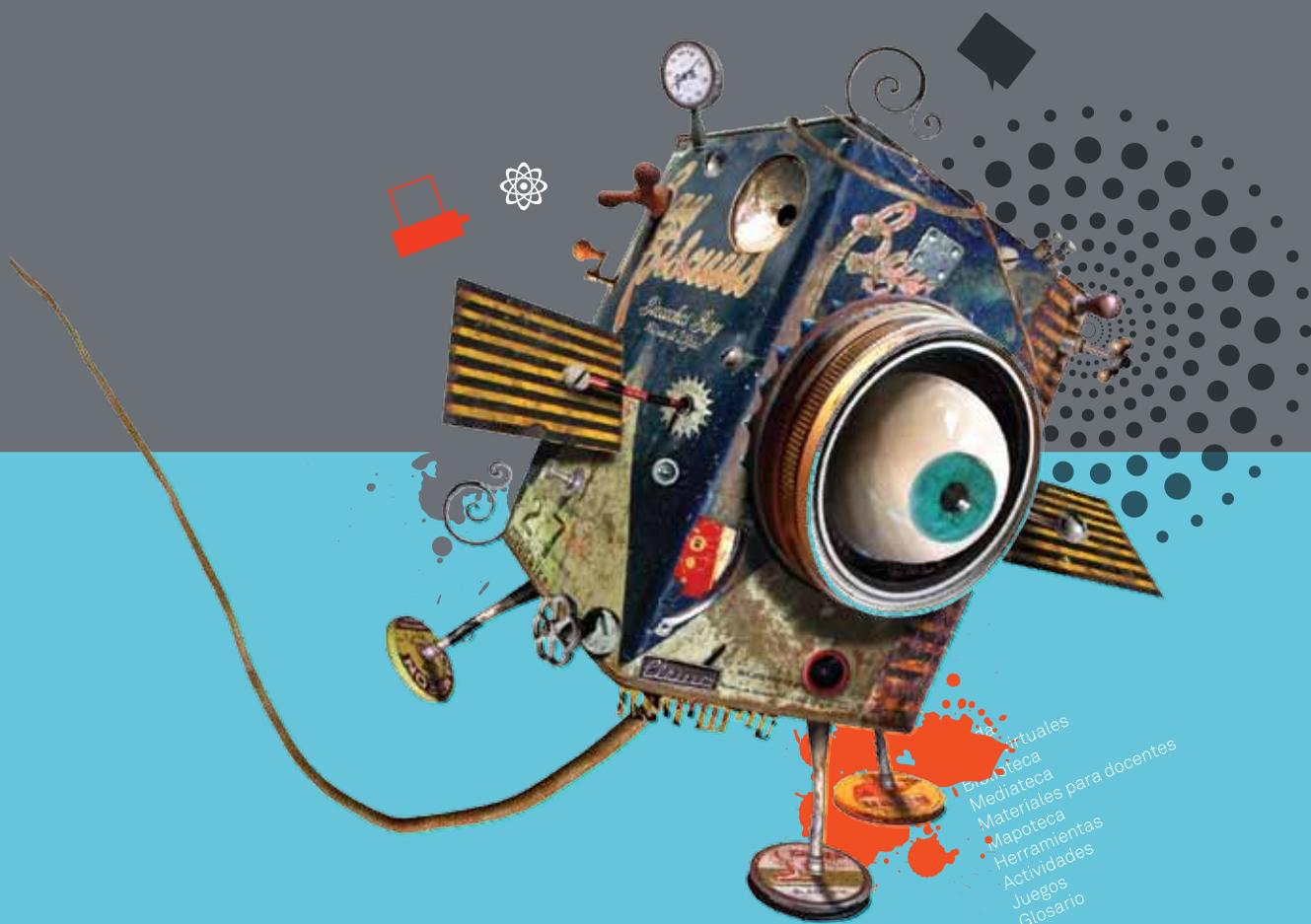


PRIMARIA DIGITAL TIC EN LA ESCUELA PRIMARIA

Módulo Docentes



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

48
• Virtuales
• Biblioteca
• Mediateca
• Materiales para docentes
• Mapoteca
• Herramientas
• Actividades
• Juegos
• Glosario

Estimados docentes:

Les damos la bienvenida a la capacitación “TIC en la escuela primaria: PRIMARIA DIGITAL” destinada a docentes y directivos. Esta propuesta es una instancia de continuidad y proyección de otros programas del Ministerio de Educación de la Nación, que también consistieron en brindar herramientas analíticas y de producción con el objeto de llevar adelante un uso significativo de las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas cotidianas de las aulas.

Durante nuestra gestión hemos trabajado con ustedes apoyando y fortaleciendo la tarea de las escuelas, generando mejores condiciones para que los alumnos encuentren en ellas un espacio de aprendizaje. Esto es así porque estamos convencidos de que la escuela es el mejor lugar para que los niños y niñas tengan una experiencia educativa igualitaria. En este sentido, a partir de la implementación de Primaria Digital -la línea de integración pedagógica de TIC para el Nivel Primario- nos proponemos que todos aprendan más y mejor, garantizando el derecho a una educación de calidad para la infancia de nuestro país, sosteniendo la confianza en la capacidad de todos los niños para aprender y de todos los docentes para enseñar.

Los cambios políticos, sociales, económicos, culturales y tecnológicos ocurridos en los últimos años han impactado notablemente en las escuelas y nos obligan a reflexionar conjuntamente sobre los modos de enseñar y aprender en la sociedad actual. Estas transformaciones implican repensar el contrato con la infancia, el rol docente a partir de los cambios en las relaciones intergeneracionales, así como las lógicas de construcción y circulación del conocimiento en contextos atravesados por la tecnología.

La sociedad argentina avanza en la ampliación de sus derechos y requiere de niños, niñas y jóvenes que puedan expandir el horizonte de sus saberes y experiencias educativas. Es por ello que Primaria Digital propone, a partir de los contenidos, recursos y herramientas que brinda el entorno, la integración de lenguajes multimediales a las dinámicas escolares, el desarrollo de capacidades necesarias para que los niños y niñas sean protagonistas del contexto tecnológico en que les toca vivir y crecer, la ampliación de su universo cultural a partir del acceso a diversas fuentes de información y el desafío de convertirse también en productores de sus propios mensajes.

Al día de la fecha, llevamos distribuidas 2.350 Aulas Digitales Móviles. Además, hemos adquirido equipamiento para expandir la propuesta a 4.870 establecimientos de todo el país. Para fines del año 2014, serán 7.220 las escuelas primarias que cuenten con ellas. Nuestro objetivo es garantizar el derecho que tiene cada alumno y alumna de acceder a estos recursos tecnológicos en la sociedad moderna. Para poder llevar a cabo esta tarea anhelamos que en el año 2016 Primaria Digital llegue a la totalidad de instituciones educativas estatales.

Si deseamos lograr una inclusión significativa de tecnología en las prácticas escolares, no alcanza sólo con el equipamiento de las Aulas Digitales Móviles que el Estado Nacional está distribuyendo en las escuelas (como oportunamente se hiciera con los laboratorios de informática), sino que es necesario analizar también sus implicancias pedagógicas. Es por ello que estamos seguros de que ustedes se apropiarán de la propuesta de Primaria Digital para seguir “enseñando con todas las tecnologías”, y para que los niños y niñas sigan “aprendiendo con todos los sentidos”.

Prof. Alberto E. Sileoni
Ministro de Educación

Estimados colegas:

Con gran alegría les damos la bienvenida a la capacitación “TIC en la escuela primaria: PRIMARIA DIGITAL”.

El Estado ha asumido el desafío de consolidar políticas pedagógicas y socioeducativas para que todos los alumnos aprendan en condiciones igualitarias. En estos años ha generado iniciativas que promueven el acceso y la permanencia en la escuela y en este marco, el Programa Integral para la Igualdad Educativa (PIIE) ha sido una herramienta fundamental de estas políticas. Las acciones iniciadas desde el programa, fueron constituyendo antecedentes valorables en el ejercicio del derecho a la educación y paulatinamente se constituyeron en acciones universales hoy plasmadas en el Plan de Educación Obligatoria.

Es así que nos encontramos nuevamente en una instancia formativa propuesta por el Ministerio de Educación de la Nación para las escuelas del PIIE. Les proponemos, en esta ocasión, construir nuevos canales de diálogo y reflexión que recuperen, amplíen, transformen y fortalezcan las experiencias, los saberes y deseos de los equipos docentes en relación al trabajo con TIC en las escuelas como parte del desafío de restituir al debate pedagógico su carácter público y político. Desde el Nivel Primario asumimos la responsabilidad de acompañar el trabajo cotidiano y garantizar las condiciones para repensar colectivamente la enseñanza en escenarios que hoy también se caracterizan por contar con nuevas herramientas para llevarla adelante.

Entendemos que la escuela cumple una función irremplazable en la disputa por una mejor distribución social del conocimiento. Como educadores, nos toca la tarea de poner a disposición de nuestros alumnos las mejores herramientas para que esta apropiación se torne efectiva. Por eso, confiamos en que ustedes asumirán la tarea de reflexionar acerca de la potencialidad de sumar nuevas tecnologías -como las netbooks-, a aquellas que tradicionalmente han acompañado a la labor docente como la tiza, el pizarrón y los libros. La educación debe contribuir a tender puentes entre lo conocido y lo nuevo por conocer.

La llegada de las Aulas Digitales Móviles (ADM) a las escuelas del PIIE, - que inicia un programa que paulatinamente está equipando a todas las escuelas primarias del país-, así como la posibilidad de acceder a los recursos y propuestas del entorno multimedial de Primaria Digital, garantizan el derecho de todos los niños y niñas de acceder a los saberes que, según creemos, resultan imprescindibles para vivir y participar en la sociedad actual. Para que esta propuesta genere mejores aprendizajes requiere también de cambios en la organización pedagógica del aula y de la tarea colectiva de los equipos docentes. Es por ello que alentamos el ensayo de alternativas posibles, que promuevan nuevas dinámicas de organización de la enseñanza a partir del uso del ADM, así como de otros usos del tiempo y espacio escolar que permitan hacer más potente la tarea cotidiana.

Entendemos que desde esta perspectiva y contando con el aporte que brinda el trabajo con diversos lenguajes, múltiples posibilidades de interacción y el acceso a diversas fuentes de información, fortalecerá el aprendizaje en las aulas y enriquecerá la experiencia escolar, en particular de aquellas que suponen la posibilidad de sostener en una clase la heterogeneidad de tiempos y saberes a aprender. Esta capacitación es una invitación a aprender colectivamente para seguir enseñando, pero también es un voto de confianza acerca de lo que un espacio de reflexión y trabajo conjunto puede ser capaz de generar y cambiar.

Lic. Silvia Storino
Directora de Educación Primaria

EDUCACIÓN PRIMARIA

Dirección:

Lic. Silvia Storino

PRIMARIA DIGITAL

Coordinación:

Lic. Paula Camarda

Coordinación operativa:

Lic. Julián Ríos

Equipo:

Prod.Multimedial Héctor Arancibia

Franco Manuel Caputo

Tec. Mariana Gelves

Lic. María Gabriela Madeo

COORDINACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Coordinador: Gustavo Bombini

Responsable de Publicaciones: Gonzalo Blanco

Edición: Cecilia Pino

Diseño de Arte: Rafael Medel López

Asistente de Diseño: Mario Pesci

Agradecemos la colaboración de:

Pakapaka en la realización del Eje 2 de este módulo.

Luciano Lagos Contti, Camila Lagos Contti y Carina Morinigo en la fotonovela "Palabras Mágicas".

Camarda, Paula

Primaria digital: tics en la escuela primaria: módulo docentes / Paula Camarda y Julián Ríos. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2014.

160 p. + DVD : il. ; 28x20 cm.

ISBN 978-950-00-1022-1

1. Capacitación Docente. I. Ríos, Julián II. Título

CDD 371.1

Fecha de catalogación: 15/04/2014

Índice

Presentación de la capacitación	13
EJE 1: Entornos multimediales: Integración de TIC en el Nivel Primario	19
Presentación	21
ENCUENTRO PRESENCIAL 1: Marco político y pedagógico de Primaria Digital	25
ENCUENTRO NO PRESENCIAL 1: Cultura, educación y nuevas tecnologías	43
ENCUENTRO PRESENCIAL 2: Ejes centrales de la propuesta pedagógica: conocimiento/información, sujeto/comunidad y producción/participación	55
ENCUENTRO NO PRESENCIAL 2: Nuevas prácticas y transformaciones en los modos de enseñar y aprender	67
EJE 2: Televisión de calidad y producción multimedia: Algunas nociones sobre la educación audiovisual	73
Presentación	75
ENCUENTRO PRESENCIAL 3: Educación audiovisual y televisión de calidad	77
ENCUENTRO NO PRESENCIAL 3: Televisión de calidad en la escuela	95
ENCUENTRO PRESENCIAL 4: Fundamentos de la incorporación pedagógica de audiovisuales	99
ENCUENTRO NO PRESENCIAL 4: Educación audiovisual: representaciones y estereotipos	111
ENCUENTRO PRESENCIAL 5: Producción de una fotonovela	115
ENCUENTRO NO PRESENCIAL 5: Producción de una fotonovela	127

Grilla del dispositivo de capacitación

Semana	Encuentro	Tipo	Duración	Contenido	
1	1	Presencial	3 horas	Eje 1: Entornos multimediales: Integración de TIC en el Nivel Primario. Marco político pedagógico.	
2		No Presencial	4 horas y media		
3	2	Presencial	3 horas		
4		No Presencial	4 horas y media		
5	3	Presencial	3 horas	Eje 2: Televisión de calidad y producción multimedial: Algunas nociones sobre la educación audiovisual.	
6		No Presencial	4 horas y media		
7	4	Presencial	3 horas		
8		No Presencial	4 horas y media		
9	5	Presencial	3 horas		
10		No Presencial	4 horas y media		
11	6	Presencial	3 horas		Eje 3: Plataformas y Redes: Trabajando en red en el Nivel Primario.
12		No Presencial	4 horas y media		
13	7	Presencial	3 horas		
14		No Presencial	4 horas y media		
15	8	Presencial	3 horas		
16		No Presencial	4 horas y media		
17	9	Presencial	3 horas		
18		No Presencial	4 horas y media		
19	10	Presencial	3 horas	Presentación de producciones. Reflexiones. Evaluación.	
20		No Presencial		Corrección.	
21	11	Presencial	3 horas	Devolución, evaluaciones y propuestas de integración.	
22	12	Presencial	3 horas	Recuperatorios y Corrección.	

TOTAL HORAS DE LA CAPACITACIÓN

**76.5
horas**

Para aprobar la capacitación se requiere de una asistencia mínima del 80% en los Encuentros Presenciales.

Cronograma de Actividades

EJE 1: Entornos multimediales: Integración de TIC en el Nivel Primario

ENCUENTRO	ACTIVIDAD	MODALIDAD	CONTENIDO	METODOLOGIA
Encuentro 1	Actividad 1	Presencial	Diagnóstico del trabajo con TIC en la actualidad.	Actividad grupal
	Actividad 2	Presencial	Navegación por el entorno de Primaria Digital.	Actividad individual
	Actividad 3	No Presencial	Reflexión sobre el ecosistema digital y convergencia.	Actividad individual
	Actividad 4	No Presencial	Dificultades en el aprendizaje y la propuesta pedagógica de Primaria Digital.	Actividad individual
Encuentro 2	Actividad 5	Presencial	Planificación de una clase utilizando recursos de Primaria Digital.	Actividad individual
	Actividad 6	No Presencial	El rol de la escuela y la incorporación pedagógica de TIC.	Actividad individual
	Actividad 7	No Presencial	Diálogo con los alumnos acerca de los productos audiovisuales que consumen.	Actividad individual

EJE 2: Televisión de calidad y producción multimedial: Algunas nociones sobre la educación audiovisual

ENCUENTRO	ACTIVIDAD	MODALIDAD	CONTENIDO	METODOLOGIA
Encuentro 3	Actividad 8	Presencial	Clasificación de los productos televisivos que consumen los alumnos.	Actividad grupal
	Actividad 9	Presencial	Reflexión acerca de los criterios de calidad audiovisual y análisis de “La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo”.	Actividad grupal
	Actividad 10	No Presencial	Creación de un catálogo de materiales audiovisuales.	Actividad grupal
Encuentro 4	Actividad 11	Presencial	Presentación del catálogo de materiales audiovisuales.	Actividad grupal
	Actividad 12	Presencial	Exploración de actividades multimediales de Primaria Digital.	Actividad individual
	Actividad 13	No Presencial	Análisis de un recurso audiovisual: “Medialuna y las noches mágicas”.	Actividad grupal
Encuentro 5	Actividad 14	Presencial	Navegación de actividades multimediales desarrolladas a partir del fascículo del Piedra Libre “El mundo de la magia”.	Actividad grupal
	Actividad 15	Presencial	Planificación de la fotonovela.	Actividad grupal
	Actividad 16	No Presencial	Toma y búsqueda de imágenes para la fotonovela.	Actividad grupal
	Actividad 17	No Presencial	Selección de imágenes para la fotonovela.	Actividad grupal

EJE 3: Plataformas y redes: Trabajando en red en Nivel Primario

ENCUENTRO	ACTIVIDAD	MODALIDAD	CONTENIDO	METODOLOGIA
Encuentro 6	Actividad 18	Presencial	Realización de la fotonovela utilizando las herramientas de "Docentes Creando".	Actividad grupal
Encuentro 7	Actividad 19	Presencial	Las Aulas Virtuales en Primaria Digital.	Actividad grupal
Encuentro 8	Actividad 20	Presencial	Navegación y participación en la propuesta pedagógica "De nombres y lugares".	Actividad individual
	Actividad 21	Presencial	Creación de un recurso en las Aulas Virtuales.	Actividad individual
	Actividad 22	No Presencial	Recursos y Actividades en las Aulas Virtuales.	Actividad individual
Encuentro 9	Actividad 23	Presencial	Planificando con Primaria Digital.	Actividad individual
	Actividad 24	Presencial	Incorporando la fotonovela al Aula Virtual.	Actividad individual
	Actividad 25	No Presencial	La integración de Primaria Digital a los proyectos educativos.	Actividad individual
Encuentro 10	Actividad 26	Presencial	Presentación de la fotonovela y del proyecto educativo.	Actividad grupal

TOTAL HORAS DE LA CAPACITACIÓN	76.5 horas	Para aprobar la capacitación se requiere de una asistencia mínima del 80% en los Encuentros Presenciales.
---------------------------------------	-------------------	--

Presentación de la capacitación

La capacitación “TIC en la escuela primaria. Primaria Digital” es una propuesta formativa que se enmarca en el desarrollo de políticas llevadas a cabo por el Nivel Primario. Está destinada a la totalidad de escuelas bajo cobertura del PIIE a nivel nacional.

Primaria Digital es la línea de integración pedagógica de las TIC para el Nivel Primario que se desarrolla en tres ejes de acción:

- **Entorno multimedial y materiales.** Se concretó a partir de la creación de un entorno multimedial e hipertextual específicamente desarrollado para cumplir con los objetivos pedagógicos del Nivel. Este se encuentra cargado en las netbooks y los servidores de las Aulas Digitales Móviles y también puede instalarse en cualquier computadora de escritorio, netbook o notebook. El entorno multimedial va acompañado de una serie de materiales, (manuales, instructivos y tutoriales en diversos formatos) para completar su implementación.
- **Capacitación de docentes y equipos técnicos.** En este marco se han capacitado, durante el 2013, a 5000 docentes de todo el país que participaron de los Encuentros Nacionales de Primaria Digital. La capacitación que estamos iniciando –que tiene como destinatarios a docentes, bibliotecarios, directores, referentes informáticos de escuelas bajo cobertura del Programa Integral para la Igualdad Educativa (PIIE), así como a los supervisores– se inscribe en este eje.
- **Equipamiento de Aulas Digitales Móviles (ADM) para las escuelas del Nivel Primario de todo el país,** que se distribuye de manera escalonada. Las ADM están compuestas por una serie de dispositivos en los que equipamiento y propuesta pedagógica se conciben de manera conjunta.

Sostenemos que el proceso de incorporación pedagógica de TIC en la escuela primaria requiere el compromiso de todos los actores involucrados. Por esta razón, la propuesta se basa en la convicción de que toda decisión en esta materia debe contribuir a fortalecer la posición de enseñante de los docentes y favorecer la gestión pedagógica de la clase. Consideramos necesario incluir las TIC para colaborar en la resolución de problemas de enseñanza no resueltos por otras tecnologías.

En este sentido, esta capacitación se propone como el inicio de un recorrido por Primaria Digital, que se desarrollará a partir de los Encuentros Presenciales y No Presenciales. En ellos se darán los primeros pasos hacia la apropiación de estrategias, y la construcción del conocimiento necesario para el trabajo con esta línea. Pero este recorrido deberá continuar en las escuelas, amalgamándose con los propios desarrollos jurisdiccionales, con los recursos previamente disponibles, con la reflexión y la tarea conjunta de los docentes y, fundamentalmente, materializándolo a diario con los alumnos en las aulas.

Entendemos la importancia de reconocer las inquietudes, los intereses y las necesidades diversas y disímiles de cada maestra y maestro. Es por ello que este material contempla distintas trayectorias. También sabemos que no todos inician esta capacitación partiendo del mismo lugar en relación con los saberes que tenemos acerca de las TIC, pero la propuesta consiste en acompañar a los que transitarán este camino por primera vez y, a la vez, en enriquecer la experiencia de aquellos que ya lo iniciaron.

Las preguntas abren caminos, por eso ellas serán las que nos guíen por Primaria Digital. Sin embargo, el recorrido que les proponemos no es lineal, ya que entendemos que algunas preguntas no tienen una única respuesta. El desafío es que estas hilvanen nuevos interrogantes y generen nuevos trayectos.

La capacitación de Primaria Digital se propone como un espacio y un tiempo de reflexión compartido, cuyos objetivos son que ustedes logren:

- Participar activamente de una propuesta de formación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a partir del aprovechamiento de los recursos multimediales disponibles en el entorno de Primaria Digital.
- Construir una articulación teórico-práctica en la que las TIC se integren al desarrollo de las iniciativas pedagógicas escolares que se están ejecutando.
- Desarrollar y apropiarse de conocimientos y estrategias didácticas para la implementación de propuestas pedagógicas de integración de TIC en diversos campos disciplinares.
- Producir una fotonovela como propuesta integradora y final de la capacitación.

En cumplimiento de estos objetivos, sostenemos que “la escuela cumple su función cuando produce una diferencia, cuando pone un plus a la experiencia que cada niño y niña lleva; en suma, cuando un niño puede hacerse preguntas que no se hubiera hecho si no hubiera estado allí. La escuela es también el espacio para adquirir amor por el saber, para alentar la curiosidad y la creatividad” (Ministerio de Educación, 2014). La incorporación pedagógica de TIC, tal como está planteada a través de esta línea, es un plus que suma a la formación ciudadana, crítica y creativa de los alumnos y alumnas de Nivel Primario.

