendizajes. Apunta a lograr una inclusión más plena, generando espacios para conocer y dialogar con las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes

Bibliografía

Aivano, F. (1989). Este cuento se acabó.
Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil.
Año 2, N° 5

Sánchez Aparicio, J. C. (2014).
Videojuegos y gamificación para motivar
en educación. Andalucíaeduca, 120, 6-8.

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los
procesos psicológicos superiores. Cap.
VII "El papel del juego en el desarrollo del
niño". Ed. Crítica. Barcelona.

Zappalá, Daniel (2011) Inclusión de TIC
en escuelas para alumnos con
discapacidad intelectual. Buenos Aires :
Ministerio de Educación de la Nación.

Tutoriales:

Tutorial Genially- la herramienta perfecta
para presentaciones interactivas.

Tutorial Storybird. Colección de
Aplicaciones gratuitas para contextos
educativos. Plan Integral de Educación
Digital Gerencia Operativa Incorporación
de Tecnologías (InTec).

“Los juegos virtuales en la enseñanza”

GRACIELA NOEMÍ PEREZ.
DNI: 20.910.884

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo identificar a los juegos virtuales como herramientas para la promoción de aprendizajes de todos los niños.

El aprendizaje, durante mucho tiempo, fue considerado como sinónimo de cambio de conducta ya que dominó la perspectiva conductista en la tarea educativa. Sin embargo, el aprendizaje va más allá de todo cambio de conducta ya que también significa un cambio en la experiencia.

La educación en la actualidad debemos asociarla a la tecnología puesto que el conocimiento puede ser transmitido por diferentes fuentes entre los cuales encontramos los portales que nos ofrecen información y las herramientas

Tanto los distintos portales como las herramientas que puede brindar la se centran en la utilización de diferentes recursos para que los alumnos adquieran aprendizajes que les permitan explorar, descubrir y transformar la información que tenían de determinados conocimientos.

La escuela debe estar al día con todos los modos de acceder al conocimiento. Los docentes deben abordar todo tipo de estrategias para que el aprendizaje escolar sea significativo y atractivo. Las tecnologías nos permiten darle a los alumnos, a través del juego, la oportunidad de la

Educación 2.0 siendo que los recursos tecnológicos estén a disposición del alumnado para acrecentar las posibilidades de aprendizaje dentro del universo del conocimiento para poder abordar las competencias tecnológicas.

En esta ponencia trataré de promover la creatividad del docente para que junto a los alumnos puedan ser protagonistas de la escuela que deseamos abordar.

Los profesores, la manera que tienen de enseñar, la estructura del conocimiento que conforma el diseño curricular y las relaciones sociales que desarrolla el proceso educativo son necesarias para comprender la labor educativa.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación ha permitido la inserción sistematizada en el currículum con el objetivo de generar nuevos escenarios de aprendizaje para los estudiantes. Con las herramientas digitales se busca facilitar el desarrollo de los aprendizajes digitales de los estudiantes para enfrentar una sociedad donde predomina la tecnología.

El objetivo de los juegos es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta el colegio, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

Desarrollo

El juego es la actividad principal en la vida del ser humano; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar.

El desarrollo del juego está relacionado con las distintas dimensiones sobre las que el juego tiene un rol importante: dimensión motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, emocional y cultural. Es un instrumento muy valioso para desarrollar la imaginación y creatividad, facilitar y mantener la relación entre iguales, transmitir valores y pautas de comportamiento, estimular la alegría de vivir y proporcionar estados de bienestar subjetivo, de felicidad.

Según Huizinga (pág. 46) el juego es “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente.

El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano

El juego es la actividad necesaria para los más pequeños y para los adultos. Debido a esto el ser humano, a través del juego, aprende a desenvolverse en el mundo que lo rodea, a identificar las capacidades y limitaciones, en otras palabras, qué cosas somos capaces de hacer y cuáles no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas. La actividad lúdica surge en todas las culturas. También tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. A través del del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.

Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre

El juego produce placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general, satisface los deseos de forma inmediata. Los niños encuentran placer en el juego pues juegan y satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. Aunque el juego es necesario para todas las personas, niños y adultos, es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos.

Asimismo la actividad lúdica al llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia.

El ser humano aprende jugando sus primeros años de vida, el niño adquiere conocimientos a través del juego, le permite socializar en un entorno completamente nuevo, que lo estimula a conocer muchos aspectos de la realidad. Además, en los niños, es emocionante y entretenido permitiéndole desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la vida. En cambio el adulto tiene temor a equivocarse, mientras que un niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esa experiencia aprende.

El juego como actividad enriquecedora que está presente en la vida social y la actividad constructiva de los niños; sus funciones difieren con la edad. El juego ayuda a desenvolverse y a relacionarse con quienes lo rodean pues hay un espacio contenedor, hay reglas, hay participantes, hay límites y una superficie donde jugar. Ayuda a las personas a adaptarse a nuevos espacios, como el aula, el patio; ayuda a la creatividad, hay emociones encontradas, hay aprendizaje, interacción, adaptación a un nuevo espacio de intercambio y de socialización.

La sociedad actual se encuentra atravesada por diversas transformaciones culturales, políticas, sociales, económicas y tecnológicas, que volvieron a los diferentes contextos más flexibles, veloces, sistémicos, interconectados y complejos, donde lo

que sucede en un ámbito repercute en otros. Todo esto, hizo efectos en el ámbito educativo, invitando a repensar las prácticas escolares.

El concepto de las tics nos orientará y acercará de mejor manera a todos los lectores frente a este tema que tiene gran impacto en la sociedad.

Dentro de esta categoría en la mayoría de documentos los conceptos se centran en definir las TICS como las tecnologías para el mejoramiento de la transmisión de la información y comunicación, así como su adquisición, acceso y administración, con el fin de almacenarla, recuperarla y enviarla de un lugar a otro, con mayor facilidad, seguridad y rapidez, convirtiéndolas en una herramienta eficaz para la adquisición del conocimiento humano.

Cada avance tecnológico desde la información y comunicación han ido creciendo a pasos agigantados a través de la historia y desarrollo humano, desde los primeros aparatos tecnológicos como el telégrafo, hasta llegar a los grandes y actuales avances en comunicación e información como el internet o la telefonía móvil.

Las TICs son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.

Hoy en día, vivimos en una sociedad en la que el uso de las nuevas tecnologías se ha generalizado de tal modo que es casi imposible vivir al margen de ellas. Es más, tampoco creo que este sea el objetivo.

Los juegos interactivos pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

Siempre se apela a una falta de motivación como uno de los principales problemas en Educación. Tanto por parte de los docentes, por la frustración de que su trabajo no está resultando todo lo productivo que cabría esperarse, como por parte de los alumnos que no encuentran un reto, un atractivo, o una utilidad a aquello que se les enseña.

Nos encontramos ante la nueva era donde la tecnología marca las pautas para el intercambio, crecimiento, desarrollo y sostenimiento del mundo actual, el cual avanza a pasos agigantados en ciencia, medios de comunicación e información, como los juegos interactivos los cuales tienen una fuerte influencia en la vida cotidiana de las personas de la nueva sociedad, teniendo en cuenta los diferentes contextos; educativo, social, familiar y empresarial, modificando entornos, ambientes, espacios, estilos de vida, metodologías y estrategias, que de alguna manera facilitan la adquisición, accesibilidad y uso de la información para el desarrollo personal, profesional, educativo o familiar de las personas.

Los videojuegos pueden resultar una gran herramienta para incrementar la motivación, como ser en el área de matemáticas donde promueve un mayor interés y

motivación en los alumnos que cuando estos juegan de manera individual.

En la actualidad existen gran cantidad de juegos masivos multijugador online que nos permiten colaborar y competir creando nodos con una gran cantidad de usuarios, este tipo de conectividad genera en los jugadores emociones positivas como la alegría, el asombro, la satisfacción, la creatividad o la curiosidad. Si asumimos la motivación como una predisposición para la obtención de logros, estas emociones positivas propias de los juegos online pueden resultar de gran trascendencia para el ámbito educativo.