Para abordar estos temas, se han organizado los contenidos en tres ejes:

- **Eje 1. Entornos multimediales: integración de TIC en el Nivel Primario. Marco político-pedagógico.** Se presenta la propuesta, sus líneas de acción y el marco pedagógico que la fundamenta. Este eje de trabajo incluye el primer recorrido por el entorno multimedial en sus versiones de la netbook y del Servidor Pedagógico, así como el inicio de la actividad de planificación.
- **Eje 2. Televisión de calidad y producción multimedial: algunas nociones sobre la educación audiovisual.** Se abordan distintas cuestiones vinculadas con la importancia de incorporar pedagógicamente materiales audiovisuales, siempre desde una perspectiva analítica y crítica que permita reflexionar sobre su calidad. En esta instancia también se inicia la producción de una fotonovela que permite recuperar lo reflexionado sobre el lenguaje audiovisual y sus potencialidades pedagógicas.
- **Eje 3. Plataformas y redes: Trabajando en red en el Nivel Primario.** Se destaca la potencialidad de la plataforma de las Aulas Virtuales de Primaria Digital para el trabajo en red, a partir de diversos recorridos por las herramientas y las actividades que ellas habilitan.

Estos ejes se desarrollan durante las 73,5 horas de duración que tiene este curso, bajo una modalidad semipresencial (33 horas son presenciales y 40,5 horas son no presenciales), y se suman 3 horas en el caso de ser necesario recuperar o corregir producción dando un total de 76,5 horas.

La tarea de la escuela consiste, fundamentalmente, en resignificar los mundos a los que tienen acceso los niños y niñas, explorar diversos lenguajes, ampliar conocimientos y brindar posibilidades para que enriquezcan sus miradas y puntos de vista. Esta acción de capacitación es una oportunidad para desarrollar saberes que el mero contacto con las tecnologías y sus productos no necesariamente generan.

Materiales de la capacitación

- **Módulo docentes: TIC en la escuela primaria. Primaria Digital.** El módulo se desarrolla en los tres ejes mencionados. Con el objetivo de ordenar el material según su contenido y jerarquía, se han desarrollado además distintas secciones, identificadas gráficamente:

PARA SABER MÁS

Despliega definiciones de conceptos clave con el objetivo de profundizar y/o ampliar en el contenido que se está trabajando.

MÁS RECURSOS

Remite al DVD “Capacitación Primaria Digital”, e indica la ubicación del recurso con el que se va a trabajar.

CONECTADOS

Indica que el recurso sugerido se encuentra en la web, por lo cual es necesario estar conectado a Internet para poder acceder a él.

RECAPITULANDO

Recupera las ideas principales del apartado.

DIARIO DE VIAJE

Se trata de un espacio de registro y metacognición que propone la reflexión y la sistematización de lo aprendido en cada etapa. Es importante que allí quede registrado el trabajo realizado en los Encuentros Presenciales y No Presenciales.

ACTIVIDAD

Identifica a las propuestas de actividades. Allí encontrarán las pautas y la información necesaria para su realización.

PISTAS PARA EL DOCENTE

Amplía la información desarrollada con indicaciones para la tarea docente.

PARA MUESTRA BASTA UN BOTÓN

Propone un recorrido sobre diversos temas y formatos.

- **El DVD “Servidor Pedagógico Instalable” (SPI).** El SPI es una versión reducida del Servidor Pedagógico de Primaria Digital y puede instalarse en cualquier computadora de escritorio. El equipo técnico de Primaria Digital generó este desarrollo para aquellas escuelas que aún no han recibido el ADM, pero además para que el Servidor pueda ser utilizado en cualquier computadora y todos los docentes tengan disponible este contenido.
- **El DVD “Capacitación Primaria Digital”.** Aquí se alojan los distintos materiales multimediales que complementan los Encuentros Presenciales y No Presenciales de esta capacitación. Este material está copiado en las netbooks y/o computadoras que se usarán en los Encuentros Presenciales. Para los Encuentros No Presenciales, es importante que tengan acceso a una computadora que les permita navegar el DVD y acceder a todos sus recursos.
- **Láminas “Docentes creando. Fotonovela” y “Armado de un ADM”.** Ambas ofrecen información central sobre estos temas a partir de imágenes y textos explicativos.

EJE 1

**ENTORNOS
MULTIMEDIALES:
INTEGRACIÓN DE TIC
EN EL NIVEL PRIMARIO.
MARCO POLÍTICO-PEDAGÓGICO**

Presentación

Este primer eje de trabajo tiene como objetivo la presentación de Primaria Digital, la propuesta de integración pedagógica de TIC para el Nivel Primario del Ministerio de Educación de la Nación.

El marco político y pedagógico del proyecto que aquí se plantea, atraviesa conceptualmente toda la capacitación. En este sentido, es el que les da la bienvenida, los invita a recorrer los tres ejes a trabajar, y también el que los espera al final para hacer algunas reflexiones que necesariamente deben recuperar y darle un cierre al camino recorrido.

Contenidos y organización

El Eje 1 dura cuatro semanas, durante las cuales habrá **dos Encuentros Presenciales** de tres horas cada uno y **dos No Presenciales** de cuatro horas y media cada uno, dando esto un total de quince horas.

Encuentro Presencial 1. Marco político-pedagógico de Primaria Digital

El primer encuentro enmarca el proyecto en el Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente 2012-2016, especificando los objetivos del Nivel Primario, así como los de Primaria Digital. También explica los fundamentos

pedagógicos de la propuesta, vinculados con la necesidad de que el Estado contrarreste la fuerte presencia del mercado que distribuye desigualmente bienes simbólicos, de que las TIC estén al servicio de la construcción de un modelo pedagógico más justo, así como de reflexionar sobre el rol docente. De esta manera, se desarrolla conceptualmente el modo en que se está pensando la incorporación pedagógica de TIC desde el Nivel, así como la potencialidad de la multimedialidad como eje de acercamiento entre la escuela y el entorno tecnocultural.

También se explicita la continuidad con políticas anteriores del Nivel en capacitación en TIC (FOPIIE) y su articulación con las jurisdicciones. Se propone la recuperación de experiencias en relación con el uso pedagógico de TIC en las escuelas, así como la reflexión sobre las fortalezas y las debilidades en el trabajo realizado hasta el momento en el Nivel y en cada una de las instituciones y agrupamientos participantes en particular.

Uno de los objetivos de este encuentro es la presentación del Aula Digital Móvil, de las distintas formas de trabajo que habilita, su articulación con otros equipamientos, así como del Servidor Pedagógico Instalable (SPI), y la presentación y primer recorrido por el entorno multimedial de Primaria Digital, en su versión para la netbook.

La tarea asignada es la búsqueda orientada de recursos, junto con la identificación y preselección de unidades didácticas que los participantes aborden habitualmente.

Encuentro No Presencial 1. Cultura, educación y nuevas tecnologías

Durante este Encuentro No Presencial, se propone la lectura del marco conceptual abordado en el encuentro anterior, así como las TIC y su relación con los cambios culturales, económicos, políticos y educativos: los modos de aprender y de enseñar en entornos multimediales. También se abordan las características de los soportes digitales: hipertextualidad, transnarrativa y convergencia.

La tarea que se propone, además de la lectura del marco teórico a la luz de una serie de preguntas que orientan la reflexión, es el inicio de una planificación con el entorno de Primaria Digital. Para esto, se pide la identificación de materiales multimediales que aportarían a la producción de una clase en el aula, y la selección de recursos e información dentro del entorno protegido.

Encuentro Presencial 2. Ejes centrales de la propuesta pedagógica: conocimiento/información, sujeto/comunidad y producción/participación

En este encuentro se desarrollan las distintas capacidades (conocimiento/información, sujeto/comunidad y producción/participación) que busca potenciar este proyecto. Se abordan las actividades multimediales y se analizan sobre la base de los tres ejes de capacidades que las atraviesan fuertemente.

En esta instancia presencial se realiza la presentación y el primer recorrido por el entorno multimedial, en su versión para el Servidor Pedagógico.

Entendiendo que la planificación en la incorporación de TIC es un proceso que llevará toda la capacitación, se retoma el trabajo iniciado en el encuentro anterior.

Encuentro No Presencial 2. Nuevas prácticas y transformaciones en los modos de enseñar y de aprender

En la semana 4 se propone la problematización y reflexión acerca del rol docente frente a la incorporación pedagógica de TIC. Partiendo de la premisa de que la mediación de un docente formado en las temáticas que en este material se proponen permitirá construir puentes entre lo conocido y lo nuevo por saber, resulta imprescindible propiciar el desarrollo profesional de los docentes abriendo espacios de reflexión sobre la propia práctica.

La reflexión y el análisis son propuestos a partir del visionado de distintos materiales audiovisuales y gráficos, con la sugerencia de otras lecturas, que son sistematizadas por distintas guías de preguntas.

A partir del reconocimiento de los gustos e inquietudes de los alumnos, como parte del proceso de transformación de los modos de enseñar y de aprender, se propone la articulación con el Eje 2 mediante las pautas para la indagación sobre los consumos culturales y mediáticos de alumnos. Esta indagación es un insumo que será recuperado durante el desarrollo del siguiente eje.

Encuentro Presencial 1

Marco político y pedagógico de Primaria Digital

Semana 1

En este primer tramo del recorrido, abordaremos las líneas generales de la propuesta: el marco político y pedagógico de Primaria Digital, las características de las Aulas Digitales Móviles, el concepto de multimedialización, así como la potencialidad del entorno multimedial en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Marco político

¿Qué políticas de Estado enmarcan a Primaria Digital?

Debemos comenzar afirmando que el Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente 2012–2016 reconoce la importancia de las transformaciones educativas logradas hasta la fecha, pero también propone un plan educativo para los siguientes cinco años. La formación docente y el fortalecimiento de los equipos de trabajo tienen un rol preponderante en este desafío que significa mejorar la educación en nuestro país. Las políticas en este sentido son claras: las prioridades son la inclusión y la mejora en la calidad de la enseñanza y los aprendizajes.

La principal preocupación, entonces, continúa centrada en la desigualdad de oportunidades en el acceso a las TIC que atraviesa a la población infantil y su impacto en las posibilidades de formación y en el desarrollo de los proyectos de vida. El conjunto de acciones que se plantean, son parte de un programa político que pretende garantizar desde el Estado una distribución más equitativa de la información y el conocimiento en el presente, pero sustentable en el futuro.

MÁS RECURSOS

Los invitamos a ir al DVD "Capacitación Primaria Digital", ingresar al Encuentro Presencial 1 y leer un fragmento de la introducción del **Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente 2012 – 2016**, en el que se explican las distintas etapas que ha atravesado el sistema educativo argentino en los últimos años y se define el rol del Estado en esa transformación: **Avances de la educación argentina y desafíos para el próximo quinquenio**.

Y es justamente la escuela, por su interacción real y permanente con niños y padres atravesados por la desigualdad la que como institución del Estado debe dar respuesta a la concreción del derecho a la educación.

Para seguir respondiendo a la pregunta con la que iniciamos este apartado, debemos decir que el Estado se hace presente también a través de otras leyes que se ocupan de garantizar el derecho a la alfabetización multimedial de todos los chicos y chicas del país:

La **Ley de Educación Nacional 26.206** –en sus disposiciones generales– garantiza el acceso de todos los ciudadanos y ciudadanas a la información y al conocimiento como instrumentos centrales de la participación en un proceso de desarrollo con crecimiento económico y justicia social.

Asimismo, el artículo 11 de esa misma ley, se refiere a los fines y objetivos de la política educativa nacional y propone "Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación". De igual modo, este artículo plantea "coordinar las políticas de educación, ciencia y tecnología con las de cultura, salud, trabajo, desarrollo social, deportes y comunicaciones, para atender integralmente las necesidades de la población, aprovechando al máximo los recursos estatales, sociales y comunitarios".

En lo específicamente relativo al Nivel Primario, en su capítulo III sostiene que "la Educación Primaria tiene por finalidad proporcionar una formación integral, básica y común, y sus objetivos son: [...] d) Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos".

En el apartado relacionado con las políticas de promoción de la igualdad educativa, puntualmente en el artículo 80, plantea que:

Las políticas de promoción de la igualdad educativa deberán asegurar las condiciones necesarias para la inclusión, el reconocimiento, la integración y el logro educativo de todos/as los/as niños/as, jóvenes y adultos en todos los niveles y modalidades [...] El Estado asignará los recursos presupuestarios con el objeto de garantizar la igualdad de oportunidades y resultados educativos para los sectores más desfavorecidos de la sociedad. El Ministerio de Educación en acuerdo con el Consejo Federal de Educación, proveerá textos escolares y otros recursos pedagógicos, culturales, materiales, tecnológicos y económicos a los/as que se encuentren en situación económica desfavorable.

La **Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual** (N° 26.522), por su parte, destina varios puntos a aspectos vinculados con la democratización del acceso y producción de información. De hecho, en cumplimiento del artículo 17 de esta ley, se creó el Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual y la Infancia, que tiene entre sus funciones:

- Elaborar propuestas dirigidas a incrementar la calidad de la programación dirigida a los niños, niñas y adolescentes.
- Formular un plan de acción para el fortalecimiento de las Relaciones del Campo Audiovisual que comprende cine, televisión, video, videojuegos, in-

formática y otros medios y soportes que utilicen el lenguaje audiovisual, con la cultura y la educación.

- Proponer a los representantes del sector ante el Consejo Consultivo Honorario de los Medios Públicos.
- Promover la producción de contenidos para niños, niñas y adolescentes con discapacidad.
- Elaborar un Programa de Formación en Recepción Crítica de Medios y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

CONECTADOS

Para obtener más información acerca del Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual y la Infancia pueden visitar su página web: www.consejoinfancia.gob.ar/.

Este marco legal se presenta como un formidable organizador de ideas, políticas y acciones referidas al cruce entre la comunicación social y la educación. Se trata, sin duda, de un marco normativo inédito con fuertes potencialidades para transformar la vida ciudadana en lo referido a educación y comunicación.

Desde la sanción de ambas leyes, hasta la actualidad, el Estado Nacional ha creado las señales televisivas Encuentro y Pakapaka y ha continuado el desarrollo de contenidos del portal Educ.ar, tanto para el programa Conectar Igualdad como para los otros niveles y modalidades educativas del Ministerio de Educación de la Nación. Con el objetivo de reunir todas las producciones audiovisuales de estos nuevos medios en un mismo espacio virtual se creó el portal Conectate, que permite ver y descargar diversas propuestas, como programas de televisión, clips temáticos, documentales, producciones para chicos, jóvenes y adultos y recursos para trabajar en el aula y en otros ámbitos educativos.

PARA SABER MÁS

El portal **Conectate** es un servicio gratuito que permite acceder a una serie de recursos producidos por el Ministerio de Educación de la Nación. Estos materiales se pueden ver en línea, compartir en las redes sociales o descargar.

- Para ver un material en línea, hay que hacer clic sobre el título y poner "play" en la pantalla de video.
- Para descargar y guardar videos es necesario registrarse y acceder como usuario. El sitio cuenta con un buscador que permite encontrar materiales a partir de palabras clave, temas, tipos de programas o nivel educativo.

Disponible en <http://conectate.gob.ar/educar-portal-video-web/module/destacados/inicio.do?canalId=0>

En el marco de este Proyecto Educativo Nacional, los objetivos pedagógicos del Nivel Primario son:

- **fortalecer las trayectorias escolares generando mejores condiciones para la enseñanza y los aprendizajes.**
- **consolidar una escuela igualitaria**, en la que el principio de la universalidad e igualdad supone construir las condiciones materiales, pedagógicas y didácticas necesarias para que todos los niños y las niñas puedan apropiarse de los saberes que la escuela les ofrece.

MÁS RECURSOS

En el DVD "Capacitación Primaria Digital" - en Encuentro Presencial 1, encontrarán la **Ley de Educación Nacional y la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual** en sus versiones completas.

¿Qué es Primaria Digital?

Primaria Digital es la línea de integración pedagógica de TIC para el Nivel Primario. La propuesta se despliega en tres ejes de acción, que se articulan entre sí:

- **El desarrollo de un entorno multimedial.**
- **La capacitación a docentes y equipos técnicos.**
- **El equipamiento de Aulas Digitales Móviles (ADM) para las escuelas del Nivel Primario de todo el país.**

Esta política reconoce la complejidad de un contexto en el que “las nuevas tecnologías, el papel de los medios de comunicación, el lugar de una gran parte de los niños y niñas como consumidores privilegiados, el acceso que los mismos tienen a la información; la realidad de otros que aún no han ingresado al mundo de los medios y las nuevas tecnologías, interpelan una vez más las formas de enseñar y sus sentidos” (Ministerio de Educación, 2014). De allí que las propuestas de alfabetización multimedial que se desprenden de Primaria Digital se conciben como un aporte al conjunto de prioridades educativas planteadas por el Nivel Primario en dos sentidos: como contenido necesario para poner a disposición de los niños de manera de alcanzar mejores niveles de justicia educativa y como recurso que amplía las potencialidades pedagógicas de la escuela para transmitir los contenidos que históricamente han sido su responsabilidad.

¿Cuáles son los objetivos de Primaria Digital?

El principal objetivo del programa es garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los niños y las niñas de nuestro país.

Los objetivos particulares de Primaria Digital son:

- a. **Promover el acceso a equipamiento en forma gratuita**, con el propósito de acortar la brecha que separa a niños y niñas provenientes de distintos estratos sociales producto de las desigualdades económicas y fortalecer a la escuela en lo que hace a su oferta educativa, logrando adecuarla a los tiempos que corren.
- b. **Favorecer la articulación de modelos de incorporación de equipamiento en torno a una propuesta pedagógica común a todos ellos**, con el fin de promover la integración de los nuevos soportes y recursos digitales con los preexistentes en la escuela y siempre en relación con las prioridades pedagógicas establecidas para el nivel.
- c. **Contribuir con la inclusión de las TIC al logro de los objetivos de la política del Nivel Primario y sus principales desafíos**: en cuanto a la enseñanza, la generación de un modelo pedagógico que permita enseñar desde una propuesta sistemática que optimice los tiempos y permita a todos aprender; en cuanto al aprendizaje, una mejora sustantiva de la experiencia escolar de los alumnos, la posibilidad de apropiarse de los saberes en los plazos previstos por los textos curriculares, un desarrollo pleno e integral de cada uno de los alumnos y alumnas.

- d. **Integrar lenguajes multimediales a las dinámicas escolares**, con el propósito de aumentar las capacidades expresivas y de participación de los alumnos a partir de modalidades que permitan a la escuela abrir el diálogo con las prácticas culturales predominantes fuera de ella.
- e. **Desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades necesarias para ser protagonistas en los entornos tecnológicos**; reconociendo las ventajas y desventajas de cada herramienta, produciendo sus propios recorridos en estos entornos, tomando distancia de las prácticas usuales de vinculación y desnaturalizándolas.
- f. **Favorecer la gestión institucional del equipamiento y los proyectos pedagógicos** con TIC en vistas al incremento de las oportunidades que estas tecnologías brindan en cada una de sus modalidades.
- g. **Propiciar el desarrollo profesional de los docentes** con el propósito de abrir espacios de reflexión, alentar la recuperación de experiencias anteriores y promover acciones concretas con TIC en las aulas.

En este contexto se destaca este último punto, ya que la necesidad de que los docentes del nivel se familiaricen con esta línea de trabajo –en particular–, y con la incorporación pedagógica de TIC –en general–, es el objetivo a cumplir en el desarrollo de esta capacitación.

Propuesta pedagógica

¿Qué significa la incorporación pedagógica de TIC mediante Primaria Digital?

El entorno de Primaria Digital se desarrolló desde una concepción amplia y compleja acerca del significado de las TIC. Hablar de tecnologías implica mucho más que mencionar equipamientos. Tiene que ver con formas de comprender, conocer y aprender el mundo que nos rodea y los modos de interactuar con él. Por eso, consideramos que resulta necesario desarrollar conceptualmente la propuesta, desplegándola en distintos ejes que explicamos a continuación.

Las TIC al servicio de la construcción de un modelo pedagógico más justo

Una sociedad democrática inserta en estos tiempos requiere de sujetos capaces de comunicarse libremente, pero también de comprender a los “otros” y respetar las singularidades. Llegar a acuerdos pero también saber convivir en el disenso. Dentro de este marco, deben ser focos de la tarea pedagógica, la desigualdad de oportunidades, la diversidad y la diferencia.

Debemos reconocer, sin embargo, que en los contextos escolares los modelos pedagógicos no han podido aún hacer de esta policromía una posibilidad cierta de mejores aprendizajes para todos. La ruptura de la homogeneidad no ha

producido todavía una propuesta de enseñanza capaz de trabajar desde la diversidad de tiempos, culturas, recorridos y lograr, en consecuencia, mejores modos de aprender. Lograrlo implica atender a las distintas capacidades, saberes, temporalidades y prácticas culturales de los alumnos sin perder de vista el objetivo de que todos puedan en conjunto hacerse de lo común, de aquellos saberes relevantes que la sociedad ha decidido transmitirles.

Por ello, y en un contexto signado por la llamada “brecha digital”, el modelo de integración pedagógica de TIC debe atender a la heterogeneidad y hacerse fuerte en aquello que las mismas TIC pueden ofrecer en términos de ventaja comparativa con otras tecnologías incluidas anteriormente en el aula. **El gran desafío consiste en construir con las TIC un modelo pedagógico que atienda a los distintos niveles de conocimiento, puntos de partida y ritmos de los alumnos, favoreciendo el desarrollo de cada sujeto pero sin abandonar la meta de trabajar sobre lo colectivo y construir comunidad.** Un proyecto donde lo “común” ya no se asocie a lo uniforme sino a la posibilidad de abordar de distintas maneras aquello que es planteado al conjunto y construido en conjunto.

Desde este enfoque, la alfabetización multimedial puede aprender de experiencias precursoras en el abordaje de la diferencia como lo son, por ejemplo, las aulas plurigrado de la ruralidad. Desde allí también, sumarse al desafío de recibir a los chicos y las chicas que reingresaron a la escuela a partir de la Asignación Universal por Hijo y a dar nuevas respuestas a las dificultades que hoy enfrenta la escuela primaria urbana con la presencia de niños de diversas edades y conocimientos en las mismas aulas.

Nuevos roles docentes

En primer lugar, debemos afirmar que el proceso de integración de TIC en la escuela primaria necesita de los docentes. La idea de chicos y chicas con conocimientos y dominios superiores a los de sus padres y docentes responde a cierto fragmento de la realidad, pero puede ponerse en cuestión como formulación absoluta. Para comenzar, porque en una sociedad atravesada por la diferencia –ya se ha dicho– no todos los niños se encuentran en la misma situación frente a las TIC y al conocimiento. En segundo término, porque los saberes –aunque muy preciados para la sociabilidad entre pares– están vinculados a cierto tipo de información y entretenimiento acuñados principalmente desde la industria cultural. En tercer lugar, porque más allá de los cambios sociales y culturales, la asimetría entre niños y adultos continua siendo vital para el desarrollo de las personas hasta cierta etapa de la vida.

En este sentido, las propuestas de inclusión de TIC en la escuela deben sostenerse desde **la convicción de que toda decisión en esta materia debe contribuir a fortalecer la posición de enseñante de los docentes y favorecer la gestión pedagógica de la clase.** Las TIC requieren incluirse de manera de que colaboren **en solucionar problemas de enseñanza no resueltos por otras tecnologías** de manera que los docentes se vean fortalecidos en su rol y no debilitados.

En otras palabras: la alfabetización multimedial se propone la formación de sujetos autónomos, es decir la formación de ciudadanos con posibilidades de desenvolverse en forma reflexiva, creativa y responsable frente a la información y en la sociedad del conocimiento. **Pero la autonomía así entendida es parte de un proceso formativo, un proceso cuidado por parte de los adultos responsables de la educación y que responde a un conjunto de estrategias progresivas respecto del contacto con los contenidos y con la red.**

A pesar de que la experiencia diaria de muchos chicos y chicas con las TIC se produce sin la presencia de adultos y lejos de fines pedagógicos, el sentido de su integración en las aulas debe responder a lo que la escuela impone a los objetos de conocimiento que devienen en conocimiento escolar: **la intencionalidad, la progresión, la sistematicidad y la presencia de adultos que organizan estos procesos.** La escuela necesita, entonces, **marcar una diferencia** con aquello que los niños y las niñas viven en su cotidianidad con las TIC; como toda práctica cultural y social, los modos de vinculación con ellas presentan diferencias que prontamente pueden tramitarse en desigualdades. Se trata, entonces, de que el espacio escolar permita a cada niño hacerse del repertorio integral de prácticas ligadas a las TIC, que cada niño pueda analizarlas y que a la vez este niño adquiera las herramientas conceptuales para comprenderse como parte de comunidades cada vez más amplias que hacen uso de estas herramientas.

En este sentido, **el propósito de la alfabetización escolar sobre estas nuevas tecnologías no se relaciona solo con la manipulación de soportes sino que apunta principalmente a la formación de capacidades que permitan ponerlas en cuestión, a desnaturalizarlas y a apropiarse de ellas adecuándolas a necesidades personales y/o comunitarias.** El sujeto autónomo que la escuela aspira formar, requiere de la capacidad de manejar las herramientas informáticas y de la construcción de una posición fundada acerca de los usos, efectos y modos de producción de estas herramientas. La mediación de un docente formado en estas temáticas, es la que permitirá levantar puentes entre lo conocido y lo nuevo por saber.

La integración pedagógica de TIC

Las TIC necesitan incluirse para ayudar a solucionar problemas de enseñanza que no han sido resueltos por otras tecnologías con el propósito de que los docentes se vean fortalecidos en su rol. Para lograr esto se deben:

- Alternar instancias individuales y grupales de trabajo a través de dinámicas colaborativas.
- Apuntar a la autonomía del alumno, guiado por el docente, y al desarrollo de competencias para la participación en la vida pública: aprender a aprender; manejar información y comunicarse.
- Gestionar recursos, espacios y tiempos de modo flexible y atendiendo a la complejidad del contexto y de los contenidos a enseñar.
- Diseñar la interacción de los estudiantes tanto para el espacio del aula y en el virtual.
- Manejar la diversidad de tareas en simultáneo y llevar adelante la articulación de instancias presenciales y en línea.

MÁS RECURSOS

Los invitamos a ingresar al DVD "Capacitación Primaria Digital" - Encuentro Presencial 1, donde pueden leer el Documento 1. Integración Pedagógica de TIC en el Nivel Primario.

- Incorporar preguntas relativas a las dinámicas sociales de los medios de comunicación y a las tecnologías informáticas, así como aquellas relacionadas con los mensajes y contenidos que allí se producen, comparten y circulan.

Por esta razón, se piensa a las TIC en contextos de apropiación complejos, en los que la utilización de la tecnología no es una meta en sí misma sino que responde a objetivos y propósitos de enseñanza.

RECAPITULANDO

Como se señaló antes, **Primaria Digital** es la propuesta de integración pedagógica de TIC del Ministerio de Educación de la Nación para el Nivel Primario.

Con el objetivo de garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los niños y las niñas de nuestro país, se está equipando a las escuelas primarias con las Aulas Digitales Móviles y se desarrolló un entorno multimedial que acompaña y fortalece las prácticas de enseñanza y aprendizaje del nivel.

Las propuestas de alfabetización multimedial que se desprenden de **Primaria Digital** se conciben como un aporte al conjunto de prioridades educativas planteadas por el Nivel Primario en dos sentidos: como contenido necesario a disposición de los niños con el fin de alcanzar mejores niveles de justicia educativa, y como recurso que amplía las potencialidades pedagógicas de la escuela para transmitir los contenidos que históricamente han sido su responsabilidad.

Retomando caminos: antecedentes de la incorporación pedagógica de TIC en el Nivel Primario

Desde la Dirección Nacional de Nivel Primario, la integración de TIC en las escuelas se establece como una instancia de continuidad y de proyección de propuestas iniciadas en el nivel, en relación con la dotación de equipamiento realizada a las escuelas inicialmente a través del PIIE y luego por medio del FOPIIE¹ pero también en torno a un enfoque pedagógico significativo de incorporación de las TIC en las prácticas de enseñanza.

El FOPIIE capacitó a 11.140 docentes de las escuelas PIIE de todo el país. La diversidad cultural, geográfica, histórica y política que esto implicó dio origen a una diversidad de proyectos, muchos de los cuales se destacaron por su riqueza en el cruce conceptual entre el tema escogido y las TIC. En cuanto a los contenidos abordados por los proyectos se destacaron ciertos temas vinculados a la producción de un periódico escolar, a la promoción de la lectura (tanto ficcional como documental), a la ciencia, a la producción radial, a la reflexión sobre el cine y la televisión, la historia escolar, la identidad nacional, el medio ambiente, así como acerca de las potencialidades de Internet.

Esta nueva capacitación del Ministerio de Educación se propone retomar el camino iniciado por el FOPIIE, actualizando ciertos recorridos y proponiendo otros nuevos.

Para esto, resulta imprescindible el acompañamiento de los equipos técnicos de cada jurisdicción. Para ello **Primaria Digital** ha desarrollado un taller virtual destinado a los referentes y asistentes PIIE y a los referentes de las Aulas Modelo.

1. A fines de 2005, y en el marco de la política de colaboración entre la Unión Europea y la República Argentina, surge el Proyecto de Fortalecimiento Pedagógico de las escuelas del Programa Integral para la Igualdad Educativa (FOPIIE) cuyo propósito fue contribuir a las acciones que ha implementado el PIIE con el objetivo de mejorar y renovar las propuestas de enseñanza para la adquisición de saberes básicos de las niñas y los niños de las escuelas PIIE. Una de sus líneas de trabajo fue la integración pedagógica de TIC.

Los resultados de este primer acercamiento a la propuesta consisten en una serie de actividades multimediales producidas por los equipos de trabajo jurisdiccionales. Estas secuencias didácticas, que respetan la lógica multimedial, abordan distintos temas vinculados con las áreas.

ACTIVIDAD 1

Los invitamos a compartir el análisis de fortalezas y debilidades del trabajo con TIC realizado hasta el momento en cada escuela para armar el diagnóstico de la situación de cada institución y de cada uno de sus representantes.

Para conocer los perfiles de los integrantes del grupo que han conformado en relación con su formación en TIC, les proponemos un breve diagnóstico guiado por las siguientes preguntas:

- ¿Alguno de los docentes presentes participó de la capacitación del FOPIIE? ¿Podrían relatar su experiencia y evaluarla?
- ¿Con qué equipamiento cuentan en la escuela (incluir televisor, grabador, cámara de fotos, u otros)?
- ¿Utilizan las TIC en el aula? ¿De qué manera? ¿Cómo fuente de información? ¿Para producir? ¿Para problematizar sus usos y sentidos?
- ¿Cómo evalúan el trabajo realizado hasta el momento? ¿Qué saberes les parece que necesitan incorporar para seguir avanzando en el uso pedagógico de TIC?
- ¿Cuál es la relación que tienen en su vida personal con la tecnología?
- ¿Cómo se recuerdan trabajando años atrás con las TIC?

MÁS RECURSOS

Los resultados de este primer acercamiento a la propuesta consisten en una serie de actividades multimediales producidas por los equipos de trabajo jurisdiccionales y estudiantes del INFOD. Estas secuencias didácticas, que respetan la lógica multimedial, abordan distintos temas vinculados con las áreas. Para visualizarlas los invitamos a ingresar al **DVD de "Capacitación Primaria Digital" - Encuentro Presencial 1.**

¿Qué es la multimedialidad?

Para comenzar, nos parece pertinente señalar que el proceso de digitalización favoreció el acercamiento y la integración de los distintos medios de comunicación, sus lenguajes, sus mensajes y las prácticas socioculturales asociados con ellos. En la actualidad, a pocos sorprende la posibilidad de filmar con un teléfono celular, escuchar radio por Internet, leer un libro digital en la computadora o interactuar con otras personas a través de videojuegos en red.

Este proceso se conoce bajo el nombre de "convergencia" y está presente en la vida cotidiana de adultos, jóvenes, niños y niñas de gran parte del mundo. Se trata de una dinámica que se caracteriza por el desvanecimiento de las fronteras tradicionales entre los soportes, productos o lenguajes mediáticos y por la flexibilización y fluidez en los procesos de apropiación de entornos progresivamente multimediales y conectados. **El entorno multimedial de Primaria Digital** es un espacio que potencia el uso de las tecnologías para acompañar los procesos de enseñanza y aprendizaje del Nivel Primario y se encuentra atravesado por esta lógica.

PARA SABER MÁS**Multimedialización**

Desde Primaria Digital, entendemos a la **multimedialización** como una estrategia de acercamiento a un mundo complejo en el que se integran nuevos soportes digitales, diversos lenguajes y múltiples fuentes de información. Una estrategia que se suma a los objetivos de formación de sujetos capaces de desenvolverse en la sociedad actual.

En este sentido, la multimedialización es concebida como una oportunidad para que docentes y alumnos accedan a los contenidos propios del Nivel Primario de un modo enriquecido en cuanto a:

- variedad, calidad y actualidad de la información.
- integración de los lenguajes escrito, sonoro y visual.
- formatos hipertextuales de lectura y/o navegación.
- configuraciones de interacción.
- posibilidades de abordajes lúdicos, creativos, de ensayo, exploración o investigación.

La multimedialización es una propuesta que apunta a la convivencia y articulación de estrategias de enseñanza que atiendan a la **variedad de capacidades, conocimientos y motivaciones de los alumnos y las alumnas**. La posibilidad de trabajar a partir de una lógica **hipertextual**, permite optar entre distintas entradas a un tema, profundizar sobre ciertos aspectos de un contenido, simular ciertos procesos e interactuar con distinta información, así como producir en distintos soportes.

Los materiales del entorno multimedial se elaboraron a partir de la selección de un conjunto de recursos y contenidos de diferentes áreas del Ministerio de Educación de la Nación. Estos materiales ponen a disposición de las comunidades educativas producciones de Canal Encuentro, Pakapaka, educ.ar, DINIECE, Dirección Nacional de Gestión Educativa, entre otros contenidos multimediales. Asimismo, a partir de la colección “Piedra Libre”, se desarrollaron una serie de actividades multimediales, cuyas secuencias didácticas trabajan desde la noción de hipertextualidad, enlazando diferentes lenguajes, formatos y fuentes de información, como así también propuestas de producción que incorporan las TIC en distintas áreas curriculares y con diversos recorridos según saberes. Estas actividades incluyen también oralizaciones con las voces de niñas y niños de distintas provincias, con el propósito de atender a las demandas de quienes están aprendiendo a leer y a escribir, o para aquellos niños que se incorporan a la propuesta multimedial con distintos niveles y profundización de conocimientos.

Se espera que Primaria Digital pueda dialogar con otros desarrollos jurisdiccionales, con el objetivo de reducir las brechas en el acceso a la información y a la producción de conocimiento.

RECAPITULANDO

En sus distintas versiones, en el entorno multimedial podrán encontrar los contenidos de la propuesta de Primaria Digital que potencia la integración de los lenguajes escrito, sonoro y visual, así como las posibilidades de abordajes lúdicos, creativos y complejos en relación con los modos de enseñar y aprender.

Aulas Digitales Móviles en las escuelas primarias

Desde el Ministerio de Educación de la Nación, a través de su Dirección de Nivel Primario, se ha decidido equipar a las escuelas primarias con la modalidad de Aula Digital Móvil, ya que potencia el trabajo colectivo y colaborativo a partir de un dispositivo tecnológico multimedial de estructura modular que favorece los objetivos de la propuesta.

El Aula Digital Móvil

Equipamiento, desarrollo de contenidos y soluciones técnicas forman parte de un mismo componente en Primaria Digital.

El Aula Digital Móvil está compuesta por:

- 30 netbooks (una de ellas destinada al trabajo docente).
- 1 servidor pedagógico.
- 1 router inalámbrico.
- 1 impresora multifunción.
- 1 proyector.
- 1 cámara fotográfica.
- 3 pendrives.
- 1 pizarra digital.
- 1 carro de guarda, carga y/o transporte.

Las ADM habilitan espacios para que:

- Docentes y alumnos trabajen en una intranet conectados al servidor pedagógico.
- Los alumnos naveguen de manera individual los contenidos de las netbook o lleven adelante una tarea conjunta de a grupos, en una misma netbook.
- Netbooks y servidor dialogan además con los otros dispositivos (cámara fotográfica, pendrives, pizarra, proyector) como así también con las diversas modalidades de equipamiento que ya existe en las escuelas, tanto técnica como pedagógicamente en lo que hace a la apropiación y potencialidad del uso pedagógico de TIC para el nivel.



MÁS RECURSOS

Para armar el ADM
Poner en funcionamiento el Aula Digital Móvil requiere llevar a cabo una serie de pasos. En el DVD "Capacitación Primaria Digital", en el Encuentro Presencial 1, encontrarán recomendaciones que los ayudarán en el armado.

MESA DE AYUDA

Para consultas vinculadas a Primaria Digital pueden comunicarse al 0800-222-2866 o escribir un correo a primariadigital@me.gov.ar

MÁS RECURSOS

Para acceder al video tutorial de instalación del SPI, ingresen al DVD "Capacitación Primaria Digital" Encuentro Presencial 1. En el DVD también está el entorno de las netbook disponible para ser instalado en una computadora de escritorio, notebook o netbook.



2. El SPI es una versión reducida del servidor pedagógico que puede instalarse en cualquier computadora de escritorio o en una notebook.

PISTAS PARA EL DOCENTE

Aquellas escuelas que aún no recibieron ADM, cuentan con los materiales de esta capacitación y con el Servidor Pedagógico Instalable (SPI)² de Primaria Digital. El SPI ya está cargado en las computadoras que la escuela usará para la capacitación.

Cada uno de ustedes también cuenta con un SPI para instalar en su computadora personal o en aquella que vayan a utilizar. Este material es indispensable para el desarrollo de los Encuentros No Presenciales.

En el caso de las escuelas que ya tienen ADM, es importante que recuerden que cuentan con el servidor pedagógico.

Las ADM permiten planificar distintos tipos de propuestas pedagógicas. De este modo habilitan dinámicas:

- **En red, conectados al Servidor Pedagógico.** La modalidad en red ofrece la posibilidad de que los alumnos trabajen de a pares, en grupos, entre miembros del mismo grado o año, o entre alumnos de distintos grados o años en proyectos en común. Por otro lado, acceder al servidor amplía el volumen de recursos y materiales en cada una de las secciones disponibles en la escuela, y permite guardar las producciones de los estudiantes, o la construcción de trabajos colaborativos en espacios virtuales comunes, que pueden estar visibles a todo el grado o año y/o a la comunidad educativa, según lo decida el docente. Este tema será profundizado en el Eje 3 de esta capacitación.
- **Individual,** en donde cada alumno realiza actividades con una computadora portátil o en el laboratorio donde se instaló el entorno. Es decir, cada niño y niña accede a los contenidos que estén disponibles en la netbook, y puede guardar lo que produce en ella.
- **En subconjuntos,** con distintas combinaciones: algunos alumnos trabajan en red, otros con el contenido local disponible en cada netbook.

PARA SABER MÁS

El escritorio de la netbook

Las netbooks de las ADM, cuentan con el entorno multimedial de Primaria Digital, poseen dos sistemas operativos (doble arranque o buteo), Windows y Linux, y en ellos se encuentran aplicaciones similares.

En ambos sistemas se accede a la suite de oficina que se utiliza habitualmente en cualquier PC.

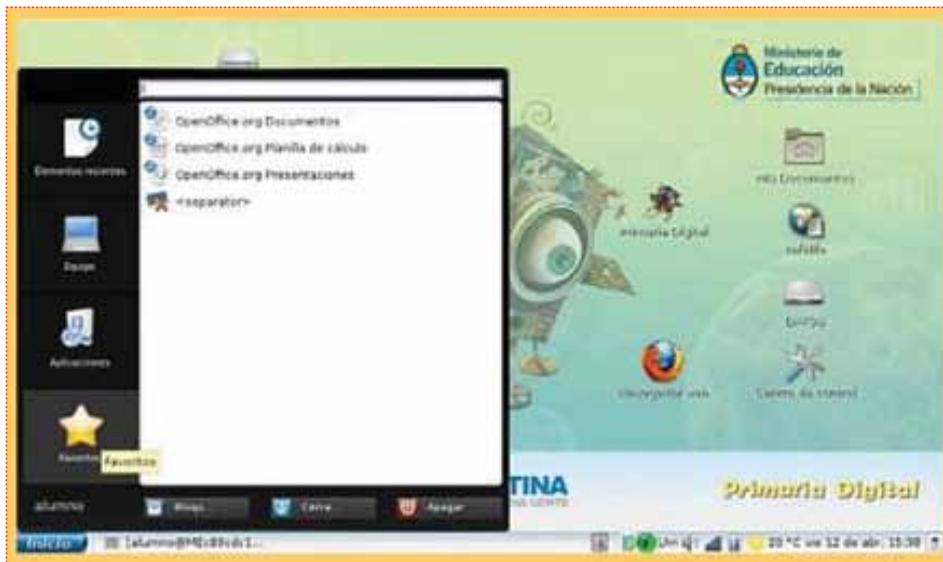
Para acceder a los programas deben ir directamente al botón Inicio.

Estos programas, en su mayoría de uso educativo, permiten editar videos, audio e imágenes; armar presentaciones, cuadros, gráficos; y aprender a partir de distintos juegos educativos, entre otros.

Encontrarán la lista completa de estos programas en el DVD "Capacitación Primaria Digital", ingresando al Encuentro Presencial 1.



Escritorio y menú en Windows.



Escritorio y menú en Linux.

Presentación del entorno de la netbook

PARA SABER MÁS

Para integrar esta propuesta no es necesario el acceso a Internet, ya que el entorno de Primaria Digital está alojado tanto en las netbooks (versión reducida) y el Servidor Pedagógico (versión completa) al cual se accede a través de una intranet de uso escolar. En los casos donde aún no se ha recibido el ADM, el SPI cumple esta función y también permite descargar el contenido de la netbook.

Al ingresar a Primaria Digital a través del ícono correspondiente observarán la pantalla de Presentación.

Al elegir el botón Entrar, en el extremo inferior derecho, notarán la siguiente imagen:



Cuando la flecha del cursor se posa en alguna de las dos imágenes (la casita sola o las casitas juntas), las ventanas se abren invitando a ingresar.

De esta forma se indica que se puede optar entre:

- trabajar individualmente en la computadora portátil (netbook);
- trabajar en red, dentro del entorno del Servidor Pedagógico Escolar.

Desde la versión de la netbook del entorno, ustedes están habilitados para el acceso local. Allí encontrarán una calesita con íconos que habilitan la entrada a los distintos materiales que están cargados en las netbooks de las Aulas Digitales Móviles.

Primaria Digital ya cuenta con una segunda versión del entorno para las netbooks, que es el que se encuentra en el DVD "Capacitación Primaria Digital". Allí encontrarán, además de otras actividades multimediales, el ícono "Docentes creando", a través del cual se accede a una serie de instructivos y tutoriales para la producción de una fotonovela. Tengan en cuenta que las ADM están cargadas con la primera versión del entorno.

Para trabajar en red es necesario tener acceso al Servidor Pedagógico de Primaria Digital, y este deberá estar funcionando en red. En esta versión del entorno

encontrarán mayor cantidad de íconos, ya que se agregan: **Aulas Virtuales**, **Herramientas** y **Ayuda**. Asimismo, también apreciarán mayor cantidad de recursos alojados en los íconos **Juegos**, **Mapoteca**, **Biblioteca** y **Materiales para el docente**.

Esta versión del entorno permite guardar la información de manera organizada, recuperarla y sistematizarla. También hallarán las **Aulas Virtuales** previamente configuradas en grados y secciones. Esta versión la recorreremos en los próximos Encuentros.

Ahora retomamos la versión del entorno de las netbooks, que es la que presentaremos en este encuentro.

La **calesita** contiene el acceso a distintos espacios dentro de la propuesta. Algunos de ellos son repositorios de recursos en distintos formatos.

¿Cómo está organizado el entorno de la netbook de Primaria Digital?

Los espacios que se encuentran en esta versión son:

Biblioteca

En esta sección se incluyen una gran variedad de materiales (cuentos, documentos, revistas, afiches, entre muchos otros) para el trabajo con los diferentes temas de las áreas curriculares.



BIBLIOTECA

Mediateca

En este espacio encontrarán videos sobre diferentes temáticas que acompañan la enseñanza de contenidos en la escuela. Es un espacio similar a la biblioteca, pero específico para materiales audiovisuales.



MEDIATECA

Materiales para docentes

Los recursos incorporados aquí se orientan a complementar la información disponible y a poner en circulación documentos oficiales del Ministerio de Educación de la Nación, así como también textos específicos sobre TIC, cuadernos de trabajo y otras informaciones que posibilitarán la ampliación de las temáticas a abordar y apoyarán el trabajo a desarrollar con los alumnos. Este ícono está disponible en la máquina destinada al docente.