La gamificación podría ser vista como un proceso para otorgar características propias de los juegos a una experiencia que no lo es, con el objetivo de hacerla más atractiva y conseguir una participación activa del alumnado. Pero no sólo otorgando rasgos característicos de los juegos a una experiencia se consigue que ésta sea divertida.

Captar la atención de los estudiantes es el reto principal de cualquier docente para iniciar un proceso de aprendizaje. Se desarrollan softwares para generar el atractivo que motive en los estudiantes, quienes además de divertirse pueden desarrollar habilidades y destrezas para resolver un conjunto de problemas.

El videojuego se puede utilizar como un instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje como un simulador de aprendizaje o herramienta en el cual se puede comprobar el nivel de competencia del alumno de acuerdo

a las exigencias que le propone el videojuego y como un entorno virtual de aprendizaje donde el estudiante es motivado a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio brindado por el videojuego el cual aumenta la motivación en el aprendizaje, ayuda al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuye al desarrollo de competencias.

Lo importante dentro de la gamificación con el uso de videojuegos es que el alumno aprenda, para ello el docente debe plantearse, como primer objetivo, qué es lo que quiere enseñar y, de acuerdo a esto, se busca un videojuego que sirva de instrumento para motivar el aprendizaje.

Las aulas se convierten en una comunidad de descubrimiento, donde se aprende superando retos y niveles de conocimiento, que motivan al alumno a investigar más para poder superar los obstáculos y enfrentar nuevos desafíos mientras juegan. Los profesores están capacitados para utilizar la gamificación en sus asignaturas y los juegos son creados de acuerdo al tema de estudio, ya sea matemáticas, ciencia o estudios sociales. Las aulas son centros de experimentación lúdica con la finalidad de generar entusiasmo y curiosidad por aprender.

Conclusiones

Las TICs se pueden utilizar como un medio de motivación las cuales se les puede presentar al niño para captar su atención y también facilitan el desarrollo de sus habilidades que tiene cada niño.

Las TICs tienen aspectos positivos ya que pueden ser herramientas interesantes para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, utilizándose en el momento adecuado, y no todo el tiempo o como reemplazo de otras actividades que necesiten realizar los estudiantes.

El uso de este tipo de juegos puede beneficiar a los niños sobre todo a aquellos que, haciendo uso de esta herramienta, aumentan su conocimiento.

La introducción de videojuegos en el proceso educativo, como complemento de formación, es una de las propuestas desde el mundo académico para abordar todos estos aspectos.

Los videojuegos tienen un conjunto de cualidades que se pueden usar con propósitos educativos ya que, por ejemplo, consiguen mantener la atención de los niños y niñas durante horas llevando a cabo tareas que en muchos casos requieren un gran esfuerzo intelectual.

Gracias a las TIC los niños desarrollan sus habilidades, muestran expresiones y creaciones las cuales les servirá de manera positiva para su desarrollo.

Sería bueno comenzar a plantear nuevas estrategias didácticas y tecnológicas que nos permitan acercarnos más a la realidad de nuestros estudiantes y de esta manera conseguir motivarlos y conseguir mejores resultados.

Bibliografía

Ausubel, D. J. y otros. (1995).
Psicología educativa. Un punto de vista
cognoscitivo. Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/1AVrKapL3LfhdXLNee5U4zPmjgoRY1y2O/view?usp=sharing>

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez,
Y. El potencial de la gamificación
aplicado al ámbito educativo.
Universidad de Sevilla, España.
Recuperado
en: <https://drive.google.com/file/d/1xFceb3Urzc4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Huizinga, J. (1972).Homo ludens. Cap.
I "Esencia y significación del juego
como fenómeno cultural". Alianza
Editorial. Madrid. Recuperado de:
https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5IRvloFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Sánchez Aparicio, J. C. (2014).
Videojuegos y gamificación para
motivar en educación. Andalucíaeduca,
120, 6-8.Recuperado de:
<https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=sharing>

“El uso de los juegos virtuales para fortalecer el proceso de enseñanza/aprendizaje en la escuela”

Hilda Vanina Mikenas
DNI: 28.231.738

Introducción

Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* (1972) sostiene que “todo juego es, antes que nada, es una actividad libre [...] y el niño y el animal juegan porque encuentran el gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (p. 20).

Tomando esta frase como disparador queremos sostener que es posible llevar el juego a la enseñanza, interesar a los alumnos con una presentación lúdica, pero con la intencionalidad de incorporar diversos contenidos y habilidades. Aprovechar el gusto de los niños por el juego, la sensación de libertad y la seguridad que les brinda el reiterarlos una y otra vez, la facilidad que tienen para aprender a utilizar las diversas herramientas que le permitan jugar, y más específicamente, jugar con una computadora.

Es importante destacar que en este momento, el año 2021, luego de un año vivido en la virtualidad, donde los niños y jóvenes han hecho uso y en ocasiones abuso, de todos los medios tecnológicos y digitales que encuentran a su alrededor, no podemos desentendernos de los mismos y volver a dejarlos de lado.

Esta ponencia busca visibilizar las ventajas de la utilización de los juegos virtuales para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en niños y jóvenes. Como metodología se utilizará la investigación documental, realizando un análisis de las características del juego y de las diversas teorizaciones actuales

sobre el tema, abordados desde diferentes autores.

Desarrollo

El juego es una actividad primordial en la vida del ser humano. Por medio del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Asimilando mucho más rápido cualquier tipo de aprendizaje.

El planteamiento tradicional de las actividades educativas ha demostrado que no funciona con los estudiantes del siglo XXI. Se aburren, no entienden, no encuentran motivación en realizar las tareas solicitadas llevando a un deterioro de la educación en general tanto por la desmotivación de los estudiantes como por la frustración de los docentes.

La gamificación se basa en aplicar las dinámicas y principios de los juegos a diversas actividades de la vida cotidiana. A contraposición desinterés y falta de motivación para enfrentarse a las actividades escolares se ubica el interés que ponen por los juegos. En el juego existe un orden, una tensión, que lleva hacia una dirección, a realizar un esfuerzo para llegar a una meta, un reto a enfrentar. Si se presentan las actividades educativas de esta manera se resignificarían las mismas y darían una motivación para continuar realizándolas. Como dice Ajello (2003, citado en Naranjo, 2009, p.153) quien define la motivación como “la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma”. Es decir, aquellas emociones positivas, propias de cada persona, que dan significado a la actividad y que fomentan el inicio y la continuidad de ésta.

El jugar en la actualidad, ya no está asociado al aire libre, a la naturaleza como

en otras épocas sino que está asociado indefectiblemente a los videojuegos. Los niños ya no poseen la libertad de andar solos por la calle y desarrollan su sociabilidad puertas adentro, mediante la multimedialidad y la interacción mediada por una pantalla, ocupando gran parte del día y de su tiempo en estas actividades. Para dar un ejemplo, un estudio del observatorio INTECO (2010) afirma que el 72% de los niños y adolescentes españoles les gusta jugar a los videojuegos. El 62% de los menores juega de forma habitual, dedicando una media de 5,2 horas a la semana.

La gamificación es trabajada por varios autores. Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) la definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). Otro autor, Karl. M. Kapp (2012), sostiene que es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9). Los tres autores consideran que el fin de la gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador, utilizando elementos (puntos, niveles, avatar, etc) que aumentan el tiempo que dedican a los juegos como su predisposición psicológica para jugar.

Realizando un análisis de la influencia de la gamificación en las personas, se observan elementos de uso frecuente que tienen una gran carga psicológica, y que fomentan que el usuario esté más tiempo en el juego, que colabore más y que aprenda ciertos contenidos de acuerdo a la información que recibe durante su juego y que lo ayuden a mejorar su desempeño.

Los docentes deben aprovechar la potencialidad de las propuestas lúdicas, más desde la incorporación obligatoria de las aulas virtuales debido a la larga cuarentena provocada por la pandemia por el virus covid-19. La gamificación de las actividades posee muchos beneficios, entre ellos la gran aceptación por parte del alumnado así como el impacto que provocan las propuestas.

No hay que tomar estas nuevas modalidades de enseñanza, por medio del desarrollo de juegos, como una amenaza a la educación, sino que los docentes más actualizados deben apropiárselas, dado que son las formas actuales en las que los niños y jóvenes se manejan, aprenden y se entretienen. La tecnologización produjo cambios profundos tanto en el modo que se entretienen los niños y jóvenes, como en el modo que perciben y acceden a la realidad.

Hay una brecha generacional y digital que separa a los profesores, algunos aún reticentes al uso de la computadora, y a los niños y jóvenes denominados nativos digitales, ya que desde su más tierna infancia están rodeados de tecnología y hacen uso de ella.

Estos estudiantes, como ya se dijo nativos digitales, están acostumbrados a vivir en entornos gráficos, a identificar sus mecanismos, desarrollar estrategias para resolver problemas y situaciones de manera activa. Bajo esta modalidad los niños aprenden haciendo, jugando activamente. Por eso es importante aprovechar esta situación y extrapolar estos comportamientos al aula.

El docente debe adecuarse a las nuevas modalidades e incluir los videojuegos en el aula aunque no estén muy actualizados en el tema. Siempre

teniendo en cuenta la disponibilidad de equipamiento e infraestructura, el docente puede aprovechar los conocimientos tecnológicos de los alumnos para implicarlos al proceso educativo, permitiendo su participación y colaboración en el desarrollo de la actividad, en su mecánica y ocupándose el docente de las estrategias y contenidos.

También es importante aprovechar también la dimensión social que tienen los juegos actuales. La cooperación, la competición entre iguales, ser parte de una comunidad y poder compartir los progresos es una buena estrategia para despertar el interés e incentivar las ganas de participar (Kapp, 2012).

Conclusiones

En base a lo planteado por los diversos autores abordados se concluye que el docente debería aprovechar la potencialidad didáctica de los videojuegos para aplicar las estrategias de formación fundamentales –aprendizaje colaborativo, autodirigido, activo y personalizado (Forés, A. & Gros, B., 2013)– en el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela.

La gamificación permite establecer nuevas formas de comunicación, tanto entre docente y alumno como entre los mismos pares. Utilizando la gamificación en la educación brinda un contexto motivador que facilita que el estudiar, se convierta en una actividad creativa e interesante.

Se deben plantear metodologías innovadoras que permitan una participación activa de los alumnos en el desarrollo de las diversas actividades. Alejarse del planteamiento tradicional de

las actividades dando lugar al trabajo social y colaborativo.

La situación vivida en el 2020, donde la virtualidad fue obligatoria implicó que todos los docente tuvieran que acercarse a la tecnología, aunque no por eso todos hayan gamificado sus actividades. Proporcionó una buena oportunidad para que aquellos docentes que desean modificar su práctica se actualicen e incorporen las Tic's. Al mismo tiempo se visibilizó y recrudesció la diferencia socioeconómica entre los estudiantes. Quienes poseían los medios para conectarse y poder cumplir con las actividades ya que poseían computadoras, net o teléfonos inteligentes con acceso a internet y quienes tenían un sólo teléfono para varias personas y no llegaban con los datos y/o la tecnología para descargarse las actividades o materiales educativos.

Para lograr esto es muy importante que los docentes se impliquen en su actualización pedagógica y tecnológica, pero que ésto sea acompañado también por políticas educativas y sociales que acompañen y aseguren la infraestructura, equipamiento y conectividad del alumnado.

Bibliografía

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla, España. Recuperado en:

<https://drive.google.com/file/d/1xFceb3UrzC4vXyY45nmdNNkZj4q8ohQa/view?usp=sharing>

Sánchez Aparicio, J. C. (2014). Videojuegos y gamificación para motivar en educación. *Andalucíaeduca*, 120, 6-8. Recuperado de:

<https://drive.google.com/file/d/1g-E-BPMBcAT-5hSjlmofNkkpfn6V75LW/view?usp=shari>

Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Cap. I "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural". Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5IRvloFE_cpilujZv/view?usp=sharing

“Las TIC y el aprendizaje en pandemia”

Verónica Rodríguez

DNI: 93.515.729

Introducción.

En este año tan particular que nos tocó transitar las TIC fueron las protagonistas. Todos los docentes del mundo tuvimos que tomar las herramientas que conocíamos y aprender muchas otras para poder sostener la continuidad de la escuela en medio de la pandemia de Covid-19 que nos afectó a nivel global. Más allá de las cuestiones a tener en cuenta previo a su implementación por Asinsten (2007) sobre las posibilidades, alcances el discurso expositivo y lineal que pueden contener, fueron el recurso en el que tuvimos y tenemos apoyarnos.

Desde el mes de marzo, en nuestro país, se han desarrollado distintos materiales multimedia como portales desde los Ministerios de Educación de las distintas jurisdicciones de nuestro país, para que las familias puedan acceder a las actividades de forma remota y continuar, con el apoyo de los docentes por otras vías como WhatsApp, mail, llamadas telefónicas, con el aprendizaje de los contenidos correspondientes al año en que sus hijos e hijas estaban cursando y para cada uno de los niveles comprendidos dentro del Sistema Educativo.

Los medios y materiales audiovisuales fueron los más utilizados ya que a través de ellos pudimos acercarnos a nuestros alumnos y alumnas, y la utilización de hipertexto nos permitió compartir distintos materiales que de otra manera hubiese resultado muy difícil e incluso imposible.

En el presente trabajo se realizará un análisis sobre el protagonismo que han desarrollado las TIC en este atípico año 2020 y la riqueza que presentan para llevar adelante aprendizajes significativos.

Desarrollo

Las TIC se encuentran dentro de las prioridades políticas educativas ya que las nuevas tecnologías han tomado una relevancia dentro de la sociedad actual que no permite que queden por fuera de la escuela. En general no han sido desarrolladas por la mayor parte de la población docente, por eso en el nuevo contexto que estamos atravesando muchos docentes hemos tenido que ir capacitándonos de manera autodidacta para poder sostener las clases de manera asincrónica con sentido y que sean atractivas para los niños, y de fácil acceso para las familias.

Nos hemos dado cuenta de la gran riqueza y que podemos encontrar si tenemos en cuenta la gran variedad de herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías para poder llevar adelante el proceso de enseñanza aprendizaje.

A la par de esta gran puerta que se abrió y la reafirmación de la necesidad de un aprendizaje en TICs tanto para docentes como para alumnos, nos dimos cuenta de la importancia de contar con los dispositivos necesarios para poder desarrollar de una manera eficaz el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual hizo que se dificultar y no se pudieran aprovechar todas las herramientas que nos ofrecen.

Teniendo en cuenta lo que nos dice Fernando Cazas “La incorporación de nuevas tecnologías en las instituciones

educativas, no es un tema sencillo de abordar. Si realmente se pretende garantizar la mencionada mejora de los aprendizajes debe realizarse un análisis completo de todo el entramado que se manifiesta en el currículum real y del cual pasan a ser parte las nuevas tecnologías que se incorporan a la enseñanza. ¿Cómo determinar si las políticas de incorporación de TICs a las escuelas resultan exitosas? ¿Cómo determinar si ha mejorado la calidad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje? ¿Cómo evaluar si la incorporación de tal o cual tecnología ha sido satisfactoria?” (Cazas, 2018), se genera una contradicción en el uso que se le dio a los largo de este año, ya que no hemos tenido el tiempo suficiente de tener en cuenta todas las aristas que presentan las nuevas tecnologías para utilizarlas de la manera que sea más aprovechable para un enriquecimiento en el aprendizaje.

Las familias y nuestros alumnos han tenido también que aprender de manera acelerada a familiarizarse con entornos de la virtualidad a los que no estaban acostumbrados, enviar correos electrónicos con archivos adjuntos, utilizar juegos didácticos de forma virtual, a leer libros digitalizados o en formato de audiolibro.

Es conocido que todos hemos tenido que aprender a utilizar diferentes aplicaciones de video conferencias para poder llevar adelante encuentros sincrónicos con nuestros alumnos, y a partir de ellos fuimos descubriendo y aprendiendo a utilizar las herramientas que nos brindan, por ejemplo la pizarra interactiva que tiene la plataforma Zoom en la que todos los participantes del encuentro pueden utilizar al mismo tiempo.