MATERIALES PARA DOCENTES

Mapoteca

En este espacio están disponibles una multiplicidad de mapas.



MAPOTECA

Juegos

Este apartado contiene distintos juegos, algunos relacionados con las áreas curriculares, otros con distintos temas de interés y entretenimiento. Los juegos



JUEGOS

constituyen propuestas que pueden utilizarse tanto en forma libre, descontextualizada, como en forma integrada a distintas propuestas o como disparadores de temas y tareas.



GLOSARIO

← Glosario

Aquí encontrarán las definiciones a palabras habitualmente utilizadas en el trabajo de integración pedagógica de TIC.



ACTIVIDADES

← Actividades multimediales

En este espacio tendrán disponibles actividades multimediales para el aula que pueden facilitar el trabajo con los temas de las diferentes áreas curriculares. Se trata de propuestas de trabajo diseñadas especialmente para los alumnos y alumnas de Nivel Primario. Las actividades están organizadas alrededor de temas habituales en el currículo escolar, con formatos flexibles, distintos tipos de propuestas de interacción y material audiovisual, gráfico y sonoro. Se estructuran en secuencias didácticas y estrategias de trabajo, así como también recursos complementarios para que los alumnos utilicen en grupo o en forma individual. Las actividades multimediales proponen distintos recorridos posibles para que cada docente diseñe el trabajo que realizarán sus alumnos según sus objetivos de enseñanza. Estas propuestas amplían los temas aprovechando las múltiples ventajas que brinda la multimedialidad.

Para crear tu propia aventura

¿Qué dinámicas de trabajo potencian las actividades multimediales?

Para comenzar resulta necesario afirmar que el hecho de reconocer que no todos los chicos aprenden lo mismo al mismo tiempo, implica desarrollar estrategias de trabajo que permitan promover otras experiencias y formas de acceso al conocimiento.

En este sentido, la fortaleza de las actividades multimediales radica en la posibilidad de desarmarlas y rearmarlas según las necesidades particulares de cada grupo de alumnos y alumnas. Por esta razón, están pensadas a partir de una lógica hipertextual que habilita múltiples recorridos. Una invitación a que cada docente proponga a sus alumnos una "aventura a medida" en relación con el conocimiento.

Poder iniciar una actividad a partir de la última pantalla, en vez de la primera, o abrir directamente un video o un texto oralizado, nos permite ajustar las estrategias para atender las diversas situaciones de los alumnos y las alumnas. En el marco de la producción de una fotonovela tampoco es necesario que todos los alumnos estén abocados a la misma tarea al mismo tiempo, ya que cada propuesta tiene varios recorridos posibles con actividades de escritura y lectura pensadas para atender las diversas necesidades del grupo de estudiantes.

Esta modalidad de trabajo, que posiciona al docente como gestor del conocimiento, permite renovar los formatos escolares clásicos, favoreciendo la diversidad de agrupamientos de los alumnos y generando otra organización del tiempo de enseñanza.

RECAPITULANDO

La calesita de la netbook incluye el acceso a los distintos espacios:

- Biblioteca
- Mediateca
- Materiales para docentes
- Mapoteca
- Juegos
- Glosario
- Actividades multimediales

Y... Docentes creando en la segunda versión del entorno.

ACTIVIDAD 2

A continuación, los invitamos a realizar un primer recorrido por el entorno de Primaria Digital. Para esto, según sus propios intereses, elijan Primer o Segundo Ciclo, y posteriormente realicen todos los puntos de la siguiente búsqueda anotando la ruta seguida en cada caso.

El objetivo de este primer acercamiento al entorno es que, luego del recorrido, identifiquen y preseleccionen un contenido curricular para trabajar y piensen cómo podría dialogar con el entorno.

Primer ciclo:

1. Imágenes de dragones.
2. Información sobre expediciones en el espacio.
3. La biografía de un mago o de una maga.
4. Un video sobre barcos.
5. Una historieta.
6. El mapa de una provincia del noroeste argentino.
7. Un juego que se vincule con la música o la plástica.
8. La definición de Aulas Digitales Móviles.

Segundo ciclo:

1. Información sobre apodos de famosos.
2. Imágenes de distintos lugares del mundo.
3. Una canción que hable de un hada y un mago.
4. La definición de historieta.
5. Un video sobre deporte.
6. El mapa de una provincia patagónica.
7. Un juego para crear barcos vikingos.
8. La definición de Aulas Digitales Móviles.

Luego de este recorrido, les pedimos que reflexionen colectivamente sobre este primer acercamiento al entorno de Primaria Digital mediante las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo resultó el ingreso?
2. ¿Cómo les resultó la búsqueda? Escriban sus impresiones.
3. ¿Qué opinión tienen sobre el ingreso al entorno de Primaria Digital?
4. ¿Qué opinión tienen sobre el diseño y la estética de Primaria Digital?
5. ¿Qué opinión tienen sobre los contenidos de la información?

6. ¿Encontraron alguna dificultad durante la navegación? Especificar cuáles fueron.
7. ¿Qué elementos multimediales de los que encontraron les parece que aportarían a la producción de una clase en el aula?

DIARIO DE VIAJE

Encuentro Presencial 1

Para ordenar y sistematizar el recorrido que hemos iniciado, les proponemos la escritura de un diario en el que anoten las impresiones del viaje o incluyan palabras que remitan a un contenido que les haya resultado significativo.

Encuentro No Presencial 1

Cultura, educación y nuevas tecnologías

Semana 2

Para iniciar este encuentro, nos parece importante afirmar la necesidad de reconocer los cambios culturales, sociales, económicos y tecnológicos ocurridos en las últimas décadas para habilitar la reflexión sobre el modo en que esto complejiza las formas de enseñar y aprender.

En este marco, desde Primaria Digital consideramos que repensar ciertas prácticas escolares, no implica deslegitimar a la institución, sino pensarla desde una perspectiva cultural y social diferente, reconociendo las transformaciones ocurridas.

Los invitamos a la lectura, al recorrido multimedial e hipertextual y a profundizar la navegación por el entorno de la netbook.

Nuevas problemáticas asociadas a las TIC: los cambios culturales, económicos, políticos y educativos

Para comenzar a abordar este tema podemos recurrir a las reflexiones del semiólogo y experto en cultura y medios de comunicación Jesús Martín-Barbero, que sostiene “la aparición de un ecosistema comunicativo se está convirtiendo para nuestras sociedades en algo tan vital como el ecosistema verde, ambiental. La primera manifestación de ese ecosistema es la multiplicación y densificación cotidiana de las tecnologías comunicativas e informacionales, pero su manifestación más profunda se halla en las nuevas sensibilidades, lenguajes y escrituras que las tecnologías catalizan y desarrollan. Y que se hacen más claramente visibles entre los más jóvenes: en sus empatías cognitivas y expresivas con las tecnologías, y en los

MÁS RECURSOS

Los invitamos a ingresar al DVD de "Capacitación Primaria Digital" Encuentro No Presencial 1 donde encontrarán el artículo "Notas para pensar la infancia en la Argentina. Figuras de la historia reciente" de la Doctora en Educación Sandra Carli que fue publicado en la revista *El Monitor*.

nuevos modos de percibir el espacio y el tiempo, la velocidad y la lentitud, lo lejano y lo cercano" (Martín-Barbero, 2003: 45).

El ecosistema del cual habla Martín-Barbero está signado fuertemente por la presencia del mercado, que distribuye bienes simbólicos desigualmente y por esta razón se requiere un Estado fuerte que contrarreste las inequidades en el acceso a estos bienes. Este es uno de los objetivos que se propone la escuela hoy: garantizar que todos los chicos y chicas tengan acceso a estos bienes simbólicos, pero estos productos culturales y mediáticos, además, deben permitirles a los alumnos reconocerse en la diversidad de todo el territorio nacional e imaginarse como parte de un proyecto de país que contempla sus necesidades y sus derechos.

Sabemos, no obstante, que el "ecosistema" (Martín-Barbero, 2003) que construyen los productos mediáticos destinados a las infancias impacta en el modo en que los alumnos imaginan y representan al mundo y a sí mismos. Los chicos consumen una gran variedad de imágenes, palabras y sonidos, reforzadas permanentemente por el mercado a través de distintos formatos, soportes y lenguajes.

Las significaciones que circulan por los medios forman parte de su continuidad y de sus prácticas. Por eso, no es raro observar a niños y niñas de primaria, en el patio durante el recreo, bailando y cantando la canción del programa de moda, usando los accesorios que promocionan los protagonistas de la última película animada que vieron en el cine, o recreando personajes en el juego diario.

El especialista inglés en educación multimedial David Buckingham se refiere a los cambios ocurridos en el acceso al conocimiento, históricamente a cargo de la escuela del siguiente modo:

La aparición, desarrollo y masificación de las TIC implicaron un cambio en la forma de acceso al conocimiento por parte de los niños. [...] Hoy la infancia se encuentra atravesada y está, incluso, definida por los medios modernos [...] así como por la inmensa variedad de mercancías vinculadas a los medios que constituyen la cultura contemporánea del consumo. (Buckingham, 2007: 105)

El impacto que el consumo tiene en la vida de los niños y las niñas nos invita a pensar a la relación entre infancia y mercado como un problema que compete a la educación, es decir, como un objeto acerca del cual reflexionar en la escuela. Para esto es necesario tener en cuenta:

- la existencia de un "ecosistema" en donde la sobreabundancia de productos para chicos forma parte de su vida cotidiana, y que por eso muchas veces se vuelve invisible.
- el reconocimiento social de la idea del niño como consumidor, al cual la industria le habla directamente, muchas veces sin apelar a la intermediación de los adultos.

CONECTADOS

El **Manifiesto de San Juan** es el resultado del V Congreso Mundial de Infancia, que bajo el lema "Infancia, Adolescencia y Cambio Social" se desarrolló en la provincia de San Juan en octubre del 2012. Este documento cuenta con información acerca de la problemática de la niñez y la adolescencia en el mundo, así como sobre los desafíos a futuro. Para acceder al Manifiesto de San Juan entren aquí: <http://goo.gl/OKVfWY>.

Enseñar y aprender en entornos multimediales educativos

La velocidad a la que circulan la información y el conocimiento es otra de las claves para comprender los procesos actuales, ya que esta hace tambalear las concepciones históricas acerca del cuerpo, el tiempo y el espacio, sobre cuya regulación se conformó la escuela moderna. Hemos naturalizado una velocidad ajena a nuestros tiempos vitales y eso afecta profundamente nuestros comportamientos y la forma en que nos relacionamos con nuestra corporalidad que ha sufrido una mutación del “espectador visual al productor táctil”. (López, 1997)

Lo mismo sucede en relación con las pantallas. Vivimos en un momento histórico en el que “gracias a la televisión, al video y a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el ciudadano tiene acceso en su propia casa a cualquier tipo de espectáculo” (Ferrés, 2000: 20). Reconocer el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los modos de producir y circular del saber en la actualidad es el primer paso para su incorporación pedagógica.

Esta última afirmación, hecha hace unos quince años adquiere una enorme vigencia hoy. Pensemos en nuestra interacción con las *tablets*, los celulares, las computadoras y los televisores.

El filósofo Zygmunt Bauman explica que en la **modernidad líquida**, el espacio pierde preponderancia, ya que puede recorrerse en “una fracción de tiempo” y esto genera la desaparición de las distancias y la reformulación de las fronteras. El tiempo, entonces, pasa a ser “instantaneidad, una satisfacción inmediata, en el acto” (Bauman, 1999: 127). Las redes informáticas son el mejor ejemplo de esto, ya que se puede acceder a ellas desde cualquier lugar, a cualquier hora, siempre que estén habilitadas para la conexión. Esto implica que podemos mandar un correo electrónico a las dos de la mañana (porque Internet “no cierra nunca”) y que podemos hacerlo entrando a nuestra cuenta de correo sin importar en qué lugar del mundo estemos.

De este modo, es necesario reflexionar sobre las estrategias pedagógicas docentes en uso y sobre los modos de enseñar y aprender y fundamentalmente los propósitos y desafíos que se les presentan a los docentes.

Nuevas formas de leer y escribir

Hemos visto que trabajar con entornos hipertextuales y multimediales implica revisar “los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes” (Landow, 1995: 1). Esta cuestión se irá desarrollando a lo largo de los tres ejes de esta capacitación.

Los especialistas en tecnología y educación, Nicholas Burbules y Thomas Callister, diferencian tres tipos de lectores en la forma de abordar los sistemas hipertextuales: los **navegadores**, que son superficiales, curiosos y no pretenden establecer relaciones entre los distintos elementos textuales de modo activo; los **usuarios**, que en cambio, tienen ideas claras acerca de lo que están buscando en la Web y por eso necesitan datos precisos y links certeros que respondan con eficacia a una búsqueda concreta que finalizará cuando encuentren la información buscada; y por último, los

GLOSARIO

Modernidad líquida: es un concepto acuñado por Zygmunt Bauman. Él explica que la era de la modernidad sólida ha llegado a su fin. ¿Por qué sólida? Porque los sólidos, a diferencia de los líquidos, conservan su forma y persisten en el tiempo: duran. En cambio los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen. Por eso la metáfora de la liquidez es la adecuada para aprender la naturaleza de la fase.

hiperlectores, que “exigen mucho más, ya que no sólo necesitan los recursos y las guías para movilizarse dentro del sistema, sino los medios que les permitan intervenir y modificarlo activamente en función de sus propias lecturas” (Burbules y Callister, 2006: 97).

Reconociendo la importancia de pensar colectivamente estas nuevas prácticas de lectura y escritura, en el encuentro anterior los invitamos a reflexionar sobre las lógicas hipertextuales, convergentes y transnarrativas que atraviesan muchas de las prácticas cotidianas docentes. Lógicas que cuestionan la simultaneidad, la secuenciación y la gradualidad que fueron las estrategias que la escuela, como agencia del Estado, se propuso garantizar en el derecho que tiene cada uno a acceder a la educación en el marco de la sociedad moderna.

Acerca de la construcción del conocimiento

Estas lógicas que venimos planteando son parte de un contexto complejo, en el que la escuela debe desarrollar y proponer nuevas estrategias en lo que hace a las formas de construcción del conocimiento. La misión de la escuela sigue siendo la misma, pero como hemos visto, el contexto es más complejo y requiere de nuevas prácticas docentes.

Estas prácticas deberán asociarse al diálogo con los saberes previos de los alumnos acerca de los medios para tomarlos como punto de partida para la reflexión y construcción de nuevos conocimientos y producciones. Se debe recuperar estos saberes desorganizados y fragmentados y discutirlos, problematizarlos, analizarlos para construir un conocimiento organizado y sistemático que prepare a los alumnos para la vida en sociedad.

Martín-Barbero señala en este punto que estamos frente a cambios culturales que modifican (entre otras variables ya planteadas), los modos en que debemos pensar a la infancia. Los niños conforman una generación dotada de una elasticidad cultural que les permite la apertura a muy diversas formas, la adaptación a diferentes contextos y una enorme facilidad para entrar y manejarse en la complejidad de las redes (Martín-Barbero, 2002). En esta línea explica que:

Frente a las culturas letradas –ligadas al territorio y a la lengua– las culturas audiovisuales y musicales superan estos límites y se reúnen en comunidades que les permiten desarrollar colectivamente nuevas maneras de sentir y expresar la identidad, incluida la nacional. [...]

Por esto, estamos ante identidades más precarias y flexibles, de temporalidades menos largas y dotadas de una flexibilidad que les permite amalgamar ingredientes provenientes de mundos culturales distantes y heterogéneos, y por lo tanto atravesadas por dis-continuidades en las que conviven gestos atávicos con reflejos modernos, secretas complicidades con rupturas radicales. (Martín-Barbero, 2002: 22)

Frente a estos cambios, el mercado de productos destinados a la infancia interpela a los niños y niñas como si fuesen adultos, otorgándoles un saber que deva-lúa aquel acuñado por las generaciones anteriores. La imagen publicitaria del niño “que lo sabe todo” y puede tomar decisiones sin el acompañamiento de un adulto,

distorsiona la realidad. Por más que en algunos casos, los niños manejen un celular o una computadora mejor que un adulto, se encuentran en una profunda desventaja en cuanto a organizar el caudal de información recibida, reconocer modos de operar con ella, establecer por sí mismos criterios de validación y de constituir desde ella conocimiento.

PISTAS PARA EL DOCENTE

Análisis crítico de las TIC

Roberto Follari, especialista en educación y formación docente nos ayuda a pensar en la necesidad de un análisis crítico de los mensajes que circulan por las TIC:

La escuela está sometida a sus propias fuerzas en esta readecuación a los tiempos, si es que las directivas globales del sistema no se hacen cargo. Ella tiene que volver a tener sentido como institución, y a la vez, establecerse como lugar de discusión de las formas de constitución de sentido en el todo social. Es el sitio donde la sociedad puede pensarse a sí misma en su déficit normativo en curso. Para ello, es decisivo que lo que está fuera de la escuela pase también a estar dentro: video, televisión, computadoras. Y no para hacer lo mismo que se hace fuera, sino para decodificar con procedimientos específicos lo que todos los días se ve y se hace en las casas. Es decir: No necesitamos tantos videos educativos, como discusión sobre los culebrones, los noticieros, las series, los teleshows que vemos diariamente. Para ponerle palabras al caos imaginario en que se dibuja la imagen, pero partiendo de esas imágenes por las que los estudiantes se interesan cotidianamente (Follari, 1995: 43).

Desde esta perspectiva, resulta necesario tener en cuenta que, a pesar de que la experiencia diaria de muchos niños y niñas con las TIC se produce sin la presencia de adultos y sin fines pedagógicos; el sentido de su integración en las aulas debe responder a las características del conocimiento escolar: la intencionalidad, la progresión, la sistematicidad y la presencia de adultos que organizan estos procesos.

Estas lógicas son parte de un contexto complejo, en el que la escuela debe desarrollar y proponer nuevas estrategias en lo que hace a las formas de enseñar y aprender. El entorno multimedial de Primaria Digital reconoce esta complejidad y la transforma en un desafío a compartir entre los docentes.

De los “medios” a los “entornos”

Desde la irrupción de los medios masivos de comunicación y en especial de la televisión en la década de 1960, se han producido cambios que semejan un rito de pasaje de un siglo a otro, del siglo XX al XXI. Uno de esos pasajes implica dejar de pensar en los “medios” de comunicación para comenzar a pensar en “entornos” multimediales.

Retomando a Barbero, es posible sostener la existencia de “un entorno social informativo difuso, de saberes múltiples, descentrado del sistema educativo que aún nos rige, y que tiene sus dos centros en la escuela y el libro” (Martín-Barbero, 2003: 23). En este sentido, las TIC rompen el orden de las secuencias que en

MÁS RECURSOS

Los invitamos a ver el video **Drawing educación y TIC**, producido por Educ.ar, donde distintos especialistas en el tema explican las transformaciones ocurridas en las nuevas formas de acceder al conocimiento a partir del trabajo en red. Para esto ingresen al DVD

"Capacitación Primaria Digital" Encuentro No Presencial 1.

Luego reflexionen:

- ¿Qué plantean los distintos autores de la relación entre educación y TIC?
- ¿Cómo impacta esta relación en los modos de enseñar y aprender? ¿Y en los contenidos?

forma de etapas o edades organizaban el escalonado proceso del aprendizaje ligado a la lectura y las jerarquías en que este se apoya. Esto implica un cambio en las formas de circulación de los saberes de una sociedad.

En el marco de este proyecto entendemos que un entorno multimedial pensado para la escuela, debe tener como objetivo que todos los alumnos y las alumnas de Nivel Primario del país accedan a contenidos de calidad y cuenten con un espacio de creación e interacción. Por eso, el entorno multimedial de Primaria Digital es mucho más que un "medio" de transmisión lineal a través del cual los docentes proveen a los alumnos de ciertos materiales e información que a su vez ellos reciben. Este modo de concebir a la tecnología nos permite pensarla, no como un "depósito de recursos", sino como un territorio potencial de colaboración e interacción (Burbules y Callister, 2006). Desde esta perspectiva, sostenemos que esta propuesta de entorno multimedial es una instancia superadora de una concepción lineal de la transmisión del conocimiento, que habilita múltiples recorridos hipertextuales en la experiencia colectiva de construcción de los saberes escolares.

Además, nos parece importante enfatizar en este punto, que el entorno multimedial de Primaria Digital tiene fines educativos y por lo tanto se propone como un espacio para la comunicación, la participación, la criticidad, la creatividad, la innovación, la heterogeneidad y la asincronía, reconociendo de este modo a las nuevas dimensiones privilegiadas por las prácticas sociales.

CONECTADOS

Si están interesados en saber más sobre entornos educativos les sugerimos leer el texto "Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento", del profesor Javier Onrubia. Para esto, si tienen conexión a Internet, ingresen a <http://goo.gl/Myu5NG>.

Características del ecosistema tecnocultural: convergencia, hipertextualidad y transnarración

Tal como señalamos anteriormente, el entorno de Primaria Digital fue desarrollado con el propósito de que todos los alumnos y alumnas de Nivel Primario del país tengan acceso a contenidos de calidad y a un espacio de creación e interacción. Como hemos dicho previamente, sostenemos que un **entorno multimedial** es mucho más que un "medio" de transmisión lineal a través del cual los docentes proveen a los alumnos de ciertos materiales e información que previamente han recibido. Por esta razón, afirmamos que es una instancia superadora, un espacio en el cual alumnos y docentes puedan actuar e interactuar, donde construyan entre todos un territorio colaborativo y creativo propio, y donde desarrollen actividades que potencien la enseñanza y el aprendizaje.

Bajo la idea de entorno multimedial, las prácticas de integración de TIC se realizan principalmente en plataformas de uso interno (intranet) que permiten la interacción con distintos programas y la simulación de procedimientos de web. Para esto, la propuesta recupera ciertas características de los soportes digitales como:

Hipertextualidad

La **hipertextualidad** es una forma de construcción de conocimiento cuya problemática debe ser abordada por la escuela. En este marco, un hipertexto es la presentación de información en forma de red donde distintos textos son enlazados a través de nodos. Esto permite a los usuarios navegar libremente en forma no lineal –a diferencia del texto tradicional que es secuencial–, posibilitando de este modo recorridos por una red de información casi ilimitada a partir de la creación de múltiples rutas de lectura y escritura. Internet, por ejemplo, es un gran hipertexto, ya que permite una infinidad de recorridos posibles a través de múltiples textos interconectados entre sí.

Las distintas conceptualizaciones de hipertexto a lo largo de la historia (incluida la vertiente literaria, cuyo ejemplo clásico es la novela *Rayuela* de Julio Cortázar, que invita a la elección de distintos recorridos de lectura) coinciden en la necesidad de abandonar “los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por otras vinculadas a la multilinealidad, nodos, nexos y redes” (Landow, 1995: 1).