En el texto de Luis Alberto Quevedo se expone un recorrido por los desarrollos

tecnológicos, especialmente los referidos a los medios de comunicación, que se han realizado al o largo del siglo XX, y realiza el siguiente punteo sobre los aspectos que hay que tener en cuenta para abordar la televisión:

“• Debemos colocar a la televisión en discontinuidad con las otras formas del espectáculo y de la representación que se conformaron en la modernidad. La televisión tiene una lógica de funcionamiento social y establece vínculos con sus públicos que le son propios.

• La televisión se ha revelado como un agente de socialización (en el sentido sociológico del término) que compite con la familia y la escuela.

• Debemos renunciar a una idea técnica de las tecnologías (y en particular de la televisión) y no confundir un aparato con un lenguaje. La televisión es un lenguaje en el sentido más clásico del término y es capaz de producir sentido y conformar un ecosistema cultural (y global) que no deviene de ningún otro medio de comunicación. En general, en nuestro sistema educativo la tecnología se entiende como la enseñanza de algo más de ciencias aplicadas, algunas técnicas, un trabajo manual sofisticado o la simple incorporación de equipamiento (tal como ingresó la computadora para la que se inventó un “gabinete de computación”).

• En este sentido, tener “competencia televisiva” deviene de una experiencia y un tipo de conocimiento que es exclusivo de este medio. La competencia televisiva no proviene de la relación con la radio, ni con el cine, ni con el teatro, y por eso debemos analizar el modo en que la televisión ha revolucionado todos los géneros tradicionales de los otros

medios de comunicación y ha creado otros nuevos.

- Como lo ha señalado Giovanni Bechelloni (1990), la televisión constituye un lenguaje materno-natural incorporado a nuestras sociedades: los niños nacen con la televisión encendida en el hogar, en el espacio público, en las instituciones que transitan y en todos los ámbitos de su vida cotidiana. En este sentido tiene una gramática y una sintaxis propia que debemos desentrañar.

- La televisión es un lugar (nuevo) donde se naturaliza la sociedad. En este sentido, debemos analizar también el “efecto de ideología” que produce este medio.

- El consumo de la televisión la redefine como objeto. Esto quiere decir que debemos entender el modo social de apropiación de la televisión y el modo en el que los diferentes públicos la usan. Mientras que el cine o el teatro interrumpen una situación cotidiana, son discontinuos ante los acontecimientos (justamente, porque se presentan como extraordinarios) y además tienen poderosos dispositivos de consumo (la butaca), la televisión se presenta como un objeto que se redefine en los mecanismos de apropiación.” (Quevedo,2003)

Me parece relevante lo expuesto sobre la televisión, ya que en el contexto de pandemia, paradójicamente, fue la misma quien acercó a través de programas realizados por docentes, para todos los niveles de escolaridad obligatoria de nuestro país, clases en las que se enseñaban distintos contenidos y también se utilizaban recursos audiovisuales.

Conclusiones

La pandemia ha dejado al descubierto las fortalezas y fragilidades de la educación, entre otras tantas cuestiones. En este sentido las TICs marcaron el recorrido futuro de todos los integrantes del sistema educativo, en el caso de los docentes es imperiosa una capacitación sobre las mismas que sea de manera sostenida en el tiempo y como parte de la formación en servicio; por el lado de los alumnos y las familias , es indiscutible que es necesario sostener en el tiempo la entrega y mantenimiento de dispositivos que permitan a todos los niños tener la posibilidad de acceder a las nuevas tecnologías, como así también la necesidad de una gratuidad de internet para poder atender las necesidades tan dispares de todos.

Es indiscutible hoy más que nunca la necesidad de una proceso de enseñanza aprendizaje que interactúe con las TICs de forma continua, se apropie de todos los recursos que brinda y se sostenga a los largo del tiempo, porque realmente jamás nos hubiéramos imaginado transitar por un momento como el actual, si vuelve a suceder algo similar, tenemos que estar preparados.

Bibliografía

CAZAS, F. (2018) “Formación docente y TICs. La incorporación de TICs a la escuela como política de estado en latinoamérica, durante la última década, y sus consecuencias en la formación inicial”. Cátedra de Didáctica General Dra. A. Diamant / Profesorado de Psicología/ Fac. de Psicología / UBA. Ciudad de Buenos Aires - Argentina.

LEVIS, D. (1999/2019) “La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital”, capítulos 8, 9 y 11, Buenos Aires: Sivel.

MARTIN, M. (2006). “La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar”. Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 2; Nº. 3, diciembre de 2016. ISSN (en línea): 2525-0493. (pp. 84-101).

QUEVEDO, L. A. (2003) “La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI” En Tenti, F. E., Filmus, D., & Tedesco, (2003). Educación media para todos: Los deseos de la democratización del acceso. Buenos Aires: Fundación OSDE.

“Las TIC en la Enseñanza: una nueva forma de construir conocimiento”

Veronica Cecilia Vargas
DNI 22.818.454

Introducción:

Durante estos últimos años, la presencia de las Nuevas Tecnologías de la información y de la comunicación se potenció.

La irrupción de las Nuevas Tecnologías en nuestra vida cotidiana hizo que estemos comenzando a incluir el uso de las TIC en diversos ámbitos de nuestra sociedad. En los últimos años, las TIC han cobrado una gran importancia en nuestro entorno, teniendo una gran variedad de aplicaciones en diferentes sectores como el entretenimiento, la administración, la robótica, la educación y todo tipo de empresas.

“En este nuevo mundo de las tecnologías de la comunicación, la escuela ha sido y es una de las instituciones que más sufrió el impacto de las transformaciones culturales que se viven como consecuencia de la expansión de los medios, primero, y de la digitalización, después”¹

En una cultura en la que el uso de las TIC está tan extendido, las aulas también son un buen lugar para aprovechar lo que nos pueden aportar y enseñar a los niños y jóvenes a usarlas de manera consciente y segura.

El ámbito educativo tiene la responsabilidad de ir introduciendo todas las tecnologías que puedan favorecer el aprendizaje de los alumnos, además de ayudar a que aprendan a dominarlas en un

mundo en el que ya forman parte de vida profesional y su entorno social.

Siendo la escuela, una de las instituciones sociales más importantes, mucho más reciente que otras, como la familia o el Estado y completamente necesaria para favorecer la inserción de los niños en la sociedad como adultos responsables y capaces de convivir con otros, debe acercarse a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios, que son las personas que ahora se están formando.

Por lo tanto, el sistema escolar, debe ocuparse de garantizar la equidad en el acceso a las nuevas tecnologías, como, así también, la variedad de riquezas y prácticas de conocimiento, sin provocar una ruptura abrupta con prácticas anteriores, sino un proceso de transición gradual que recupera los saberes previos, y los transforma en nuevas estrategias y formas de trabajo²

Desarrollo

Como resultado de la influencia y de la interacción constante de las tecnologías en la vida cotidiana, pensamos y procesamos la información de manera absolutamente diferente a como lo hacíamos antes. Construcción colaborativa del conocimiento, nuevas herramientas y espacios para producir el saber... Se trata de una nueva forma de construir el conocimiento. Mientras pedagogos, docentes, padres y especialistas se dedican a debatir acerca

¹ QUESADO, L. A. (2003) “La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI” En Tenti, F. E., Filmus, D., & Tedesco, (2003)

² Miguel, Mercedes; Ripani, María Florencia. Lineamientos Pedagógicos. Plan Integral de Educación Digital. 1ra. edición Buenos Aires Ministerio de Educación. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2011)

del mejor modo de acercar la tecnología a la vida escolar y cotidiana de los chicos, ellos se encuentran sumergidos en un escenario del cual ya forman parte desde su nacimiento: la revolución tecnológica ocurrida durante las últimas décadas del siglo XX y la primera del siglo XXI³.

Son muchas las ventajas del uso de las TICs en la escuela. Algunas son: la motivación, porque el alumno se encontrará más motivado utilizando las herramientas TICs, pues esto permite aprender de una forma más atractiva y divertida; el interés porque los recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en Internet aumentan el interés complementando la oferta de contenidos tradicionales. El estudiante puede interactuar, comunicarse o puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula; la cooperación porque posibilitan el proceso de realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Y no sólo entre alumnos/as, sino también en colaboración con el docente; iniciativa y creatividad porque el alumno/a desarrolla su iniciativa porque desarrolla su imaginación y el aprendizaje por sí mismo/a y la autonomía porque dispone de infinito número de canales y gran cantidad de información y fomenta buscar información, aprender a seleccionarla, decidir que usar y que no.

La amplia cantidad de recursos tecnológicos de la actualidad, permiten al docente tener un abanico de posibilidades para la realización de actividades de acuerdo a las características de su modalidad educativa y de su enseñanza en diversas asignaturas lo que beneficia la autogestión del tiempo y la formación de los docentes. Hoy día tanto docentes como

estudiantes cuentan con una amplia variedad de modalidades educativas que se apoyan de las TIC y que ofrecen diversas características que se adaptan a las necesidades de cada individuo.

En el aula se implementan diversas estrategias TIC, y la tarea del facilitador pedagógico digital ocupa un papel muy importante porque acompaña como par pedagógico a los docentes en la planificación de proyectos y actividades de enseñanza y aprendizaje con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), favoreciendo la autonomía docente, de acuerdo a los Lineamientos Pedagógicos.

En este período de cuarentena, muchas instituciones educativas encontraron en las plataformas online un aliado invaluable para continuar con su trabajo de manera efectiva. Si bien algunas escuelas ya contaban con una plataforma educativa debido a que trabajan modalidades en línea, muchas otras instituciones no se encontraban preparadas para esta eventualidad y se vieron obligadas a adoptar una plataforma virtual rápidamente para no quedar rezagadas, como EDMODO, MIESCUOLA, MOODLE, RCampus, Claroline, Aula 1. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación. Permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.

“Los sistemas de videollamada son las vedettes de la educación a distancia durante los meses sin clases por la

³ Prof. Ignacio Hernaiz Director de Canal Encuentro y Gerente General de educ.ar

Algunas líneas de reflexión en el marco de las Metas 2021 – OEI

COVID-19 para sostener los vínculos entre alumnos, profesores y los nuevos contenidos, pero una vez que se regrese a las aulas, las plataformas que tendrán mayor relevancia serán las que propongan metodologías activas de aprendizaje”⁴.

A continuación, relato una de las tantas experiencias que tuve a partir del trabajo con proyectos, donde las TIC me sirvieron para mejorar la enseñanza a partir del disfrute, y sentir que se puede aprender de manera más interesante, estimulante y divertida. En el año 2014, “Año de las Letras”, en conmemoración del centésimo aniversario de los nacimientos de Julio Cortázar y Adolfo Bioy Casares, trabajé junto a mis alumnos de cuarto grado, “Seguir la obra de un autor”, el nombre “Tras las huellas de Cortázar” (producto final: una antología). Para ello, utilizamos las notebooks (todos los alumnos contaban con la netbook entregada en C.A.B.A del “Plan Sarmiento”) en clase, buscamos información del escritor, su vida, libros, videos del canal encuentro donde pudimos acceder a entrevistas que se le hicieron. En la biblioteca, conseguimos algunos de sus libros para elegir cuales leer. Accedimos a google earth para conocer el país de origen. Hicimos el desayuno literario junto a las familias para compartir lecturas, favoreciendo el intercambio y encuentro entre lectores. Apelamos a los quehaceres del escritor para corregir nuestros primeros textos (escribiendo a la manera de Cortázar), utilizando el procesador de texto que permitió que los niños/as se soltaran a escribir, sabiendo que podían borrar, empezar en cualquier punto del texto, y agregar luego lo que irá antes o después. Sentían la libertad de decidir qué ideas plasmar con la ayuda de nuevos conectores, sinónimos,

adjetivaciones, para mejorar las descripciones. Sumado a esto, la habilidad con la que manejaban el teclado de la computadora. Fue sumamente útil el corrector de Word. A medida que avanzábamos en el proyecto, guardamos fotos y videos de las actividades realizadas. Fueron dos meses de arduo trabajo y la motivación iba en aumento. Una vez finalizados los escritos, decidimos grabar con audacity. Cuando los chicos/as empezaron a escuchar sus voces, quisieron mejorar su fluidez en la lectura y dicción. Así que, algunos decidieron seguir practicando en sus casas, leyendo y grabando sus lecturas para elegir la más apropiada y mejorada. Se acercaba el momento de hacer el cierre y poder compartir con la comunidad educativa todos los logros. Fue entonces que recurrí a utilizar la plataforma joomag, que permite crear una revista digital gratuita. Solo hay que tener el contenido listo para poder organizarlos en prácticas plantillas prediseñadas. El editor puede añadir videos, audios, slideshows, y animaciones. Una vez terminada la publicación, Joomag te permite compartirla en un dispositivo móvil como iPad, iPhone o equipos Android. También a través de redes sociales y correo electrónico o insertarla en un blog o página web.

Por último, este trabajo fue elegido para ser compartido con todas las escuelas del Distrito 19 en las “Jornadas de Encuentro Distrital”, que se realizan una vez en el año.

Meirieu Philippe afirma que una tarea relevante necesaria para que el estudiante asuma el compromiso interno que demanda el esfuerzo de aprender es construir un enigma. Los docentes requieren desarrollar una capacidad de

⁴ Pablo Aristizábal(06/2020)<https://www.lavanguardia.com/vida/20200626/481956610536/la->

educacion-pospandemia-un-aula-sin-paredes-vehiculizada-por-la-tecnologia.html

abrir un enigma que interrogue los saberes del estudiante que, por una parte, le constituya un reto, le encuentre sentido al esfuerzo que va a realizar y que, por otra parte, le abra el camino para avanzar en su resolución. Mientras el alumno no haga suyo un proyecto de aprendizaje, no realizará los esfuerzos internos que esta tarea reclama. Aclara que cuando los docentes hacemos una planeación del curso, construimos un proyecto de trabajo, pero que ese proyecto es de cada docente y su tarea consiste en crear condiciones para que el estudiante pueda asumirlo como un proyecto propio, o dicho, en otros términos, que pueda construir un proyecto propio desde la propuesta de aprendizaje que se hace en un curso escolar⁵

Hoy en día, contamos con un sinfín de herramientas tecnológicas, a las que podemos acceder para potenciar el conocimiento en los niños y niñas. Algunas de las más utilizadas son las Redes sociales, blogs y plataformas que nos dan la posibilidad de crear grupos de trabajo donde los alumnos exponen o discuten sobre distintos temas, publican contenidos relacionados con las asignaturas, etc. Herramientas de planificación, como calendarios y gestores de tareas, son muy útiles para programar exámenes, entregas, crear flujos de trabajo, etc. La nube, nos da la posibilidad de trabajar de manera colaborativa y donde se pueda acceder desde cualquier dispositivo y desde cualquier lugar.

Las pizarras digitales interactivas, como Classroom, Canvas, Jamboard, Web Paint, Whiteboard, permiten a los profesores incorporar, películas, archivos de audio, diferentes webs, etc. Es decir,

pueden preparar sus propios materiales o trabajos de clase y posteriormente presentarlos de manera interactiva a colegas o estudiantes.

La variedad de medios elude la monotonía y puede ayudar a la motivación. Pero no solo basta con eso, por eso el papel del docente es fundamental para elegir el material apropiado y pertinente de acuerdo a los contenidos del que debe trabajar, lo que quiera enseñar, y la forma en que va a traccionar los saberes y conocimientos de cada alumno, atendiendo a su trayectoria, para que se propongan los desequilibrios necesarios y lograr el ansiado aprendizaje.

Conclusiones

Los recursos tecnológicos son un objetivo educativo en sí mismo y el dominio de las nuevas tecnologías son una competencia muy importante dentro del Diseño Curricular. La incorporación de los recursos tecnológicos en el aula y el aprendizaje del estudiante, debe ser paulatino, gradual y permanente. Por ello, el sistema educativo ofrece nuevas formas de crear, acceder y transmitir información y conocimientos. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son una herramienta de aprendizaje extremadamente efectiva, pero exigen una adaptación integral de la enseñanza.