Así, el hipertexto digital aparece como la encarnación del texto abierto o rizoma:

El rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de los rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza [...]. El rizoma no se deja reducir ni a lo Uno, ni a lo Múltiple. [...] No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y desborda.

(Deleuze y Guattari: 1977: 25)

Este concepto, en el que la lectura y la escritura son procesos recursivos no lineales, permite problematizar las relaciones entre:

- El saber escolar, entendido en muchos casos como un proceso lineal que debe ser atravesado con éxito por los alumnos y docentes.
- Y las TIC, que desde una lógica hipertextual proponen nuevas formas de abordar el conocimiento. Así, el hipertexto digital invita a pensar en las características que debe tener este sujeto de la educación al que interpelan, tanto la cultura letrada tradicional como las nuevas tecnologías.

Nos parece necesario señalar en este punto que la cantidad de información circulante demanda una lectura activa de parte de los usuarios de las nuevas tecnologías. Es por eso, que en el ámbito de la educación es necesario que la escuela forme sujetos capaces de discriminar y jerarquizar contenidos multimediales.

CONECTADOS

Para profundizar sus conocimientos sobre el concepto de hipertexto, la historia del término y su relación con la literatura, pueden ingresar a “Hipertexto y teoría crítica”, disponible en: <http://goo.gl/82850E>.

Allí encontrarán el primer capítulo del libro *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*, de George Landow.

También los invitamos a ver el video ¿Qué es el hipertexto? Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=bOUWHhHdfVg&feature=related>

Convergencia

Las prácticas hipertextuales están atravesadas por el fenómeno de la **convergencia**, que es el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre industrias culturales y el comportamiento migratorio de las audiencias.

Este concepto permite comprender los distintos comportamientos de un mismo usuario, que puede mandar un correo electrónico desde su teléfono celular, mirar la televisión en el auto, o grabar un video y subirlo a Internet. Significa un cambio tanto en el modo de producción como en el modo de consumo de los medios. Esto implica una transformación cultural que les propone a los usuarios nuevas fuentes de información, así como la posibilidad de establecer conexiones entre contenidos dispersos y fragmentados. No es un concepto que remite sólo a las posibilidades de la tecnología, sino que también apunta a los significados y prácticas culturales que potencia (Jenkins, 2008).

Transnarrativas

Otra de las características de los entornos multimediales es el surgimiento de **transnarrativas**, que son relatos que se despliegan en múltiples plataformas mediáticas generando nuevos puntos de entrada a una historia. Cada elemento compositivo de una narrativa transmediática construye valor al ser consumido de manera individual; sin embargo, son las conexiones que se establecen entre todos los medios las que permiten la construcción de una experiencia completa del relato (Jenkins, 2008).

En su forma ideal cada medio cumple su función de la mejor manera de acuerdo con sus capacidades. Así, una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, novelas, historietas o explorada en un videojuego. Un ejemplo de transnarrativa es la película *Matrix*, que se despliega en varios soportes: existen tres películas, varios videojuegos, una serie de cómics y dibujos animados, sin contar las innumerables producciones de los fanáticos de esta historia.³

CONECTADOS

Para conocer una fan fiction pueden entrar al foro de *Casi Ángeles*: www.fanfiction.net/tv/Casi-Ángeles.

El entorno de Primaria Digital contiene los tres conceptos que acabamos de exponer y propone distintas opciones de recorrido con el objetivo de potenciar la búsqueda y selección de información, la multiplicidad de tareas y el trabajo colaborativo.

En la actualidad, las lógicas hipertextuales, convergentes y transnarrativas, cuestionan la simultaneidad, la secuenciación y la gradualidad que fueron las estrategias que la escuela, como agencia del Estado, utilizó para garantizar el derecho que tiene cada alumno y alumna a acceder a la educación en la sociedad moderna.

3. Se llama fan fiction a la escritura no profesional de relatos basados en ficciones audiovisuales o novelas que extrapolan personajes y situaciones para insertarlos en nuevas tramas. Se trata, según Libertad Borda -especialista en el tema- de una práctica que nació y se desarrolló principalmente en países de habla inglesa. Sin embargo, en los últimos años y simultáneamente a la difusión cada vez mayor del uso de Internet, comenzó a surgir lentamente un fenómeno paralelo en lengua española. En los últimos años, distintas telenovelas latinoamericanas como *Yo soy Betty, la fea*, *Pasión de Gavilanes* y *Casi Ángeles* tuvieron tanta repercusión que generaron en su público la necesidad de crear su correlato en la fan fiction. Con ese propósito, surgieron distintas plataformas que posibilitaron el surgimiento y desarrollo de estas transnarraciones.

Desde Primaria Digital entendemos que estos conceptos son importantes porque, para sostener su posición estratégica, la escuela necesita: convivir con una cultura mediática globalizada, de preeminente orientación comercial, que ha ocupado espacios que hasta hace poco estaban reservados al sistema educativo. Además, la escuela debe reconocer ciertas características centrales de los modos de comunicación de las sociedades actuales e incorporarlos en función de sus objetivos y lógicas. Estas características están vinculadas con el desarrollo de competencias que les permitan a los niños y las niñas desarrollarse plenamente.

Para cerrar este encuentro queremos invitarlos a reflexionar sobre el texto de Jesús Martín-Barbero que les presentamos a continuación:

[...] De ahí la importancia estratégica que cobra hoy una escuela capaz de un uso creativo y crítico de los medios audiovisuales y las tecnologías informáticas. Pero ello sólo será posible en una escuela que transforme su modelo (y su praxis) de comunicación, esto es que haga posible el tránsito de un modelo centrado en la secuencia lineal –que encadena unidireccionalmente grados, edades y paquetes de conocimiento– a otro descentrado y plural, cuya clave es el “encuentro” del palimpsesto y el hipertexto. Pues como antes afirmé el palimpsesto es ese texto en el que un pasado borrado emerge tenazmente, aunque borroso, en las entrelíneas que escriben el presente; y el hipertexto es una escritura no secuencial, un montaje de conexiones en red que, al permitir/exigir una multiplicidad de recorridos, transforma la lectura en escritura.

Mientras el tejido del palimpsesto nos pone en contacto con la memoria, con la pluralidad de tiempos que carga, que acumula todo texto, el hipertexto remite a la enciclopedia, a las posibilidades presentes de intertextualidad e intermedialidad. Doble e imbricado movimiento que nos está exigiendo sustituir el lamento moralista por un proyecto ético: el del fortalecimiento de la conciencia histórica, única posibilidad de una memoria que no sea mera moda retro ni evasión a las complejidades del presente. Pues sólo asumiendo la tecnicidad mediática como dimensión estratégica de la cultura es que la escuela puede hoy interesar a la juventud e interactuar con los campos de experiencia que se procesan esos cambios: desterritorialización / relocalización de las identidades, hibridaciones de la ciencia y el arte, de las literaturas escritas y las audiovisuales: reorganización de los saberes y del mapa de los oficios desde los flujos y redes por los que hoy se moviliza no sólo la información sino el trabajo, el intercambio y la puesta en común de proyectos, de investigaciones científicas y experimentaciones estéticas. Sólo haciéndose cargo de esas transformaciones la escuela podrá interactuar con las nuevas formas de participación ciudadana que el nuevo entorno comunicacional le abre hoy a la educación (Martín-Barbero, 2003: 56).

ACTIVIDAD 3

Esperamos que estos conceptos les permitan reflexionar sobre las características de los entornos multimediales, tanto del de Primaria Digital, como de aquellos que conforman su “ecosistema” cotidiano. Para esto, les pedimos que consideren los siguientes aspectos:

- ¿Cuál es la relación con el “ecosistema digital” en sus contextos?
- ¿Cómo viven la convergencia en su vida personal o profesional? ¿Cómo potencia la hipertextualidad la búsqueda de información?

RECAPITULANDO

El entorno de Primaria Digital no está pensado como un medio de transmisión de conocimiento, sino como un espacio donde alumnos y docentes puedan interactuar, y construir un territorio colaborativo y creativo propio.

A partir de plataformas que simulan procedimientos web el entorno habilita la navegación hipertextual, la transnarrativa y transforma tanto el modo de producción como el de recepción de los contenidos. De este modo, se posibilita el acceso de los alumnos y las alumnas a una propuesta de calidad a partir de un entorno multimedial atravesado por distintas lógicas de recorrido y posibilidades de trabajo.

¿Cómo se inicia la planificación de una clase desde el marco que propone Primaria Digital?

En esta primera parte de la actividad la propuesta que les presentamos tiene como objetivo iniciar la planificación de la producción de una fotonovela, con la que se trabajará en los próximos ejes.

Sugerencias sobre la planificación

El pedagogo Pierre Meirieu (2007) sostiene que el aprendizaje no se puede dar sin deseo. El reto educativo es que los docentes despierten ese deseo mediante la construcción de actividades significativas. Por eso, Meirieu afirma que “no hace falta preguntarse antes de entrar en una clase qué diremos a los alumnos, hace falta preguntarse qué les haremos hacer para que aprendan alguna cosa” (2007: 43).

Esta reflexión nos introduce al objeto de este apartado: la planificación.

Para comenzar a pensar en el modo de desarrollar una clase o un proyecto que resulte significativo para los alumnos es necesario que se pregunten:

¿Qué tipo de actividades crearán?, ¿Cuáles son sus intenciones educativas? ¿Cómo construir tareas en las que quieran participar todos los alumnos? ¿Cómo lograr que los aprendizajes propuestos les resulten interesantes y motivadores?

La incorporación pedagógica de TIC implica pensar los modos de encarar el trabajo. Por eso, les sugerimos:

1. Tener claridad en los objetivos propuestos:

Es decir, precisar los objetivos de la enseñanza: qué es lo que se quiere enseñar y qué es lo que se pretende que el alumno aprenda. Esta claridad se expresa, generalmente, en los objetivos o propósitos del proyecto.

Para esto les sugerimos que respondan la pregunta: ¿Qué me propongo enseñar? ¿Qué quiero que mis alumnos aprendan?

2. Desarrollar coherentemente las actividades y la metodología que requerirá el cumplimiento de esos objetivos:

Cuando iniciamos una planificación, debemos tomar decisiones sobre varias cuestiones necesarias para organizar la propuesta: los objetivos, la dinámica de trabajo, el tiempo, el espacio y los recursos.

Incluir las TIC en los procesos educativos implica pensar previamente para qué se las está incorporando. En este marco, desde Primaria Digital proponemos la incorporación de TIC, siempre en función de facilitar el cumplimiento de metas pedagógicas.

Una vez planteados los objetivos, deberán decidir cuál es la dinámica más apropiada para el logro de los aprendizajes. Para esto será necesario que se pregunten si los alumnos trabajaran de manera individual, en grupos o si combinaremos las dos posibilidades en distintos momentos.

También necesitarán definir por ejemplo, si armarán grupos de lectura y discusión de textos (ya sean escritos, visuales, audiovisuales, etc.), si producirán individualmente (como sacar fotos o crear un caligrama con algún programa de diseño) o si les propondrán que entre todos escriban un texto colaborativo en una plataforma virtual.

Planificar la dinámica de trabajo implica tener en cuenta los recursos, pero siempre en función del objetivo de enseñanza y de aquello que se quiere construir en términos de vínculo pedagógico.

ACTIVIDAD 4

Les proponemos que articulen el contenido que han comenzado a delinear con el abordaje de algún problema de aprendizaje recurrente o algún tema que presente dificultad en el aula. Para esto les pedimos que reflexionen acerca de las siguientes cuestiones:

- ¿Qué soluciones han ensayado hasta ahora para resolver ese problema?
- ¿Hay soluciones que hayan pensado, pero que por distintos motivos no han podido poner en práctica?
- ¿Cuáles fueron esos obstáculos? ¿Les parece que la propuesta pedagógica de Primaria Digital podría ayudarlos a superar alguno de ellos?

A continuación les pedimos que retomen el contenido elaborado en la actividad del Encuentro Presencial 1 y definan:

1. Contenido curricular seleccionado.
2. Título.
3. Objetivos.
4. Grupo elegido: Ciclo / características particulares.

Una vez planteado este primer recorte, les pedimos que piensen en los recursos que utilizarán para las actividades.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro No Presencial 1

Este punteo -que inicia el trabajo de planificación con Primaria Digital- será recuperado en el Encuentro Presencial 2, por lo cual deben llevarlo escrito para trabajar en clase.

Para ordenar y sistematizar el recorrido que les proponemos, continúen con la escritura del diario de viaje, anotando las reflexiones que surjan a partir de las lecturas del módulo.

Encuentro Presencial 2

Ejes centrales de la propuesta pedagógica: conocimiento/ información, sujeto/comunidad y producción/ participación

Semana 3

El conjunto de acciones que se proponen en Primaria Digital son parte de un programa político que garantiza a los niños y las niñas de todo el país el desarrollo de las capacidades necesarias para desenvolverse en el mundo actual. En este sentido, las acciones de integración de TIC para el Nivel Primario tienen por objetivo atender a la desigualdad de oportunidades en el acceso a las TIC que atraviesa a la población infantil, teniendo en cuenta su impacto en las posibilidades de formación y desarrollo de los proyectos de vida de los niños y las niñas. Por ello, el propósito de la educación escolar sobre estas nuevas tecnologías no se relaciona sólo con la manipulación de soportes, sino que apunta principalmente a la formación de capacidades que permitan ponerlas en cuestión, a desnaturalizarlas y a apropiarse de ellas adecuándolas a necesidades personales y/o comunitarias.

La propuesta de integración de TIC trabaja sobre tres ejes que se vuelven necesarios para el desenvolvimiento de los sujetos en la sociedad actual:

- **Eje información/conocimiento:** se fortalecen capacidades referidas al acceso y al análisis de la información y los recursos multimediales relacionados con las distintas áreas.

La integración de TIC en la escuela implica comenzar a generar ciertas modificaciones en las perspectivas, las prácticas y la cultura. Es fundamental reconocer, que entre las tantas transformaciones que conlleva la era digital, la comunicación cobra relevancia, junto con la búsqueda de información y la producción de conocimiento en formato multimedial. Este, aún sin lugar definido en el currículo, reclama ser un tema a tratar.

Uno de los principales aportes de las TIC se relaciona con la capacidad de guardar información de manera organizada, sistematizarla y recuperarla. Esta ventaja potencia las prácticas pedagógicas y se relaciona íntimamente con los procesos de aprendizaje, y con el desarrollo de habilidades específicas para el uso de las redes, como la búsqueda de información y los criterios de selección.

El trabajo en un entorno protegido se propone como un espacio donde alumnos y docentes puedan actuar e interactuar, donde construyan entre todos un territorio colaborativo y creativo propio, y desarrollen actividades que potencien la enseñanza y el aprendizaje.

- **Eje sujeto/comunidad:** se desarrollan las capacidades vinculadas con la relación entre la información y los recursos, y la experiencia individual y/o colectiva de los alumnos.

En el marco de esta propuesta, las comunidades son concebidas como historias compartidas de aprendizaje a partir de las cuales la práctica aparece como un proceso por el que podemos experimentar el mundo y nuestro compromiso con él como algo significativo.

El desarrollo de una práctica requiere tiempo, pero lo que define a una comunidad de práctica es el compromiso mutuo en la consecución conjunta de un objetivo para compartir aprendizajes significativos.

Por otro lado, no hay que perder de vista a uno de los elementos centrales de la tarea pedagógica: la imaginación. Tomando distancia de la postura –muy común– que sostiene que las imágenes y los medios de comunicación masivos atontan y obturan la imaginación, el antropólogo Arjun Appadurai sostiene que promover condiciones colectivas de lectura, crítica y placer, hacen posible la conformación de una “comunidad de sentimiento”, que consiste en un grupo que empieza a sentir e imaginar cosas en forma conjunta (2001: 23).

Sentir, imaginar, pensar y actuar de manera colectiva. Desde Primaria Digital creemos que la escuela es un escenario privilegiado para que esto ocurra, para que las palabras, imágenes y sonidos confluyan en la producción de sentidos y en la posibilidad de imaginar otros mundos posibles.

• **Eje producción/participación:** se enfatiza la importancia de desarrollar en los niños y en las niñas capacidades vinculadas con la expresión y el ejercicio de la ciudadanía.

Para comenzar, debemos decir que la producción es el proceso a través del cual se experimenta o trabaja con los lenguajes, recursos y procedimientos propios de cada soporte mediático. En este proceso, niños y niñas definen estrategias, toman decisiones cuyo resultado final es la elaboración de un producto acabado (con cierta materialidad y unidad de sentido) que circula y es comunicado, y que adquiere un grado de significatividad colectiva en el marco de la escuela.

La producción en soporte digital no constituye en sí misma una enseñanza sobre los medios o un acercamiento crítico a ellos. El hecho de producir algún mensaje no significa que el alumno pueda establecer una relación de comparación o transferencia. Por ende, la producción no despierta por sí misma una capacidad crítica, y es necesario evitar que los procesos de producción se conviertan en reproducción.

El pensamiento y trabajo productivo es aquel que da lugar a una nueva organización, la creación de una nueva solución. El pensamiento reproductivo es el que aplica soluciones conocidas, o repite hábitos, comportamientos y esquemas preestablecidos. La producción implica fomentar el trabajo creativo que se logra:

- ampliando los márgenes de flexibilidad y fluidez en las consignas, espacios y tiempos de trabajo;
- proponiendo tareas o fomentando actitudes en las que se jerarquice la originalidad y la sensibilidad frente a los problemas;
- promoviendo espacios de autoevaluación y de metacognición de los procesos.

En este punto David Buckingham, destaca que los recuerdos más perdurables de sus propias experiencias como docente se relacionan con la producción mediática de los estudiantes. Para este autor, el concepto de alfabetización mediática implica tanto la “lectura” como la “escritura”, o sea la producción. Afirma que la alfabetización mediática es necesariamente *social*, tanto en el sentido de que generalmente se realiza en colaboración como en el sentido de que utiliza recursos socialmente accesibles (lenguajes y géneros) para dotarse de significado (Buckingham, 2007).

Asimismo, debemos decir que la creciente accesibilidad de la tecnología a partir de redes sociales como Facebook o Twitter, está ampliando cada vez más las posibilidades de participación en la vida pública. En este marco resulta necesario que la escuela eduque en la comunicación porque esto también es educar en la democracia. En este sentido, el especialista en gestión y planificación de la comunicación Washington Uranga, sostiene que:

[...] hay que trabajar para darle visibilidad a muchos actores hoy ocultos por la exclusión. La comunicación tiene que darle visibilidad a los pobres, a los líderes sociales, como sujetos, pero también a sus propuestas y a sus iniciativas. No habrá desarrollo verdadero sin nuevos actores visibles y reconocidos en el escenario social. La ciudadanía exige e impone la visibilidad a todos y todas por igual. Demanda también poner en tensión a lo diferente y educar acerca del valor de la diferencia (Uranga, 2007: 7).

Primaria Digital ha desarrollado "Docentes Creando", una plantilla con una colección de objetos que promueve la producción de actividades por parte de los docentes. Paralelamente se han desarrollado videotutoriales para facilitar su uso. Esta herramienta de Primaria Digital será desarrollada en el Eje 3 de esta capacitación.

Presentación del Servidor Pedagógico

El Servidor Pedagógico es el centro de la red de las ADM de Primaria Digital.

Uno de los principales aportes de las TIC se relaciona con la capacidad de guardar información organizada, sistematizarla y recuperarla. resguardar los trabajos de los alumnos permite volver a ellos para completarlos, modificarlos o evaluarlos. Los procesos de socialización, revisión, corrección o metacognición son algunos de los más favorecidos. De allí, que el almacenamiento de las actividades de los alumnos se presenta como una de las cuestiones centrales a considerar. La presente propuesta pedagógica plantea entonces, que cada escuela cuente con Servidor Pedagógico escolar.

La organización y los contenidos de la propuesta de Primaria Digital están concebidos siguiendo las siguientes ideas-fuerza.

1. Entornos protegidos

En el marco de Primaria Digital se entiende por entornos protegidos a aquellos espacios cuidados por los docentes, que responden a un conjunto de estrategias respecto del contacto con los contenidos en el trabajo en red. Trabajar con TIC en el Nivel Primario implica centrarse en el desarrollo de ciertas capacidades decidiendo didácticamente las situaciones a las que se enfrentarán los alumnos, de manera de no exponer a los niños y las niñas a ciertas complejidades y problemáticas (algunas de ellas hasta vinculadas a ciertos riesgos personales como el que implica el contacto con extraños vía chat o redes sociales), si se conectan a Internet.

Como señalamos anteriormente la alfabetización multimedial debe ser entendida como un proceso cuya meta es el desempeño autónomo y responsable de los alumnos en una sociedad compleja atravesada por los lenguajes mediáticos y multimediales. Por eso, desde el Nivel Primario se decide trabajar con "entornos protegidos". Bajo esta idea, las prácticas de integración de TIC se realizan principalmente en plataformas de uso interno que permiten la interacción con distintos programas y la simulación de procedimientos de web. Las conexiones con la red externa serán pautadas y guiadas por los docentes sobre la base de los requerimientos didácticos de la actividad. Esto favorece, además, el uso eficiente del tiempo de clase, adaptándolo al tiempo real de la clase que requiere ritmos distintos al de exploración y navegación de la red.

2. Lógica de menú y multiplicidad de tareas

Esta propuesta contempla que la diferencia no puede convertirse en un espacio de multiplicación de procesos individuales imposibles de acompañar y evaluar. La

lógica del menú de tareas dentro de una misma actividad, permite interpelar al alumno desde aquello que lo motiva y también ampliar la oferta de enseñanza sin abandonar la gestión organizada de la clase y la preocupación por cumplir con los objetivos curriculares. La alternancia de momentos individuales con momentos grupales; de exploración libre con consignas guiadas o los recorridos en estaciones de trabajo favorecen el desarrollo paulatino de la autonomía que se busca desde este enfoque de integración.

3. Herramientas para la generación de contenidos

Las TIC permiten a docentes y alumnos producir sus propios mensajes y recursos. Las herramientas de autor son programas que permiten al usuario crear sus propios objetos multimediales. Habitualmente se trata de programas con interfaces amigables, que cuentan con gran cantidad de “ayudas” y que proponen el uso de plantillas predeterminadas para facilitar el manejo de aquellos que no saben programar. El trabajo con las herramientas de autor enriquece las propuestas de enseñanza y también amplía las posibilidades de expresión y de comunicación de los alumnos.