Para utilizar herramientas digitales en las aulas como recurso didáctico, debemos adaptar los sistemas y reformular las estrategias de enseñanza. Se impone la necesidad de reflexionar sobre la forma en que debemos integrar estas nuevas herramientas. La responsabilidad por parte del docente es conocer las nuevas

⁵ Meirieu Philippe. Aprender sí. Pero ¿cómo?, Octaedro, Barcelona (2002)

tecnologías de la información y comunicación y sus posibilidades para utilizarlas de forma adecuada, con una postura crítica e innovadora que favorezca la actualización continua.

paredes-vehiculizada-por-la-tecnologia.html

https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcab/files/lineamientos_pedagogicos_pied.pdf

Inés Dussel - Luis Alberto Quevedo, 1º edición. Ed. Santillana, 2010

Bibliografía

QUESADO, L. A. (2003) “La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI” En Tenti, F. E., Filmus, D., & Tedesco, (2003). Educación media para todos: Los deseos de la democratización del acceso. Buenos Aires: Fundación OSDE. Recuperado de: <https://comunicacionsocialundec.files.wordpress.com/2009/09/quevedo1.pdf>

LEVIS, D. (1999/2019) “La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital”, capítulos 8, 9 y 11, Buenos Aires: Sivel. Recuperado de: https://levistextos.files.wordpress.com/2019/09/pantallaubicua19_3.pdf

Miguel, Mercedes; Ripani, Maria Florencia. Lineamientos Pedagógicos. Plan Integral de Educación Digital. 1ra. edición Buenos Aires Ministerio de Educación. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2011)

Prof. Ignacio Hernaiz Director de Canal Encuentro y Gerente General de educ.ar Algunas líneas de reflexión en el marco de las Metas 2021 – OEI

Meirieu Philippe. Aprender sí. Pero ¿cómo?, Octaedro, Barcelona (2002)

Aristizábal (06/2020) <https://www.lavanguardia.com/vida/20200626/481956610536/la-educacion-pospandemia-un-aula-sin->

“Los juegos y herramientas virtuales al servicio del trabajo colaborativo de los alumnos”

Victoria S. Cantarelo
DNI 37018819

Introducción

El siguiente trabajo tiene como objetivo develar la relación entre la posibilidad de un trabajo en conjunto, de carácter colaborativo, el uso de las TIC y el posicionamiento docente en relación al rol y las posibles intervenciones en pos del beneficio de los alumnos. Se espera que las TIC se pongan en función de las propuestas áulicas, sin robar demasiado protagonismo al contenido a enseñar. A su vez, es relevante pensar que es un camino en construcción desde el accionar docente, más allá de que existan numerosos textos teóricos que incentiven el uso cotidiano de estas herramientas que facilitarán, en el mejor de los casos, el desenvolvimiento de los alumnos desde la inmediatez y los preparará para un requisito que se considera básico en el mercado laboral actual. Intentaré revisar la realización de un aprendizaje que supere los muros de la escuela y que logre dar herramientas a los “nativos digitales” (Prensky:2001) aún cuando los docentes no sean miembros íntegros de esta clasificación.

Prensky(2011) sugiere la “pedagogía de miembros asociados”, donde los roles de los docentes y alumnos

dejan de tener una visión tradicionalista para generar herramientas que les permitan manejar fuentes de información y aplicar los conocimientos dándole gran significatividad a la tarea. La propuestas desde esta visión le dan contexto y relevancia a las propuestas pedagógicas para que las nuevas alfabetizaciones tengan lugar y los docentes logren favorecer la superación de las debilidades¹ (Nicholas:2007) de los nativos digitales.

Posiblemente, pocos docentes están ajenos a la reflexión del uso de las TICs, en especial por ser muchas veces su uso es un requisito solicitado desde la institución. Aún así, el uso de las TICs en contexto de la pedagogía de miembros asociados puede ser novedoso para muchos. A su vez, la reflexión sobre la práctica y la planificación afín a la modalidad de trabajo propuesta por Prensky puede ser un desafío que propone una ruptura con el docente como fuente de saber o conocimiento válido.

Desarrollo

La escuela actual está llena de desafíos. Estos se vinculan estrechamente al gran dinamismo que hay en el mundo social. La escuela actual busca ser inclusiva y abarcadora, con lo cual se presenta la necesidad de utilizar un gran abanico de estrategias pedagógicas para que el docente logre potenciar las habilidades de los alumnos. Y son estos actores, los estudiantes, quienes están llenos de novedades vertiginosas, propias

¹ Según Nicholas al (2007), los adolescentes: ● No siempre son conscientes de sus necesidades informacionales, por lo que pueden tener dificultades para satisfacerlas en forma autónoma. ● Dedicar escaso tiempo a leer y evaluar críticamente textos digitales completos; no disponen de criterios para distinguir la información fiable de la que no lo es. ● Ignoran la estructura

jerárquica y entramada de la red; navegan por ella de manera ingenua, atribuyendo a todo el mismo valor. ● Desconocen estrategias de búsqueda y recuperación de datos, como palabras clave o la sintaxis de los motores de búsqueda; utilizan la lengua natural y cotidiana que no siempre es efectiva en la red. ● Practican el "copiar y pegar" sin respetar los derechos de autor.

de sus etapas de desarrollo es verdad, pero también de su contexto natal. Las pantallas han invadido el escenario cotidiano y conocer los usos de distintos programas o recursos ayudará a que los niños “aprendan jugando”. Desde lo personal tomo al juego como un ensayo para la vida, dado que se desarrollan ampliamente las posibilidades que cada uno trae al apoyarse mucho en una ficción que resguarda y apacigua los temores del error o de las consecuencias por las limitaciones de las normativas o reglamentarias.

En las palabras de Antón (2007) quién afirma que: “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje”. Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional y Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto psicomotor, como intelectual, social y el afectivo emocional.

Siempre y cuando se comparta la significatividad de la tarea, estoy convencida de que el juego es el potenciador de individualidades en un gran marco colectivo, ya que si bien existen juegos solitarios, el aprendizaje se da con un otro y en las actividades lúdicas colaborativas pueden integrarse aquellas áreas de estudio que segmentamos para tener mayor precisión en el objeto de estudio pero que no se debe perder de vista que es un hilo en un entramado.

Conclusiones:

La gamificación educativa nos permite trasladar las virtudes de los juegos, en calidad de convocatoria y desarrollo de habilidades a través de las actividades lúdicas, al proceso de enseñanza-

aprendizaje característico del ámbito escolar.

Durante el año 2020 la escuela debió ponerse a la altura de la enseñanza a distancia y miles de recursos se compartieron entre colegas, pero de todos modos lo primordial es el planteo de que no basta con que los alumnos usen herramientas TIC sino que las conozcan en profundidad y les permita hacer mucho más que unos simples clics para pasar el rato.

Los siguientes criterios del uso de las TIC en la educación han sido mencionados en la cátedra del seminario:

- Que habilite nuevas formas de aprender que sin la tecnología no serían posibles.
- Que sea pertinente para la tarea. Que resulte ajustado a la edad del estudiante.
- Que tenga criterios de accesibilidad para distintos usuarios.
- Que fomente el desarrollo de la creatividad para la resolución de problemas.
- Que pueda ser abordado grupalmente, potenciando el trabajo colaborativo.
- Que permitan la transversalidad con otras áreas curriculares.
- Que desarrolle potenciales para la comunicación.
- Que favorezca la producción de nuevos contenidos.
- Que permita guardar memoria de lo realizado o aprendido.

Los mismos son deseables y necesarios, de esta manera los alumnos pueden acceder a conocer herramientas que les permitan el acceso a la información y que apoyados en la tarea docente logren resolver problemas tal como expresa el diseño curricular del nivel primario. La relevancia de aprender con propuestas integradoras que sigan el hilo de un proyecto o una secuencia, que proponga la resolución de problemas y el trabajo colaborativo es que la escuela es

entendida como un microcosmos, donde las relaciones sociales que se establecen representan las posibilidades fuera de la institución.

Me gustaría retomar algunos conceptos propuestos por Salomon, Perkins y Globerson (1992) que distinguen dos tipos de efectos de las tecnologías en la cognición humana:

los **efectos con** la tecnología: son los que se producen en la interacción con la tecnología durante el transcurso de una actividad, en la cual la colaboración entre las computadoras y las personas pueden mejorar el rendimiento o aumentar la calidad de un trabajo;

los **efectos de** la tecnología, que se refieren al residuo cognitivo que queda en la mente de la persona como resultado de esa interacción con las computadoras. Estos cambios en el desarrollo cognitivo se manifiestan cuando los estudiantes pueden transferir las habilidades adquiridas a otras actividades.