4. Propuestas curriculares multimediales / Actividades multimediales

En este caso las propuestas de enseñanza encuentran en diversos soportes y programas modos de despliegue enriquecidos. Las actividades multimediales de Primaria Digital han sido diseñadas especialmente para el nivel, desarrollando contenidos propios de Primaria con multiplicidad de recorridos y la inclusión de audios, videos, juegos, actividades interactivas, sugerencias para el uso en clase y actividades de profundización. De esta manera, el Ministerio de Educación de la Nación se compromete a generar recursos didácticos vinculados con los materiales que ya han sido distribuidos pero que contarán también con un soporte multimedial en el que se articulan los ejes conceptuales de Primaria Digital puestos en juego. Del mismo modo, las jurisdicciones y las escuelas podrán progresivamente producir estos materiales didácticos o de aprendizaje que aumentarán el caudal de propuestas a disposición de todas las escuelas.

RECAPITULANDO

El servidor tiene distintos componentes organizados según las siguientes ideas-fuerza:

- *Entornos protegidos.*
- *Lógica de menú y multiplicidad de tareas.*
- *Herramientas para la generación de contenidos.*
- *Propuestas curriculares multimediales.*

¿Cómo está organizado el Servidor Pedagógico de Primaria Digital?

Al ingresar a Primaria Digital se encontrarán con la pantalla de **Inicio**, a partir de la cual accederán a distintas informaciones.

Al elegir el botón **Entrar**, observarán la siguiente imagen:



De esta forma, ya habrán entrado a la primera opción de la casita sola, que es la de la netbook, la cual habilita el trabajo individual. Ahora tendrán la posibilidad de navegar la segunda opción -de las casitas juntas- que les permitirán trabajar en red dentro del entorno del Servidor Pedagógico Escolar.

En esta versión del entorno encontrarán una mayor cantidad de íconos, ya que se agregan: **Aulas Virtuales, Ayuda y Herramientas**. Igualmente, también se hallan una mayor cantidad de recursos alojados en los espacios **Juegos, Mapoteca, Biblioteca y Materiales para docentes**.

El Servidor Pedagógico se organiza mediante blogs. Mapoteca, Biblioteca y Mediateca cuentan en esta versión con más contenidos y además se pueden incorporar nuevos materiales.

La **calesita** contiene el acceso a distintos espacios dentro del servidor. Los íconos que se agregan contienen:



AYUDA

Ayuda

En este espacio se ubican diferentes tutoriales que les simplificarán el uso de las herramientas disponibles, que les brindarán sugerencias de aprovechamiento pedagógico de esas herramientas, y un listado con los nombres y contraseñas necesarias para poder acceder a las secciones restringidas del entorno. Ese listado, a su vez, está protegido con la contraseña: *docentestic*. Recomendamos resguardar esta contraseña.



HERRAMIENTAS

Herramientas

En este espacio encontrarán una serie de aplicaciones y programas que les permitirán a ustedes y a los alumnos trabajar, compartir y jugar con textos, imágenes fijas y en movimiento. Para cada una hay una descripción y material que orienta sobre su uso.

Aulas Virtuales

Las Aulas Virtuales de Primaria Digital tienen como objetivo recrear, en una plataforma, las aulas de nuestra escuela.

Como ustedes saben, para acceder a los contenidos de Primaria Digital no es necesaria la conexión a Internet. Se accede de manera presencial, previa planificación de las clases por parte de los docentes.

De este modo, las “Aulas Virtuales” funcionan como espacios de trabajo propios de cada grado. Bajo esta estructura se prevé que docentes y alumnos ingresen al espacio correspondiente al grado y sección que les corresponda cuando las computadoras estén funcionando en red. Así, todos los contenidos (recursos, consignas de trabajo, producciones, etc.) podrán ser manipulados de modo controlado y seguro por los maestros. Cada vez que los docentes elaboren una clase o los alumnos realicen sus trabajos, estos quedarán archivados en el servidor escolar en un documento con nombre propio. También, todos podrán saber dónde buscar su clase o su material cuando deban retomar el trabajo.

PARA SABER MÁS

Para resguardar la integridad y administración de los contenidos del servidor y preservar a los alumnos del acceso a materiales destinados exclusivamente a docentes, se han establecido contraseñas de acceso para algunas áreas.

- Administrador de los blogs existentes en la Intranet
 - Usuario: *biblioteca*
 - Contraseña: *bibliotic*
- Lector y colaborador del blog “Material para el docente”. Este es el usuario con el que deben ingresar los docentes a “Material para el docente” (<http://primaria.edu/bitacorasdelaescuela/docentes>)
 - Usuario: *docentes*
 - Contraseña: *docentestic*

RECAPITULANDO

La Calesita del Servidor Pedagógico, que habilita el trabajo en red y una mayor cantidad de recursos, incluye el acceso a distintos espacios como:

- Biblioteca
- Mapoteca
- Materiales para docentes
- Mediateca
- Herramientas
- Juegos
- Actividades multimediales
- Glosario
- Ayuda
- Aulas Virtuales

En la segunda versión del Servidor Pedagógico también encontrarán:

- Docentes creando

¿Qué recorridos proponen las actividades multimediales?

Tal como planteamos, las actividades multimediales de Primaria Digital tienen una lógica de navegación hipertextual, que permiten profundizar la información



MÁS RECURSOS

Los invitamos a ingresar al DVD “Capacitación Primaria Digital”, Encuentro Presencial 2, y ver allí el video tutorial “Publicando contenidos. Servidor Pedagógico”.

sobre el contenido abordado y habilitan distintos recorridos según las propuestas que elaboran los docentes para sus alumnos. Con esta lógica están organizadas en distintas pantallas, enlazando diferentes lenguajes, formatos y fuentes de información, como así también propuestas de producción incorporando las TIC en distintas áreas curriculares y con diversos recorridos según saberes. Fueron inspiradas en los materiales de la colección “Piedra Libre” desarrollada por el Nivel Primario para el trabajo en las cuatro áreas del Currículo (Matemática, Lengua, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales).

Estas propuestas, que se encuentran alojadas en el espacio **Actividades** de las distintas versiones del entorno de Primaria Digital, están atravesadas por los **tres ejes conceptuales expuestos anteriormente**.

Para navegar las actividades multimediales

En este marco, las actividades de Primaria Digital desarrollan los tres ejes a partir de distintas pantallas que posibilitan una variedad de recorridos. Esta lógica hipertextual, en la que una pantalla lleva a otra, se despliega a partir de una serie de íconos como:

- **Para saber más:** introduce información que amplía los contenidos de la actividad. Los textos se encuentran oralizados y enriquecidos con imágenes para facilitar el trabajo con los alumnos y las alumnas que están en proceso de alfabetización inicial.
- **Para repensar la escritura:** incluye actividades de lectura y escritura para los alumnos y las alumnas con opción de imprimirlos para su posterior corrección.
- **Para seguir pensando:** comprende una serie de preguntas con el objetivo de profundizar en el contenido que se está trabajando.
- **Pistas para el docente:** contiene recomendaciones para el abordaje de la actividad propuesta, así como información adicional y recursos multimediales.

Los tres ejes, **información/conocimiento, sujeto/comunidad y producción/participación**, apuntan al desarrollo de las capacidades que requieren las sociedades actuales y por esta razón están contemplados en las actividades multimediales.

PARA MUESTRA BASTA UN BOTÓN

Los invitamos, a modo de ejemplo, a recorrer la actividad **Afiches publicitarios de “Los nuevos magos”** (inspirados en el fascículo *El mundo de la magia* de la colección “Piedra Libre”) donde podrán observar los tres ejes.

En la primera pantalla, hay un botón llamado **Para saber más – Distintos tipos de magia**, en donde se explica que hay distintos modos de clasificar los trucos que hacen los magos, ampliando de este modo la información disponible sobre el tema. En la tercera pantalla, también encontrarán más información, pero en este caso sobre la vida y obra del gran ilusionista Robert Houdin, así como sobre los afiches que publicitaron sus espectáculos.

En la segunda pantalla, se propone a los alumnos que se conviertan en magos, para lo cual se ponen en juego sus intereses, gustos e inquietudes respecto del tema que se está abordando.

En la tercera pantalla, hay una propuesta de producción, en la cual se anima a los alumnos a realizar el afiche publicitando el "Festival de magia" del que luego participarán. Como parte de la propuesta se espera que los alumnos inviten al resto de la comunidad educativa a participar de la muestra de esta producción colectiva.

Las actividades multimediales están estructuradas a partir de los tres ejes ya planteados, por lo cual es posible tomar cualquiera de ellas para hacer el recorrido conceptual, más allá del ejemplo que les hemos presentado.

RECAPITULANDO

Las actividades multimediales son propuestas hipertextuales y están atravesadas por tres ejes vinculados a la formación de niños y niñas:

- críticos en relación a la información y los contenidos que reciben desde los distintos medios.
- creativos en sus dimensiones productivas en el uso de TIC.
- comprometidos con su entorno sociocultural.

Estos ejes se refieren a las capacidades que nos proponemos potenciar desde Primaria Digital, siempre teniendo por delante el objetivo de una educación de calidad para "enseñar con todas las tecnologías" y "aprender con todos los sentidos".

¿Cómo aprovechar algunos de los materiales y de las herramientas que el Servidor Pedagógico ofrece?

La lógica de uso del Servidor de Primaria Digital responde a las necesidades de enseñanza de los docentes y de aprendizaje de los alumnos. Se parte de la dinámica de clase y el tema a trabajar con los alumnos.

Seguramente, el uso más intuitivo y que primero ensayarán en el aula es el de reemplazar lo que utilizan en papel y buscarlo en el servidor, con el objetivo de motivar a los alumnos aprovechando la combinatoria de lenguajes y la interacción que los materiales digitales ofrece para asociar, relacionar y diversificar los procesos cognitivos de los alumnos.

Así, buscarán un mapa, una imagen, una actividad, un juego o un cuento en la computadora, además de hacerlo en libros y manuales. La posibilidad de encontrar alguno de estos recursos a través de la organización por temas, o por medio de palabras claves en el Servidor les facilitará la búsqueda. También, estimulará la función de clasificación y la capacidad de síntesis cuando sean los alumnos quienes decidan la palabra que mejor representa lo que buscan.

Los materiales disponibles pueden usarse al comienzo de un tema como disparadores, durante el desarrollo de un tema como ilustraciones, o como iniciadores de producciones que consoliden lo aprendido por los alumnos, entre muchos otros usos.

En un momento posterior, y ya más confiados en el uso del Servidor, seguramente podrán ensayar el uso de las distintas herramientas disponibles para crear materiales que se ajusten exactamente a las necesidades de la clase en la cual trabajen y a las características particulares de sus alumnos y alumnas. Podrán estimular a los chicos para que elaboren sus propias producciones en las cuales pongan en juego los conocimientos adquiridos y las habilidades desarrolladas. Podrán

ser álbumes fotográficos interactivos, historias animadas, videos, programas de radio, juegos, sus propios blogs, o cualquier otro proyecto que fortalezca y enriquezca el aprendizaje junto con otras tecnologías como el uso del cuaderno y el lápiz. Esas producciones, una vez finalizadas, podrán ser compartidas en alguno de los blogs del Servidor, de modo de visibilizar los conocimientos y enriquecer el acervo de la comunidad escolar.

Para cuando ya piensen en proyectos compartidos entre grados o años, o en el mismo curso, pero con tareas repartidas en grupos seguramente elegirán utilizar un Aula Virtual. Allí, podrán dejar organizadas las etapas de trabajo de todos los grupos, y los espacios en los cuales los alumnos podrán realizar las distintas actividades y comunicarse. Esto permitirá mayor flexibilidad en relación con los tiempos y tareas de cada equipo y les posibilitará atender las necesidades de cada alumno o equipo de alumnos en particular, personalizando el aprendizaje. También les permitirá socializar los procesos de elaboración de cada equipo, facilitando la ayuda mutua al crear espacios de sugerencias en la tarea de cada uno.

Hay tantas posibilidades de aprovechar las alternativas que ofrece el Servidor Pedagógico como podemos imaginar. Este es un camino gradual, que se enriquece con las ideas que aportan sus colegas y las que ustedes mismos vayan ensayando a medida que se familiaricen con todo lo que hay disponible.

RECAPITULANDO

El Servidor Pedagógico en sus versiones de Aula Digital Móvil, o Servidor Pedagógico Instalable en el laboratorio de la escuela, puede usarse como un gran repositorio de materiales multimediales, como una caja de herramientas para la creación de producciones digitales, como espacio de organización y de visibilización de los procesos de creación, aprendizaje y de las producciones de los alumnos, o como combinación de todo ello para convertir a la escuela en un lugar de equidad en relación con el acceso de los alumnos y las alumnas a las potencialidades de los entornos digitales.

El intercambio permanente de ideas con sus colegas les permitirá enriquecer las experiencias de práctica de todos y todas.

Planificar con Primaria Digital

Planificar con Primaria Digital implica una incorporación paulatina de la tecnología, que debe estar siempre al servicio de los objetivos pedagógicos. Estos últimos deben estar claramente enunciados para un mejor aprovechamiento de los recursos del entorno multimedial y de las distintas dinámicas que habilita la tecnología.

La propuesta es que continúen desarrollando una fotonovela que les permita reflexionar sobre las potencialidades de incorporar las TIC en el aula.

Para empezar, nos parece pertinente señalar que la propuesta pedagógica de integración de TIC necesita ponerse en funcionamiento para llegar a las aulas. Para volverse parte del trabajo cotidiano escolar, necesitarán identificar claramente los ejes centrales de la incorporación pedagógica de tecnología y las intersecciones con cada una de las disciplinas que tienen a cargo. Las TIC son transversales

en la vida del siglo XXI y por ello también deben serlo en la escuela. Esta exigencia de la sociedad del conocimiento demanda un cambio de enfoque en las aulas, pero este no puede darse de forma abrupta.

Desde Primaria Digital entendemos que no podemos conformarnos con reproducir el estado actual de las cosas, sino que debemos ser capaces de imaginar alternativas. A partir de nuestra imaginación, incorporando recursos y lógicas que aportan nuevas perspectivas del mundo vivido, estando en permanente aprendizaje e investigación, compartiendo nuestros interrogantes y reflexiones, apostando a nuestra creatividad es como seremos capaces de innovar en nuestra práctica docente.

CONECTADOS

Para profundizar los conocimientos acerca del potencial de la tecnología en los procesos aprendizaje y enseñanza, los invitamos a leer un artículo del profesor Cesar Coll: "Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades" disponible en: <http://goo.gl/EuMDzj>.

ACTIVIDAD 5

Les proponemos la planificación de una clase incorporando los recursos de Primaria Digital, teniendo en cuenta las potencialidades de la multimedialidad.

Para esto, les pedimos que:

1. Recuperen lo trabajado en el encuentro anterior a partir de la actividad 4.
2. Busquen recursos e información para el desarrollo de la actividad en el Servidor Pedagógico si poseen ADM o en el Servidor Pedagógico Instalable.
3. Agreguen a su planificación los recursos que encontraron especificando cómo se llaman y dónde se encuentran alojados. Para esto cuentan con el **Diario de viaje**.
4. ¿Se modifican las formas de enseñar y aprender a partir de la incorporación pedagógica de TIC? ¿Cómo afecta esto a las prácticas y al rol docente?

DIARIO DE VIAJE

Encuentro Presencial 2

Les proponemos que a partir del recorrido por el Servidor Pedagógico o el SPI, reflexionen a partir de las siguientes preguntas y lo consignen por escrito:

¿Consideran que podrían incrementar la motivación de los alumnos con algún material digital? ¿Con qué propósito pedagógico? ¿Dónde encontraron el material? ¿Cómo trabajarían con los alumnos? ¿En etapas, en grupo, individualmente?

Consideramos que estas preguntas ayudarán a delimitar los objetivos de la propuesta.

Encuentro No Presencial 2

Nuevas prácticas y transformaciones en los modos de enseñar y aprender

Semana 4

Ante la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, resulta imprescindible la reflexión acerca del rol docente frente a la incorporación pedagógica de TIC. Para comenzar los invitamos a mirar dos videos en los que chicos y chicas despliegan sus fantasías con relación a lo que ocurrirá en las escuelas del futuro.

Resulta interesante escuchar a estos niños y jóvenes que, aunque imaginariamente, contradicen la hipótesis de un mundo sin escuelas y aprendizajes sin mediaciones.

Los especialistas en educación Luis Alberto Quevedo e Inés Dussel también se refieren a esta hipótesis, y la analizan desde una perspectiva crítica:

Pareciera que los niños y los jóvenes pudieran prescindir de la mediación adulta y hacerse cargo ellos mismos de sus propios aprendizajes, como si esos programas o la propia red no tuvieran inscriptos ellos mismos cierta mediación "adulta". En esta ¿idílica? versión del aprendizaje en la era de Internet ya hay una presunción, que creemos equivocada, que imagina un mundo donde la accesibilidad al conocimiento se realiza a través de Internet y da lugar a un nuevo tipo de niñez, esa que parece requerir la tecnología: inquieta, activa, creativa. Por supuesto, podríamos preguntarnos como haría ese niño para crear una nueva ley de gravedad si nadie le enseñó la primera, y para que serviría ese ejercicio individual si nadie hace nada con él, sino hay un lector o lectora al que le interese dialogar y discutir con su perspectiva. También se presupone que habrá

MÁS RECURSOS

Para acceder a estos videos, ingresen al DVD "Capacitación Primaria Digital", Encuentro No Presencial 2, donde encontrarán el material:

- La escuela del futuro. Parte 1
- La escuela del futuro. Parte 2.

un fin de la docencia, que la escuela será reemplazada por una red informática en la que ya no se transmitan conocimientos sino que se enseñen estrategias de búsqueda de información. Se asume así que lo importante para los estudiantes será saber dónde conseguir información en la web, o cómo organizar una base de datos, antes que apropiarse de conocimientos y aprender a trabajar (realizar ciertas operaciones de distancia, crítica y reflexión) con ellos. (Quevedo y Dusell, 2010: 71)

En el Nivel Primario “entendemos la enseñanza como el trabajo de pensamiento y de acción de maestras y maestros, que produce saberes y que a la vez recupera las mejores tradiciones llevadas adelante en nuestro territorio y en los países hermanos. Práctica nunca neutral, que discute y batalla contra aquellas herencias pedagógicas que reproducen desigualdades y alejan a los sectores más postergados de su derecho al conocimiento” (Ministerio de Educación, 2014).

Desde esta perspectiva, sostenemos la importancia de reconocer y potenciar la tarea desarrollada en cada escuela y por cada docente, pero también la necesidad de incorporar nuevas lógicas que erradiquen ciertas prácticas que reproducen desigualdades sociales.

En cumplimiento de estos objetivos, nos parece imprescindible propiciar el desarrollo profesional de los docentes y los futuros docentes con el propósito de abrir espacios de reflexión, de recuperación de experiencias anteriores y de acciones concretas con TIC en las aulas.

CONECTADOS

Para repensar la práctica docente

Los invitamos a ver el video “El monje” y a reflexionar sobre la resistencia frente a los cambios. Disponible en <http://goo.gl/eCzLZO>.

• Luego reflexionen:

¿Qué actitud tomamos frente a “lo nuevo”? ¿Se sienten identificados con el monje que está aprendiendo a usar el libro? ¿Por qué?

Para abordar conceptualmente la problemática de la práctica docente y la incorporación pedagógica de TIC les proponemos recurrir a las reflexiones de algunos especialistas.

El pedagogo Philippe Meirieu, advierte con lucidez que el destino de un proyecto democrático se juega especialmente en la posibilidad educativa de encontrar los modos de transmitir el saber y la experiencia a aquellos que por definición, parecen condenados socialmente a no saber, a no poder.

En un marco de trabajo preocupado por la desigualdad de oportunidades, la diversidad y la diferencia son los focos de la tarea pedagógica. La desemejanza, la disparidad y la divergencia necesitan ser concebidas como puntos de partida en los contextos sociales, pero también en los escolares.

No obstante, en estos contextos los modelos pedagógicos no han podido aún hacer de esta policromía una posibilidad cierta de mejores aprendizajes para todos. La ruptura de la homogeneidad no ha producido todavía una propuesta de

enseñanza capaz de trabajar desde la diversidad de tiempos, culturas, recorridos y lograr, por ello, mejores modos de aprender. Lograrlo implica atender a las distintas capacidades, saberes, temporalidades, prácticas culturales de los alumnos sin perder de vista el objetivo de que todos puedan en conjunto hacerse de lo común, de aquellos saberes relevantes que la sociedad ha decidido transmitirles.

Por esto, entre los objetivos de Primaria Digital se encuentran los de renovar tiempos y dinámicas escolares a partir de la reorganización del espacio físico y el despliegue de nuevas estrategias de trabajo con los alumnos y entre los mismos docentes. Esto implica, necesariamente, nuevas prácticas.

Sin embargo, somos conscientes de que las nuevas tecnologías no son percibidas del mismo modo por todos los maestros y maestras. Algunos sienten que las TIC entorpecerán su trabajo, otros creen que son una solución a todos los problemas de la educación, otros no tienen una opinión formada y algunos creen que su incorporación paulatina será un avance aunque creen que en sí su uso es sólo instrumental, que no modificarán las prácticas escolares.

En este punto, nos parece importante afirmar que la sociedad del conocimiento demanda que los docentes sean innovadores, autónomos y que desarrollen propuestas novedosas y flexibles que posibiliten la articulación de distintos campos del saber.

Profundizando en lo que señalábamos anteriormente la pedagoga Rosa María Torres (2001) desarrolla tres visiones respecto de los recorridos de la docencia y su relación con las TIC. La primera visión está impregnada de nostalgia y vuelve la mirada a un pasado glorioso del sistema educativo, que impide la transformación ya que promueve la conservación de aquello que se añora. La segunda visión ubica a los docentes y a las TIC como opuestos. Desde esta perspectiva las TIC reemplazarían al maestro en su tarea de un modo más eficaz y económico. Esta mirada, propia de los momentos iniciales de la revolución tecnológica de las últimas décadas, concibe a la educación como el mero “acceso a la información”. La última de las miradas entiende que se está viviendo una transformación de la profesión docente enmarcada en un cambio profundo en el sistema educativo. Además, considera que este cambio tiene por objetivo lograr una sociedad más democrática en la cual los docentes y las TIC serían aliados.

Desde Primaria Digital propiciamos la tercera de estas posturas, en la cual el docente asume el rol de gestor del conocimiento. Pero, ¿qué significa gestionar el conocimiento?

La experta en comunicación y educación Mar de Fontcuberta plantea que ya no se puede pensar sólo en términos de transmisión. Sostiene que “en principio, es necesario saber cómo acceder a las informaciones, seleccionarlas, articularlas y aplicarlas a un determinado objetivo” ya que “el sistema económico y social plantea nuevas necesidades a las que debe dar respuesta el sistema educativo, y una de las más importantes es la de educar a ciudadanos capaces de organizar su propia formación” (Fontcuberta, 2003). La especialista añade que los medios ofrecen un tipo de conocimiento “sin tiempo para analizarlo, pero que describe un contexto social cercano que mezcla emociones, sensaciones y razonamientos, que llega al receptor desestructurado y atomizado, coexiste conflictivamente con el que se imparte en general en las aulas, descontextualizado, unívoco, esquematizado y ordenado en

MÁS RECURSOS

Para profundizar las lecturas acerca de las transformaciones que se produjeron en las últimas décadas en el ejercicio de la práctica docente, los invitamos a ver estos textos publicados por la revista *El Monitor* del Ministerio de Educación de la Nación en el dossier “Ser docentes hoy”:

- “La docencia y la responsabilidad política y pedagógica”, de Inés Dussel y Myriam Southwell.
- “Particularidades del oficio de enseñar”, de Emilio Tenti Fanfani.
- “Docencia y saber pedagógico-didáctico”, de Flavia Terigi.
- “Borges, Frankenstein y los futuros maestros: una experiencia de formación”, de Pablo Pineau.

Los mismos están disponibles en el DVD “Capacitación Primaria Digital” Encuentro No Presencial 2.

parcelas estancas, según cada disciplina”. Complementarlos es el desafío al que nos enfrentamos tanto los que trabajamos en comunicación como los que lo hacemos en educación (Fontcuberta, 2003).

CONECTADOS

Si tienen conexión a Internet, también les proponemos la lectura de los siguientes textos:

- “De las virtudes del educador”, de Paulo Freire. Disponible en <http://goo.gl/rnhhr0>.
- “Viejas y nuevas formas de autoridad docente”, de Emilio Tenti Fanfani. Disponible en <http://goo.gl/ow8S3M>.

RECAPITULANDO

El proceso de integración pedagógica de TIC en la escuela primaria requiere del compromiso de todos los actores involucrados. En este sentido, esta propuesta debe sostenerse desde la convicción de que toda decisión en esta materia debe contribuir a fortalecer la posición de enseñante de los docentes y favorecer la gestión pedagógica de la clase.

La incorporación pedagógica de TIC, deberá desplegarse a partir de nuevas estrategias de trabajo con los alumnos y entre docentes. Para esto resulta indispensable la reflexión acerca del rol docente frente a los nuevos desafíos del aprendizaje y la enseñanza.

ACTIVIDAD 6

Los invitamos a reflexionar sobre las distintas posturas existentes relacionadas a la incorporación pedagógica de TIC. Para esto:

- Miren este capítulo de **TIC en la escuela** producido por el INFOD y Canal Encuentro: **¿Cuál es el rol de la escuela en la sociedad tecnológica de hoy?**

Encontrarán el recurso en el DVD “Capacitación Primaria Digital” en el Encuentro No Presencial 2.

En el video es posible observar el modo en que las TIC atraviesan la vida cotidiana de los actores de la educación y en el espacio escolar (tanto a través de distintas políticas públicas de integración pedagógica como a través de los consumos mediáticos de alumnos y docentes), generando ciertos desplazamientos, tanto en las formas de acceder al conocimiento como en los roles que asumen los alumnos y los maestros.

- A partir de los conceptos trabajados por Merieu, Torres y Fontcuberta, reflexionen en sobre lo que expone el video en relación con las distintas posturas de los docentes frente a la incorporación pedagógica de TIC:

¿Qué postura identifican en cada personaje? ¿Con cuál de estas posturas se identifican ustedes? ¿Cómo se imaginan incorporando las TIC en el aula desde el modelo pedagógico que se propone desde Primaria Digital?

ACTIVIDAD 7

Hasta aquí, hemos reflexionado acerca de la transformación en los modos de enseñar y aprender a partir de los cambios sociales, culturales, económicos y políticos ocurridos en las últimas décadas. También se ha planteado que el “ecosistema” (Martín-

Barbero, 2003) que construyen los productos mediáticos destinados a la infancia impacta en el modo en que los alumnos imaginan y representan al mundo y a sí mismos. Así, las significaciones que circulan por los medios van con ellos a la escuela porque forman parte de sus prácticas y de la conformación de sus identidades.

Sin embargo, lo que pasa por los medios de comunicación e impacta en la vida de los alumnos, no entra a la escuela porque históricamente ha estado por fuera del currículo. Lo que les proponemos ahora, es empezar a transformar esos saberes extraescolares en material de reflexión y de análisis. Para iniciar esta tarea primero será necesario conocer los consumos culturales y mediáticos de los alumnos a partir de la realización de la siguiente indagación, que según los objetivos del siguiente tramo del recorrido se centrará en lo audiovisual. Les proponemos, entonces, que les pregunten a los chicos y chicas:

- ¿Mirás televisión? ¿En qué momento del día?
- ¿Qué otras actividades te gustan más, igual o menos que ver televisión?
- ¿Qué programas de televisión mirás? ¿Por qué los mirás? ¿Qué es lo que más te gusta? ¿Y lo que menos?
- ¿De qué se trata el programa que más te gusta? ¿Cuál es el personaje que más te interesa? ¿Por qué? ¿Se parece en algo a vos? ¿Te gustaría ser como él o ella? ¿Por qué? ¿Qué cosas de las que a vos te gustan o pasan no cuenta?

Estas, entre otras preguntas que surgen al momento de dialogar con los alumnos y alumnas podrán brindarnos un primer diagnóstico sobre las miradas y percepciones de los alumnos sobre aquellos productos multimediales con los que se identifican.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro No Presencial 2

Les pedimos que registren las respuestas de los alumnos acerca de sus consumos culturales y mediáticos porque estas serán el insumo para comenzar a trabajar en alfabetización audiovisual.

TELEVISIÓN DE CALIDAD Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL: ALGUNAS NOCIONES SOBRE LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

Presentación

En los primeros encuentros se ha presentado la propuesta de Primaria Digital, desplegando los conceptos e ideas-fuerza que la fundamentan, y que estructuran la lógica del entorno multimedial desarrollado. Estos conceptos atraviesan cada uno de los momentos de la capacitación y funcionan como las coordenadas que orientan esta propuesta formativa. En este sentido, el Eje 2 retoma la reflexión sobre la importancia del trabajo con TIC en el aula, a partir de temáticas relacionadas con la televisión de calidad y del reconocimiento y reflexión sobre aquellos programas que miran los niños y niñas en su cotidianidad.

Las actividades multimediales de Primaria Digital también incorporan segmentos de productos audiovisuales como recurso, objeto de estudio o para realizar nuestras propias producciones. Este último modo de integración se desarrollará a partir del armado de una fotonovela que será trabajada en el Eje 3 y será el producto final de esta capacitación.

Contenidos y organización

El Eje 2 se organiza en seis encuentros, en los cuales hay tres presenciales de tres horas cada uno y tres no presenciales de cuatro horas y media cada uno, dando un total de veintidós horas y media.

Encuentro Presencial 3. Educación audiovisual y televisión de calidad

Este encuentro se orienta a conocer los fundamentos del trabajo audiovisual en el aula, tomando como base nociones de cultura audiovisual y una reflexión sobre el lugar de la emoción y la cognición en la interpelación mediática. También se trabajarán cuestiones relacionadas con los rasgos y las estrategias clásicas y actuales de la producción audiovisual comercial y no comercial, así como la producción audiovisual de calidad para los niños y las niñas a partir de los “Criterios de

calidad para los Servicios de Comunicación Audiovisual destinados a la Niñez y la Adolescencia” y el abordaje de programas del Canal Pakapaka.

La tarea asignada se orientará a la recuperación de la indagación sobre consumos culturales y mediáticos de los alumnos y a la reflexión acerca del rol que cumplen los entornos audiovisuales en la socialización infantil, a través del visionado de distintos materiales del canal.

Encuentro No Presencial 3. Televisión de calidad en la escuela

Esta instancia propone el acercamiento a nociones de cultura audiovisual, el lugar de la emoción y los sentimientos en la interpelación mediática y la socialización infantil en entornos audiovisuales a partir de la lectura del presente eje. La tarea consiste en el desarrollo del “Catálogo de recursos audiovisuales de calidad” de cada escuela.

Encuentro Presencial 4. Fundamentos de la incorporación pedagógica de audiovisuales

Durante este encuentro, se realizará una introducción al lenguaje y narración audiovisual. Se establecerán algunos criterios de trabajo con audiovisuales en el ámbito escolar que servirán como base para el desarrollo de diversas estrategias de incorporación de estos materiales en las propuestas de enseñanza. Para ello, se impulsará el reconocimiento de algunas herramientas básicas, así como una reflexión sobre el modo en que fortalece la tarea pedagógica.

Encuentro No Presencial 4. Educación audiovisual: representaciones y estereotipos

En este espacio, la propuesta se orienta a trabajar temas que facilitarán una aproximación a los conceptos de representación y estereotipos. También se propone el análisis de un producto televisivo en función de los conceptos abordados a lo largo de los distintos encuentros.

Encuentro 5 (presencial y no presencial). Producción de una fotonovela

En estos encuentros se inicia el recorrido para comenzar a guionar y producir una fotonovela. Para tal fin, primero se abordarán distintas cuestiones vinculadas específicamente a este tipo de propuesta y luego se iniciará el trabajo a partir de “Docentes Creando. Fotonovela”.

Encuentro Presencial 3

Educación audiovisual y televisión de calidad

Semana 5

En tramos anteriores de este recorrido hemos reflexionado sobre lo que nos sucede a los adultos en relación con la tecnología. Analizamos las características de la convergencia, la hipertextualidad y la transnarratividad. En este encuentro, el foco estará puesto en los consumos audiovisuales de los alumnos, en especial los televisivos. El análisis habilita la premisa de que la escuela debe trabajar con estos consumos para problematizarlos, pero también debe garantizarles -como institución del Estado-, a los niños y niñas de todo el país el acceso a una televisión de calidad que habilite otras miradas sobre el mundo. Teniendo en cuenta ciertas especificidades de la alfabetización audiovisual, hay otras cuestiones que involucran a las TIC en general (sin importar el soporte y el lenguaje), que resulta necesario plantear porque son las que enmarcan también el trabajo con la televisión.

En las últimas décadas –y en particular, en los últimos años–, se han producido cambios que semejan un rito de pasaje del siglo XX al XXI. En términos culturales, se ha pasado de una cultura *con* espectáculo a otra *del* espectáculo, en la que la clave es la “representación”. Ya se ha planteado en el Eje 1 que los niños y niñas son parte de este “ecosistema comunicacional” (Martín-Barbero, 2003) que construye representaciones acerca de la niñez a través de distintos mensajes y formatos. La multiplicación de los lenguajes y los medios han modificado las maneras en que circula la información y el conocimiento, y por eso es necesario reflexionar sobre este profundo cambio cultural, que plantea distintos retos a la sociedad y especialmente a la educación.

En sus orígenes, la *televisión* se veía en el *televisor*, que estaba en el bar o en las casas. En los últimos años, en cambio, a partir de la aparición de distintas plataformas (como Netflix, que brinda un servicio pago para ver series y películas en línea, o Youtube, que ofrece un servicio gratuito para subir y ver videos, también en línea) se modificó el acceso a los contenidos televisivos.

Esto no ocurrió solo con la televisión, sino en general con todas las pantallas y sus contenidos, basados en la lógica de la multimedialidad, concepto que también trabajamos en el Eje 1.

CONECTADOS

Para profundizar el tema de las plataformas y la televisión les proponemos la lectura del artículo de Emanuel Respighi "Ya es realidad el final de la TV tal como se la conoce", publicado en el diario *Página/12*, disponible en <http://goo.gl/hQSNv2>.

Las representaciones que circulan por los programas de televisión, el cine, Internet o los videojuegos, impactan en el modo en que nuestros alumnos imaginan y representan al mundo y a sí mismos. Las representaciones que circulan por los medios ingresan con ellos a la escuela porque forman parte de su cotidianidad, de sus prácticas y de la conformación de sus identidades.

Hoy, ser espectadores de un programa determinado o consumir tal o cual producto se establece como un rasgo de identidad. Si algo distingue a las sociedades actuales, es precisamente su pertenencia mediática. Además de ser "hijos de", de "trabajar en", "vivir en", "interesarnos por" o "militar en", también "nos gusta tal programa", "seguimos a un periodista" o "nos vestimos al estilo de". Las marcas de identidad asociadas a los medios de comunicación y el consumo son evidentes en la niñez y la juventud. Por ello, la propia noción de "infancias" en plural alberga a los niños y niñas también televidentes y consumidores.

Sólo un interesado malentendido –plantea Jesús Martín-Barbero (2008)– puede estar impidiéndonos reconocer que "sociedad multicultural" significa hoy –y especialmente en América Latina– no sólo la existencia de diversidad étnica, racial o de género sino también esa otra heterogeneidad que se configura entre los indígenas de la cultura letrada y los de la cultura oral, la audiovisual y la digital. Culturas en el más fuerte de los sentidos, puesto que en ellas emergen y se expresan muy diferentes modos de ver y de oír, de pensar y de sentir, de participar y de imaginar el mundo.

Por todo esto, en el marco de Primaria Digital, entendemos que es un buen punto de partida para la incorporación pedagógica de audiovisuales, el reconocimiento de aquellos que miran los alumnos y con los que se sienten identificados.

ACTIVIDAD 8

En esta instancia les proponemos el análisis y la reflexión sobre las entrevistas que realizaron a sus alumnos en relación con sus gustos e intereses televisivos. El objetivo de esta actividad es lograr una primera aproximación a aquellos productos de la televisión que miran los niños y niñas, para identificar en ellos ciertos rasgos de la cultura audiovisual destinada a la infancia. Para esto:

1. Divididos en grupos armen una grilla con las respuestas de los alumnos. Tengan en cuenta que les hicieron preguntas vinculadas a: si miran televisión, cuándo, si les gusta más esa actividad que otra, los programas específicos que miran, las razones por las cuales lo hacen, qué es lo que más les gusta y lo que menos de esos programas, cuál es el tema de ese programa, cuál es el personaje preferido y por qué.
2. Compartan con el resto del curso la sistematización de los datos: ¿Se repiten los programas o no? ¿Son programas de cable o de aire, son comerciales o de producción pública? ¿Con qué personajes se identifican? ¿Qué lugar les parece que ocupa la televisión en la vida de sus alumnos?

TV y socialización

Apelando a su poder sensible y dramático, la televisión continúa ocupando un lugar sustancial en la vida de muchos niños, jóvenes y adultos inmersos en la cultura multimedial. Estudios recientes confirman que las nuevas prácticas con tecnología no desplazan el contacto con la TV sino que conviven con otro tipo de actividades recreativas.

PARA SABER MÁS

Jesús Bermejo Berros, especialista en comunicación audiovisual, señala en su trabajo "Viejos esquemas, nuevas oportunidades" que en España, "En la última década, una parte del ocio de la infancia se ha visto influido por las nuevas tecnologías y los entornos digitales. Los videojuegos e Internet han arañado tiempo a otras actividades del niño, entre ellas la de ver televisión. Sin embargo, a pesar del aumento progresivo de esas actividades alternativas en otras pantallas, el tiempo dedicado a ver televisión en el comienzo del siglo XXI ha seguido siendo muy importante, pues aunque disminuyó entre los años 1999 a 2003 un promedio de 15 minutos diarios (pasando de 158' a 143'), después se ha recuperado para situarse incluso en un nivel cercano al de comienzos de la década [...]. Por tanto, no es el tiempo de consumo dedicado a ver televisión el que se ha visto afectado por la aparición de nuevas pantallas (Internet, videojuegos, móvil), sino el tiempo de ocio dedicado a otras actividades (como hacer deporte o jugar con otros niños) el que se ha reducido en esta década" (Bermejo Berros, 2011).

Asimismo, es la TV, por su amplia cobertura a través de aire, cable o satélite, la que acerca propuestas de entretenimiento y formación a las poblaciones más alejadas y con escaso acceso a las ofertas de los centros urbanos e Internet.

CONECTADOS

TV paga

En nuestro país, el nivel de extensión de la TV paga a nivel nacional es del 76 %. Esto significa que existen 9,2 millones de hogares que cuentan con TV por cable o satelital paga en todo el país. La mayoría de esos hogares se encuentran en la zona centro y sur de nuestro territorio.

Si desean ampliar la información pueden consultar el Informe sobre TV paga 2013, realizado por Latin American Multichannel Advertising Council (LAMAC), disponible en <http://goo.gl/Z15LsQ>.

Asimismo, otra forma de cobertura es la Televisión Digital Abierta (TDA), que abarca también a 1.080.000 hogares y otras instituciones. Para mayor información se puede consultar www.tda.gob.ar.



Por otra parte, no hay que perder de vista que en la TV se afirman también las estrategias culturales y de mercado. Es decir que la televisión comercial dirigida al público infantil sigue orientando la economía. Por eso, pensar en la integración de la televisión en la escuela es ir más allá de los propios programas, es reconocer su protagonismo cotidiano. La televisión –sea en su versiones comerciales y no comerciales, de aire, cable o web– está presente en conversaciones, opiniones, juegos, aspiraciones, modos de vestir, de moverse o de hablar de chicos y chicas. Cimentan intereses, preguntas, preocupaciones, soluciones, gustos y preferencias que acompañan a los más pequeños en su presente inmediato y quizás también en su futuro.

La televisión es hoy en día —junto a distintos entornos digitales como Internet— un espacio de socialización para la niñez tan importante como la escuela y la familia con las que convive. De allí que la oferta televisiva –aquello que chicos y chicas ven y tienen oportunidad de conocer a través de las pantallas– se vuelva una cuestión fundamental para su desarrollo cultural y educativo. En consonancia, es necesario repensar las prácticas de enseñanza y habilitar el ingreso a las aulas tanto de contenidos televisivos comerciales, habitualmente asociados a cadenas globales y al consumo doméstico infantil, al igual que aquellos ideados desde otras perspectivas, como los de Pakapaka, expresión de una política de Estado que se propone garantizar el acceso a los niños y niñas de nuestro país a contenidos de calidad, multiculturales, respetuosos de sus derechos y de sus capacidades.

RECAPITULANDO

El proceso de convergencia abre un nuevo camino para la comunicación humana. Dentro de este contexto, la televisión continúa teniendo un lugar privilegiado en la producción y el consumo de mensajes. Estas tecnologías modifican la vida cotidiana adulta e infantil en sus dimensiones culturales, económicas y políticas.

El patrón de comportamiento predominante en todo el mundo –sostiene el analista Manuel Castells (1996)– parece indicar que en las sociedades urbanas, el consumo de medios es la segunda categoría de actividad en orden de importancia después del trabajo y, por cierto, la actividad predominante en el hogar. De todas formas, esta observación debe ser clarificada, para entender verdaderamente el rol de los medios en nuestra cultura: escuchar o ver medios no es de ninguna manera una actividad excluyente. En general está combinada con el desarrollo de tareas hogareñas, comidas compartidas e interacción social. Es la casi constante presencia de fondo, el telón de nuestras vidas. Vivimos con los medios y junto a los medios. En realidad, los medios, en particular la radio y la televisión, se convirtieron en el medio ambiente audiovisual con el que interactuamos todo el tiempo y de manera automática (Castells, 1996).

Sobre los procesos de socialización

Si pensamos en las sociedades de la modernidad, la socialización del sujeto –afirma el especialista en análisis televisivo Omar Rincón (2002)– se realizaba a través de la institución familiar, donde se enseñaban las formas de comportarse

socialmente; de la institución religiosa, de la cual se aprendían las normas que guiaban en lo individual y lo colectivo; de la institución escolar, que privilegiaba los aprendizajes básicos para insertarse en la sociedad. En la actualidad, estas instituciones socializadoras clásicas han perdido terreno frente a la televisión: cuando la familia, la religión, la escuela o la tradición cultural, no ejercen su acción socializadora o dejan vacíos en su actuar, la televisión ingresa con fuerza y ocupa esos espacios. En este sentido, la televisión es un agente socializador que llena los vacíos dejados por las instituciones clásicas pero a su vez extiende y complejiza las formas de ser de la sociedad. El papel socializador de la televisión –coincide Rincón con Castells– se debe a su consistente, permanente y extendida acción en la vida diaria, ya que es un medio masivo para el tiempo libre que brinda anclajes, así sean breves y débiles, para comprender el mundo.

La televisión se consume preferentemente en el tiempo libre, pero lo desborda. Mirar TV supera el momento mismo de estar frente a la pantalla, supera los momentos de ocio para formar parte de los distintos espacios de la vida cotidiana. Miramos un noticiero y luego debatimos alguna noticia con nuestros familiares o compañeros de trabajo. Por eso, es necesario pensar en la televisión como un agente de socialización que orienta nuestros gustos y preferencias como consumidores pero también, nuestra vida ciudadana. Es que desde la “tele” –y otros medios de comunicación– se interviene en las más diversas dimensiones de la vida cotidiana.

La función de la televisión, por estos días, no es solamente la de brindar “pasatiempos” o facilitar el acceso a cierta información, también tiene un lugar central en la dinamización de la cultura, de la política y de la economía. A través de la televisión se ponen en circulación ciertos valores, estilos y proyectos de vida. Pero también se proponen agendas de debate social, se plantean temas conflictivos o se invisibilizan otros; se da espacio a la actividad política poniendo en circulación discursos e ideas a través de propangandas, campañas o entrevistas; se fortalece la economía enlazando negocios, ayudando a inundar de productos los hogares o interpelando al control de precios popular.

Estas dinámicas sociales, políticas o económicas tienen expresión propia cuando de niñez se trata. La cultura infantil y todos los productos asociados a ella se desarrollan, multiplican y reproducen en un contexto en el cual las identidades infantiles han sido blanco de procesos contrapuestos y paralelos de homogeneización y heterogeneización cultural. Los modelos culturales y económicos de la globalización han dado lugar a estos procesos. Esto quiere decir que, mientras que en las últimas décadas se han profundizado las desigualdades económicas y sociales de la experiencia infantil, paralelamente el mercado (a través de múltiples estrategias, entre ellas los medios de comunicación) produce un discurso global y presenta una mirada universal de la niñez, ocultando estas desigualdades.

En términos materiales, el empobrecimiento y polarización social han afectado de modo singular y dramático a los niños, provocando la pérdida de una experiencia común del “tiempo de niñez” (Redondo, 2004: 125). Pero, a la vez, este proceso se vio atravesado por otro de tendencia contraria: la homogeneización de la niñez por medio del consumo y de los medios de comunicación, proceso que tiende a la despersonalización, ya que no se trata de un ideal de justicia sino una estrategia de segmentación del público.



Podemos afirmar, junto a la docente e investigadora en temas de infancia y comunicación Sandra Carli, que el ciclo que va desde la postdictadura hasta la actualidad dejó en la niñez “huellas de cambios globales y locales que lo diferencian de otros ciclos históricos” (Carli, 2006). Y en ese escenario de cambios se produjo también la paradoja de la visibilidad creciente de la niñez a partir del reconocimiento de los derechos del niño por un lado y del espacio que los medios audiovisuales le otorgaron, y la *invisibilización* de las consecuencias sobre los niños de esas transformaciones socioeconómicas (Carli, 2006).