Por ejemplo, cuando los alumnos usan un procesador de textos para realizar un trabajo escolar, la posibilidad de revisar, reelaborar, editar y diseñar un documento que redunde en una calidad mayor de su trabajo, es un efecto de la interacción del estudiante *con* la tecnología. Pero si al utilizar el revisor ortográfico y gramatical el mismo estudiante internaliza y sistematiza conocimientos del lenguaje que antes no poseía, estamos frente a un efecto *de* la tecnología.

Desde esta perspectiva es mucho más enriquecedor comprender que el trabajo colaborativo es enriquecedor tanto para alumnos como para docentes. Amplificar las redes resulta fructífero aún cuando es un trabajo desafiante en un principio.

Estos criterios sintetizan las habilidades que se espera que el alumno pueda construir en su rol, el aprendizaje andamiado y colaborativo puede dar grandes beneficios.

No es novedad que en la escuela existen múltiples actividades para que los estudiantes logren investigar, analizar, crear, sistematizar y socializar. Pero sí es sumamente importante que logren hacerlo en soportes que superen el papel y lápiz. La presentación y difusión de las actividades impactan en la manera en la que los alumnos participan en la tarea. Y hoy no son solo ellos, también la escuela hace un esfuerzo por abrir sus puertas a las familias y que desde la presencialidad o la virtualidad puedan aportar y conocer a las construcciones cotidianas. Por eso es que considero muy pertinente cambiar la mirada sobre la comunidad educativa, cada miembro debe tener garantizado su derecho a la alfabetización digital, de calidad y en constante actualización para poder brindarles todos los recursos posibles a lo largo de la escolaridad obligatoria, tenemos alrededor de 15 años en los que las propuestas deben ajustarse a las posibilidades pero que ciertamente es un esfuerzo que vale la pena gestionar y organizar con gran esmero.

Los alumnos entran fácilmente a la virtualidad desde los juegos en línea. Hasta hay un saber popular de cuáles son los más atractivos para compartir con muchísimos jugadores, cabe destacar que he oído a mis alumnos compartir que al hablar por micrófono en un juego han hecho intencionalmente varios movimientos con su personaje para probar que la partida en tiempo real funciona de manera efectiva. Esta anécdota se dirige a que ellos se comprometen a jugar, se lo toman a pecho con la libertad de la ficcionalidad pero la motivación de la pertenencia. Los juegos online son una gran tendencia hace ya bastante tiempo, es destacable que todos tienen una narración, muy rica para analizar desde el adulto pero muy amigable con todos los usuarios, tengan conocimiento o no literario. ¿Dónde está la relación entre lo atractivo del formato general de los juegos

de roles y la estructura narrativa llena de recursos estilísticos? Bien, no es novedad que la escritura en el quehacer cotidiano puede ser omitida reiteradas veces. Motivo por el cual al momento de trabajar desde propuestas de escrituras por sí mismos, con borradores y ese enfrentamiento a la hoja en blanco los alumnos puedan sentirse abrumados.

Por otro lado, desde la resistencia que se genera entre la cultura de la imagen que tienen los nativos digitales y los docentes de antaño se puede representar en afirmaciones despectivas, donde la cultura escrita es privilegiada mientras que se “desconocen la larga historia de las relaciones entre las imágenes y la pedagogía. Podría decirse que las imágenes, que aparecieron antes que la escritura como lenguaje o medio de expresión y comunicación, fueron usadas desde muy temprano para transmitir memorias, registrar acontecimientos o dejar referencias perdurables, todas tareas educativas. Explícita o implícitamente, fueron signos que marcaron el vínculo entre los seres humanos. Decir, entonces, que “es la primera vez en la historia humana que las imágenes son tan importantes”, es ignorar esta historia de miles de años en las que ellas fueron casi la única forma de inscripción y de transmisión de la experiencia” Dussel (2012)

He llevado a cabo proyectos de escrituras colectivas para hacer antologías y siempre que se introduce la fantasía de salvar a un personaje, de poner voz propia a la imaginación, los alumnos han producido obras únicas, que apoyados en sus pares con la guía docente ayuda a acercarse a un logro ampliamente mayor. Podríamos hablar de una “zona de desarrollo próximo” (Vygotsky).

Por todo esto puedo concluir que el uso de las TIC es sumamente favorecedor para todos los involucrados, aún cuando

requiera un esfuerzo como todo aprendizaje significativo.

Bibliografía

ACHILLI, Elena (2004) Investigación y Formación Docente, Laborde, Buenos Aires.

ANIJOVICH, Rebeca y MORA, Silvia (2010). Estrategias de Enseñanza. CAPÍTULO 2: las buenas preguntas. Otra mirada al quehacer en el aula. 1a ed. la reimp. - Buenos Aires. Aique Grupo Editor

Prensky, Marc (2001). "Nativos digitales, Inmigrantes digitales" En On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 6, disponible en: <http://recursos.aprenderapensar.net/files/2009/04/nativosdigitalesparte1.pdf>

Prensky, Marc (2011) Enseñar a nativos digitales, Ediciones SM, UE. Cap. 1: "La coasociación. Una pedagogía para el nuevo panorama educativo".

Salomon, G., Perkins, D. y Globerson, T. (1992), "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes", en: *Revista CL&E Comunicación, lenguaje y educación* No 13, pp.6-22.

Dussel, I. (2012). *Más allá del mito de los "nativos digitales". Jóvenes, escuelas y saberes en la cultura digital*. En: Southwell, M. (org.). Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones. Rosario: FLACSO/ Homo Sapiens

Vygotski, Lev. La teoría sociocultural.

Proyecto literario mencionado disponible en: <https://docs.google.com/document/d/1Pdo>

“El uso de las TIC en la Escuela y su importante intervención”

Yamila Salim
DNI: 33206621

Introducción

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información está suponiendo retos, impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje. Tal vez lo más relevante sea que nos encontramos con una nueva generación de aprendices que no han tenido que acceder a las nuevas tecnologías, sino que han nacido con ellas y que se enfrentan al conocimiento desde postulados diferentes a los del pasado. Ello supone un desafío enorme para los profesores, la mayoría de ellos inmigrantes digitales, para las escuelas, para los responsables educativos y para los gestores de las políticas públicas relacionadas con la innovación, la tecnología, la ciencia y la educación.

Las TIC se han incorporado gradualmente a la educación, generando métodos innovadores de enseñanza que se adapten a los nuevos modelos pedagógicos, dejando de lado los tradicionales métodos de enseñanza fundamentados en la transmisión de conocimiento, profesor, clase y estudiante. Es importante señalar que las TIC en los procesos de enseñanza están relacionadas con todas las actividades de apoyo que pueden servir y utilizarse para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes con la guía de los docentes.

La tecnología ha ocasionado cambios significativos en los tradicionales y actuales modelos educativos, buscando así la incorporación de nuevas metodologías y vivencias en donde se ha transformado el tradicional espacio de aprendizaje

como lo es el aula de clase y las herramientas didácticas comunes, para acceder al conocimiento desde múltiples herramientas tecnológicas, logrando así un tipo de educación personalizada, colaborativa, participativa y que se centre en alcanzar diferentes objetivos y competencias de aprendizaje.

Hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías, los estudiantes cuentan con más herramientas que les permiten desarrollar habilidades, hacer sus tareas con más eficiencia y mejorar el rendimiento escolar. Sin embargo, para lograrlo es importante darle un uso reflexivo, crítico y formativo que vayan más allá de la simple distracción.

Asimismo, con el apoyo del área de las TIC trabajan para que los docentes integren las nuevas tecnologías a sus currículos y de esta manera hacer nuevos ofrecimientos a los estudiantes, a través de transformaciones en la didáctica, transformaciones en las metodologías, y por supuesto favorecer mayores y mejores aprendizajes en ellos.

La tarea principal, por tanto, es lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información. Pero ello supone configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Si difícil es cambiar la forma de enseñar, aún lo es más modificar el sistema habitual utilizado para la evaluación. Por ello, la formación de los profesores para que dispongan de las competencias necesarias que les permitan incorporar de forma natural las TIC en su práctica pedagógica constituye la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo emprendido.

Es por ello que muchas instituciones están adoptando modelos educativos en los que las nuevas tecnologías se adhieran a todas las áreas de conocimiento para así suplir esas necesidades tecnológicas que van surgiendo en las nuevas generaciones por el auge del mundo digital.

Es claro afirmar y considerar que el impacto de las TIC ha sido muy notorio en cuanto su acceso es abierto al público en general y de interés específico, destacando además que en nuestra sociedad cambiante los jóvenes y niños tienen gran simpatía y habilidades amplias en el manejo de las herramientas tecnológicas y en el acceso a un amplio sistema de contenidos virtuales que han ocasionado disminuir las brechas de acceso a la información, el entretenimiento y por supuesto a la educación y la formación académica de tal manera que se asocia a estrategias formativas a través de medios digitales conocidos como e-learning, o formación en ambientes virtuales de aprendizaje.

Desarrollo

En la actualidad existe un reconocimiento del papel central que la educación desempeña en los procesos de desarrollo. Este papel se relaciona con la capacidad de nuestros países para afrontar los desafíos planteados por la revolución científicotecnológica, para ponerse al día con la transformación productiva que dicha revolución implica, para resolver problemas sociales y para consolidar sus regímenes democráticos. En el marco de una conceptualización más compleja sobre el desarrollo que se ha venido formulando hace ya más de una década, la educación deja de ser entendida como una mera 'consecuencia' del crecimiento

económico para ser concebida como una de las fuentes del proceso de desarrollo que impacta tanto en sus aspectos sociales y políticos como en aquellos estrictamente económicos. En suma, existe una tendencia en la región a considerar que la educación constituye un elemento decisivo para el desarrollo, entendido este como un proceso de transformación complejo y multidimensional.

Además de los desplazamientos en la ritualidad y tecnicidad, debemos prestar especial atención a los cambios en las relaciones entre los sujetos. Con socialidad se denomina a la mediación que excede el orden de la razón institucional para situarse en la trama de las relaciones cotidianas, señala Martín Barbero (2003). Conocer esos modos y sentidos que establecen tanto jóvenes como adultos a partir de la utilización de redes y dispositivos como computadoras, tablets y teléfonos, la capacidad de enviar y recibir textos, imágenes y videos, audios, emoticones, es comprender cómo se crean y recrean las relaciones culturales contemporáneas en las que las aulas ya no reconocen fronteras, motivo por el cual los autores hablan de "aula aumentada" (Sagol, 2012), "aprendizaje aumentado" (Reig, 2012), "aprendizaje ubicuo" (Burbules, 2012) y hasta los más recientes "entornos personales de aprendizaje" (Castañeda y Adell, 2013), entre otros.

En una línea similar, Reig (2012) habla de aprendizaje aumentado: en el mismo, las aplicaciones online para el aprendizaje son capaces de retroalimentar el proceso, dándole mayor autonomía al estudiante. La premisa de partida es que los alumnos de forma proactiva y autónoma, motivados por su curiosidad permanente, aprenden a aprovechar las

posibilidades de la web, como fuente de información, recursos, metodologías didácticas y estímulo permanente. En síntesis, “aprender más, aprender siempre, aprender para toda la vida”(s/n).

En tanto, Burbules (2012) define aprendizaje ubicuo aquel en que el “aprendizaje se transforma en una proposición de cualquier momento y en cualquier lugar y que, como resultado, los procesos de aprender están integrados más a fondo al flujo de las actividades y las relaciones diarias” (p.132). Simultáneamente, se vuelve difusa la distinción entre aprendizaje formal e informal; se instala un modo más social de aprender; se pasa del aprendizaje “basado en el currículum” al aprendizaje “basado en problemas” (o situado) y un aprendizaje “en tiempo real” (con acceso a los conocimientos y habilidades en la situación de uso). Por último, el marco de referencia “se enfoca más en las necesidades, intereses y motivaciones de los estudiantes” (p.133) que en lo que el maestro quiere que haga.

En la concepción de la educación como fuente del desarrollo, esta se enfrenta a nuevos desafíos: entre otros, expandir y renovar permanentemente el conocimiento, dar acceso universal a la información y promover la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales. Las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educativos y su utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje como en la organización de la tarea docente— son una forma de dar respuesta a estos desafíos. Por lo tanto, no son una simple moda o una mera sofisticación, sino que responden a las necesidades de desarrollo de nuestros

países y de inserción en el mundo globalizado.

La Motivación se trata de un proceso complejo que condiciona la capacidad para aprender y la orienta para la consecución de un objetivo. Ha sido definida como el conjunto de condiciones que hacen posible el aprendizaje. Se la identifica con el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento del comportamiento. Algunos autores la definen como el reforzamiento del aprendizaje. “Motivar” para una determinada forma de aprendizaje significa crear estímulos convenientes que susciten la atención del individuo.

Las TIC empleadas en todo su potencial, favorecerían ampliar los procesos de enseñanza y aprendizaje, abarcando ambientes de información e interacción, pero más aún, los de producción y exhibición.

En definitiva: si antes solo teníamos la posibilidad de leer, navegar, observar o utilizar, ahora podemos volvernos autores y productores de nuestros propios recursos, y hacerlos circular, lo que nos transforma en “prosumidores”, tal como se llama la conjunción de nuestro rol como productor + usuario + consumidor en la Web 2.0.

Tanto la producción como la exhibición se ven enriquecidas por los entornos digitales, por la multiplicidad de lenguajes que pueden emplearse y por su potencial alcance. La implementación de asistentes digitales habilita la circulación de distintos discursos y, lo que resulta más importante aún, la producción de los mismos por parte de todos los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, alcanzando también a otros actores. Con la figura del prosumidor, la resignificación, se vuelve visible para otros.

Conclusión

En conclusión, podemos decir, que en nuestra sociedad, la pizarra, la tiza, la voz y la gesticulación del profesor y la atención del alumno son y serán igual de importantes que lo han sido hasta hoy, es decir lo relevante debe ser lo educativo, y no lo tecnológico, el contenido y el proyecto educativo pero sin la adecuación y la modernización de ambos podría perder el objetivo pero, sí a las enseñanzas tradicionales le sumamos las posibilidades de las TICS trabajaremos con unos alumnos motivados y capacitados para afrontar con éxito a cualquier reto educativo y laboral que encuentren.

Más allá de las discusiones acerca de la educación como ámbito ideal para propiciar la incorporación de TIC, ahora el gran reto del sistema educativo es enseñar a crear y difundir contenidos, dándole poder a los jóvenes a través de sus palabras, sus voces, sus imágenes y sus sonidos, invitándolos a participar como interlocutores en un diálogo que se ha ampliado notoriamente, no solo por las conversaciones que se mantienen sino también por la variedad de sus códigos y formatos.

Bibliografía

MARTIN, M. (2006). "La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar". Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 2; Nº. 3, diciembre de 2016. ISSN (en línea): 2525-0493. (pp. 84-101). Recuperado de:

<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/1841/2032>

Tics como herramienta motivadora de la Educación. Recuperado de:

<http://bc.uns.edu.ar/wikis/victor/images/f/f3/TICSyMOTIVACION.pdf>

Las nuevas tecnologías, una herramienta para mejorar el aprendizaje (2018). Recuperado de: <https://www.elpais.com.co/tecnologia/las-nuevas-s-una-herramienta-para-mejorar-el-aprendizaje.html>

CAZAS, F. (2018) "Formación docente y TICs. La incorporación de TICs a la escuela como política de estado en latinoamérica, durante la última década, y sus consecuencias en la formación inicial". Cátedra de Didáctica General Dra. A. Diamant / Profesorado de Psicología/ Fac. de Psicología / UBA. Ciudad de Buenos Aires - Argentina. Recuperado de: http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/profesorado/sitios_catedras/902_didactica_general/material/biblioteca_digital/tics.pdf



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA **A-1339**

¡Seguinos!



📍 Pichincha 467, CABA

☎ 114941 1489 (INT 303)

📞 +54 9 11 3586-6117

✉ info@institutovera.org.ar

🌐 www.institutovera.org.ar