Uno de los propósitos de esta capacitación es justamente abordar el tema de los contenidos televisivos, los consumos mediáticos, los procesos de subjetivación y socialización que producen, pero desde una perspectiva que contemple este escenario, y se integre a las propuestas pedagógicas para su desnaturalización.

El mercado televisivo para la niñez

Planteamos, entonces, que la primacía del mercado en la última década del siglo XX ha tenido un impacto fundamental en las transformaciones de los procesos de socialización. El mercado, a través de diferentes modalidades, adquirió un lugar relevante como institución socializadora de la niñez. Y como señalamos también, uno de esos modos principales es su *alianza estratégica con la televisión*.⁴ Esta alianza se hizo efectiva a través del desarrollo de la publicidad dirigida a los niños, de la multiplicación de los canales de cable destinados exclusivamente al público infantil y de la producción de nuevos géneros para ese público. En este sentido, resulta de especial interés el proceso de globalización de la televisión, que se caracteriza por la diversificación de la producción, la alianza con otras industrias y con capitales extranjeros.

Pero el mercado no acota su objetivo a la venta de productos para los niños sino que, además, crea un entorno donde estos objetos adquieren sentido. Así, es importante tener en cuenta que más allá de la capacidad de gasto, de las diferencias en las posibilidades de consumo material, existe un consumo simbólico compartido por muchos niños sin distinción de disponibilidad de recursos o de “sector”. El avance del mercado de productos para la niñez es un fenómeno que va más allá de la propia economía. Desde esta perspectiva, entonces, los niños consumidores no son sólo quienes compran un producto, son también quienes “compran” un modelo cultural. Y en este sentido, la alianza con la televisión ha resultado esencial para el mercado.

Puede afirmarse que el mercado arma un guión para la vida infantil porque desde su discurso define qué es ser niño, qué es ser adulto, qué es lo que los chicos desearán, a qué jugarán, sobre qué charlarán, qué discusiones establecerán o qué compartirán con sus pares. Sobre ese guión los chicos podrán improvisar según su creatividad o la motivación con la que cuenten, pero éste plantea la escena, el tema y *la utilería* (Minzi y Dotro, 2005).

Es preciso señalar entonces, que hablamos de *cultura infantil* como el conjunto de productos y procesos creados por diversos agentes sociales, culturales y comerciales destinados a los niños. Además de los procesos de aprendizaje vehiculizados a través de las instituciones de socialización tradicional como la

4. Esta alianza hay que entenderla en el marco de la importante expansión y multiplicación del uso doméstico de la TV a partir de la década de 1960, cuando este medio fue posicionándose en el centro de la vida cotidiana y pasó a convertirse en un elemento esencial para la mayor parte de los argentinos.

escuela, el acceso de los niños de hoy a la cultura infantil comercial y al mundo adulto se produce a través de las nuevas tecnologías audiovisuales y multimediales, los medios de comunicación y los productos comerciales y culturales que ofrece el mercado (Steinberg y Kincheloe, 1999).

A través de la cultura infantil, las empresas comerciales, los canales de televisión, las empresas productoras de espectáculos infantiles, legitiman cierto conocimiento y visión de mundo. Esta cultura infantil, que circula por diversos lugares pedagógicos –donde el poder se organiza y despliega, donde se produce un aprendizaje profundo que cambia la propia identidad, compromete el deseo, capta la imaginación y construye conciencia– es ante todo una pedagogía del placer. Los lugares pedagógicos no se remiten sólo a los estrictamente educativos, como la escuela, sino además –y fundamentalmente en las últimas décadas– a la televisión, las películas para niños, los juguetes, los videojuegos, las revistas, las bibliotecas y todos aquellos productos comerciales que vehiculizan modelos y representaciones que los niños utilizan para definir su concepción del mundo que los rodea.

Podemos resumir, entonces, que los programas de televisión funcionan como productos de la cultura infantil y por ello producen significados sociales vinculados a qué es ser niño hoy.

Primaria Digital y el trabajo con audiovisuales



Desde Primaria Digital, reconociendo a la televisión como parte del entorno mediático, se propone abordar en la escuela los contenidos televisivos como objeto de análisis y como recurso para la enseñanza de calidad. Los temas y los modos

de representarlos se transforman entonces en contenidos de trabajo escolar, ampliando las estrategias didácticas. **Es preciso que sea la escuela la que avance en el análisis crítico de una cultura orientada y traccionada predominantemente por el mercado de consumo. De esta manera, se ampliarán las agendas temáticas de la niñez o sus potencialidades de expresión y estética.** El Estado Nacional, a través de los distintos medios públicos, ofrece alternativas de productos audiovisuales como los desarrollados por las señales Pakapaka o Encuentro. Estas producciones, ofrecen otras maneras de entender el mundo, acercan a los chicos y chicas nuevas miradas, por ejemplo, sobre la propia identidad o el mundo adulto.

En sintonía con esta perspectiva, la propuesta de trabajo de Primaria Digital, que incorpora estos materiales al entorno multimedial, tiene entre sus objetivos ampliar el universo cultural de los alumnos y alumnas del Nivel Primario a partir del acceso a distintas fuentes de información y producciones alternativas a las de los medios masivos de comunicación.

Acerca de la cultura audiovisual

La expansión de la televisión, la computadora y los videojuegos fue considerada en muchas oportunidades la causa de la disminución del uso de los libros por parte de los niños y niñas. A la par de este diagnóstico, durante años se prolongó también el debate sobre si la irrupción de las nuevas tecnologías acabaría con la cultura escrita vigente. Temores e incertidumbres llevaron a reiterar más de una vez la pregunta sobre si la hora final de los formatos en papel había llegado y si, con ella, también cambiarían los rasgos centrales de nuestra sociedad. Sin embargo, estudios recientes revelan que las tecnologías de la información y la comunicación, lejos de acabar con la escritura y la lectura, las diversifican. Con las TIC surgen nuevas formas de leer y escribir, junto con nuevas prácticas cotidianas en las que cohabitan distintos soportes y lenguajes, los preexistentes y los novedosos. Este es un tema que abordamos en el Eje 1 y profundizaremos en el último eje de esta capacitación.

En estas nuevas formas de lectura y escritura se repotencian especificidades y se generan hibridaciones, caducan algunos valores y se fortalecen otros, se abren distancias pero también se producen acercamientos.

Ya avanzada la segunda década del nuevo milenio estamos en condiciones de afirmar, entonces, que las formas más tradicionales de comunicación no han desaparecido, sino que han encontrado nuevos rumbos e, incluso, reforzado su identidad. Si no hubieran aparecido las pantallas, pocos nos hubiéramos preguntando por las particularidades de objetos y costumbres invisibilizados hasta este momento.

Esta configuración cultural del principio de siglo XXI nos interpela y convoca a reflexionar a todos: a los padres, a los docentes y también a nuevas generaciones sumamente permeables a la diversidad propia de la época en el que les ha tocado nacer. Para nuestra grata sorpresa, los libros conviven con las computadoras, la literatura con la televisión, las narraciones de historias con los videojuegos.

En este contexto resulta necesario, tal como se plantea en el marco de esta capacitación, profundizar el conocimiento sobre lo audiovisual y sus lazos con

soportes multimediales como un modo de ampliar el acceso a distintas expresiones de la cultura y la formación de los sujetos. Por eso, la escuela y las políticas deben contemplar un aprendizaje integral de los modos de leer y escribir en la actualidad.

Estos nuevos contextos están atravesados por la convergencia, y la hipertextualidad, conceptos clave para comprender el modo en que se construyen los relatos y las representaciones. El contacto permanente con una multiplicidad de pantallas –de TV, del cine, de los teléfonos celulares, de los videojuegos y de las computadoras– genera en los niños la capacidad para relacionar, asociar, comparar con mayor rapidez, inmediatez y fragmentación. Los chicos y chicas tienen hoy la habilidad de realizar varias tareas al mismo tiempo y procesar en paralelo. Por ejemplo, el chat y la mensajería requieren de habilidades específicas como aprender a leer matices sutiles, normas y etiquetas de la comunicación en línea, y variar entre géneros o registros de lenguajes distintos. Los consumidores pueden convertirse en productores: pueden publicar, reproducir, subvertir, editar y producir creativamente, generando diversos contenidos en distintos soportes.

Letra e imagen conviven y se complementan, pero obedecen a regímenes distintos. La imprenta –señala Joan Ferrés– había liberado a los hombres del dominio de las cosas inmediatas al desarrollar la capacidad de conceptualización y abstracción. El imperio de la imagen restituye a la cultura el sentido de la inmediatez. La potencian tanto el ritmo trepidante del discurso televisivo como el carácter concreto de los significantes. En la experiencia televisiva, el carácter analógico de los significantes visuales, el hecho de que coincidan fisonómicamente con la realidad, les otorga un plus de atracción, ya que su decodificación exige un esfuerzo inferior a la decodificación de unos signos abstractos y arbitrarios como los que componen el lenguaje verbal. Este es una abstracción de la experiencia, mientras que la imagen es un modo de representar de forma concreta esa experiencia. Si el libro privilegia el conocer, la imagen privilegia el reconocer; si el texto oral es especialmente indicado para explicar, lo audiovisual es indicado para asociar. Las diferencias se hacen patentes en las expresiones “leer un texto” y “ver televisión”: el lector se enfrenta a un mundo abstracto de conceptos e ideas; el televidente se enfrenta a un universo concreto de objetos y realidades (Ferrés, 1994).

PARA SABER MÁS

Sobre el concepto de “realidad”

Es importante tener en cuenta que la noción de “realidad” es compleja. El lenguaje siempre media entre la experiencia de las personas y el mundo físico. Es decir, la “realidad” es siempre una construcción. Esta noción es propuesta por las corrientes teóricas que entienden al lenguaje como performativo. Dichas corrientes entienden que no existe una realidad anterior al lenguaje, sino que es el propio lenguaje el que ordena al mundo y le da carácter de “realidad”. Desde esta perspectiva, las “realidades” son tantas como la cantidad de sujetos que la interpretan. En el lenguaje audiovisual, esta idea de “realidad” se vuelve más compleja. Justamente la cercanía con el mundo “exterior” o físico oculta su carácter de construcción. Así, las corrientes teóricas preocupadas por entender el poder de los medios audiovisuales, plantean que la principal fuente de poder de la imagen y de los discursos audiovisuales es presentar sus mensajes como realidades y no como interpretaciones o construcciones de ella. Profundizaremos estos conceptos al abordar el tema de representación.

El lugar de la emoción y los sentimientos en la interpelación audiovisual

Hasta aquí hemos trabajado los modos de socialización que se amalgamaron a partir de la irrupción de la televisión en nuestra cotidianidad. Es importante también articular en nuestro análisis los modos de experimentación que nos propone la cultura audiovisual.

En las pantallas, todo pareciera estar más cerca de nuestro entendimiento. En tanto seres vivos parecemos más capaces de comprender el movimiento y los colores, pues ello se relaciona básicamente con nuestro instinto de supervivencia. Pero hay por lo menos otros dos elementos que ubican a lo audiovisual y especialmente a la televisión como pilares de la cultura actual. El primero tiene que ver con el lugar que estos productos abren a nuestras sensibilidades. El segundo, con la televisión como espacio para contar historias.

Lo audiovisual estimula algunos de nuestros sentidos: el movimiento, los colores y los sonidos llaman permanente nuestra atención más instintiva. De allí que la sobreestimulación sea una de las estrategias centrales de las series infantiles preocupadas por captar la mirada de los más pequeños. Una serie exitosa necesita de muchos colores, música y sobre todo, acción. La imagen y el sonido estimulan un pensamiento visual, intuitivo y global. A este cóctel sensorial atractivo se suma además un componente dramático. La televisión tiene una gran posibilidad de contar historias, de acercarse a una “realidad” o sumergirnos en la fantasía.

PARA SABER MÁS

Identificación y proyección

Otros procesos centrales en el vínculo afectivo con la televisión –plantea Joan Ferrés– tiene que ver con aspectos psicológicos. **Identificación y proyección** son otros mecanismos a través de los cuales el espectador se integra emocionalmente con una historia. La identificación se produce cuando el espectador asume emotivamente el punto de vista de un personaje al considerarlo reflejo de su propia situación vital, de sus sueños o ideales. La proyección, en cambio, se produce cuando el espectador vierte una serie de sentimientos propios (amor, odio, tristeza, etc.) sobre algunos personajes de la ficción (Ferrés, 1994).

En la combinación de sensorialidad y trama dramática, las pantallas interpelan a la emoción. Mientras que la lectura favorece el distanciamiento de los signos –plantea Ferrés–, la imagen favorece la implicación emotiva. Si los medios audiovisuales privilegian la percepción sobre la abstracción, lo sensitivo sobre lo conceptual, es natural que tiendan a provocar respuestas de carácter emotivo.

Las pantallas seducen desde lo sensorial, permiten poner en juego una multiplicidad de emociones. Por eso, para muchos –adultos, jóvenes o niños– ver la tele o ir al cine da placer. No obstante, determinados aspectos del proceso de la emoción y del sentimiento son indispensables para la racionalidad. No es exacto decir que los mecanismos de la racionalidad están en una región de la mente distinta que los mecanismos de la emotividad. Probablemente, las estrategias de la razón humana no se desarrollaron, ni en la evolución ni en ningún individuo aislado, sin la fuerza encauzadora de los mecanismos de la regulación biológica, de los

que la emoción y el sentimiento son expresiones notables (Ferrés, 2002).

Las prácticas vinculadas con la integración pedagógica de TIC que propone Primaria Digital buscan aliar ese potencial a las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El placer y la emoción son elementos centrales de la experiencia humana. Trabajar con estos aspectos de los medios audiovisuales no implica, sin embargo, dejar de lado el esfuerzo necesario para la tarea de aprender. La oposición dicotómica entre placer y esfuerzo que se plantea muchas veces en la escuela –sostiene Ferrés– es una manifestación más de resolver un conflicto anulando una de sus polaridades. Es una muestra más de la incapacidad de las personas y las instituciones de tender puentes, de conciliar contrarios. El esfuerzo y el placer no son realidades contradictorias, son realidades que se necesitan mutuamente: todo esfuerzo requiere tal inversión de energía que sólo se realizará si va unido a algún tipo de placer como compensación. Tal vez no sea cierto que el motivo fundamental por el que niños y jóvenes no se comprometen con sus tareas en la escuela sea evadir el esfuerzo. Son muchas las actividades a las que se entregan con interés pese a las exigencias. El deporte, por ejemplo, o el ahorro cuando les va a permitir una compra largamente anhelada. La motivación fundamental es el interés, la pasión. Los problemas relativos al esfuerzo desaparecen –o por lo menos disminuyen– cuando hay algún tipo de placer asociado (Ferrés, 2000).⁵

La alianza entre placer y esfuerzo en torno a los medios audiovisuales se presenta entonces como un camino pedagógico posible. Pero ello exige una propuesta de enseñanza que se preocupe por la transposición, por el paso de los estados emotivos a los intelectuales, de los intuitivos a los racionales, de los perceptivos a los conceptuales. En este juego se asienta la base conceptual de la propuesta de trabajo reflexivo y crítico con los medios audiovisuales y las TIC en su conjunto. La pregunta es, entonces: ¿Cómo asumir la televisión que se nos ofrece y tenemos, de manera inteligente, productiva, crítica e independiente, hacer que posibilite la diversión, la educación, la información y el desarrollo deseable de las audiencias? (Ferrés, 2002).

En el marco de esta propuesta del Ministerio de Educación de la Nación, el primer paso es el reconocimiento de los derechos de la niñez a una televisión de calidad, como ya se planteó en la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual y en la Ley de Educación, abordadas en el Eje 1.

Los derechos de los niños y niñas y la televisión

En tramos anteriores de este recorrido ya se han propuesto ciertas transformaciones en la concepción de la niñez que es pertinente retomar para plantear la relación del mercado de bienes culturales –en especial la televisión– destinados a ella, así como la necesidad de que se reconozcan y respeten sus derechos.

En el marco del avance del mercado, la irrupción de los medios masivos de comunicación y, particularmente, el impacto de la televisión en la transformación en el uso del tiempo libre por parte de las familias y, sobre todo de los niños, adquiere relevancia para pensar en las nuevas infancias.



5. La experiencia de aprendizaje –según el profesor de neurobiología Gerald Hüther– es una experiencia de todo nuestro cuerpo y, a la vez, involucra emociones. Sólo somos capaces de aprender cuando los llamados centros emocionales están activos. En otras palabras, cualquier aprendizaje exitoso necesita de una activación emocional. La mayor activación del disfrute que conocemos es el entusiasmo, que es una emoción que se siente en todo el cuerpo (Hüther, 2012).

Retomando lo analizado en relación con el lugar que ocupa la televisión en nuestros procesos de socialización, la concepción sobre qué significa ser niño o niña ha cambiado a lo largo del tiempo. Por eso se afirma que la idea de “niñez” es una construcción social e históricamente variable. Contrariamente a lo que muchas veces creemos, ser niño o niña no se limita a la edad biológica que se transita. Desde aproximadamente la mitad del siglo pasado, se han producido cambios en lo social, lo cultural y lo político que han dado paso a nuevas formas de pensar, mirar, interactuar y nombrar la niñez.

Como señalamos en el apartado anterior, aunque con marcadas diferencias entre los ámbitos urbanos, semiurbanos y rurales, la sociedad comienza a estar configurada por el avance del mercado como una sociedad orientada al consumo y el entretenimiento. En este mundo, los medios de comunicación y las tecnologías digitales se convierten en nuevo motor socializador. Por ello es necesario comprender la identidad como construcción en relación con múltiples referentes, y resulta de particular interés para pensar los cambios en las identidades infantiles y el lugar de la televisión en esa construcción identitaria.

En este contexto, desde el Ministerio de Educación de la Nación se sostiene la necesidad de tener siempre en consideración la universalidad de los derechos: todos los chicos y chicas deben gozar de todos sus derechos. Y por eso afirmamos que en términos de derechos hay una sola niñez. Sin embargo, creemos también que, en términos de experiencia, hay múltiples infancias. Vivimos en un país de grandes contrastes y, por eso, consideramos que garantizar la universalidad del acceso a contenidos audiovisuales de calidad para todos los chicos y chicas de la Argentina deberá ser acompañado por la puesta en consideración de la multiplicidad de experiencias, regiones, paisajes y realidades que atraviesan los niños de nuestro país.

De este modo, entonces, la relación entre las infancias y las pantallas no puede pensarse sin tener en cuenta el lugar que los chicos y chicas tienen en la sociedad, su estatus político y ciudadano, su visibilidad social y su inclusión o exclusión de la agenda de las políticas públicas.

RECAPITULANDO

La televisión ocupa aún hoy un lugar central en las prácticas culturales de los más pequeños; las distintas ofertas televisivas –comerciales y no comerciales– ingresan en los procesos de socialización infantil pues son parte de transformaciones económicas, culturales y políticos. De aquí que el trabajo con la televisión en la escuela debe considerarse más allá de su aporte en términos de recursos audiovisuales, una objeto formativo en términos estéticos y de formación ciudadana.

¿Qué es la televisión de calidad para la niñez?

Los productos audiovisuales destinados a la niñez proponen universos simbólicos que impactan en la constitución de las identidades infantiles, en tanto construyen representaciones que tienden a constituirse en referentes colectivos. Dichas referencias se construyen tanto desde las estructuras comerciales como estatales de producción y es justamente este efecto social y cultural lo que lleva a

preguntarse por los propios contenidos y el tratamiento en los programas que ven los más pequeños. A la idea de “televisión basura” se contraponen desde hace algunos años el intento de construir ciertos parámetros que permitan producir y reconocer una “televisión de calidad” para la niñez. En este punto es importante tener en claro que televisión infantil no siempre es concebida como sinónimo de televisión educativa. Según los distintos países y marcos de trabajo, se considera a la TV educativa como aquella que tiene entre sus objetivos explícitos la formación. La televisión para la niñez, en cambio, si bien aporta a la construcción de contextos culturales y educativos por ser parte de los procesos de socialización, está orientada primordialmente al entretenimiento.

La reflexión sobre la televisión de calidad para la niñez surge como preocupación ante el crecimiento de la audiencia infantil a nivel global desde mediados de la década de 1970. También como parte de las responsabilidades asumidas ante el fenómeno por académicos, miembros de organizaciones civiles y funcionarios gubernamentales en el aporte a la toma de decisiones en la producción destinada a la niñez.

CONECTADOS

Televisión de calidad

Para profundizar la lectura sobre temáticas de televisión de calidad para la niñez se recomienda la lectura del documento “Indicadores de calidad de los contenidos audiovisuales en televisión dirigidos a la niñez”, resultante del V Foro de Investigación en Comunicación (Madrid, noviembre de 2003). Su autora, la especialista Victoria Tur Viñes, sintetiza algunos de los primeros estudios al respecto. Disponible en <http://goo.gl/WTH6rp>.

Estudios más actuales plantean la complejidad del problema de la calidad televisiva para la niñez. Entre ellos se destaca el del especialista Lothar Mikos (2009), que sostiene la existencia de más de un modo de concebir la calidad en la producción audiovisual para la niñez y la necesidad de reconocer que, aunque los programas pueden responder sólo a algunos criterios de calidad, siguen siendo exitosos. Según el autor, existen distintas perspectivas desde las cuales evaluar la calidad de un programa de TV: la perspectiva de los productores, de los padres, de los maestros y de los propios niños y niñas. En esta línea, entonces, es importante comprender que la calidad puede pensarse tanto desde el punto de vista del productor como del televidente, respondiendo a cuestiones ligadas con el contenido (tema y tratamiento), el estilo narrativo, la propuesta técnica y el planteo artístico.

En lo referido específicamente a la audiencia infantil, la calidad de un producto pasa por:

- Lo atractivo o novedoso que pueda resultar el tratamiento de un tema.
- El grado de cercanía con las experiencias de vida o el “universo de historias posibles” de los receptores.
- El logro de una estructura dramática atractiva y comprensible para los más pequeños.
- Rasgos, roles y actitudes de los personajes fácilmente reconocibles.
- La existencia (si la hay) de un presentador creíble y espontáneo.

MÁS RECURSOS

Para saber más acerca de los primeros trabajos sobre televisión de calidad para las infancias los invitamos a ingresar al DVD “Capacitación Primaria Digital” Encuentro Presencial 3 y leer el texto “Televisión de calidad para la infancia: los casos de Australia y Estados Unidos”.

- Una paleta de colores variada y alegre.
- Escenarios armónicos y presencia de una banda sonora.

De todos los elementos para destacar, dos criterios pueden identificarse como principales y organizadores para pensar en una televisión respetuosa de las infancias. Una TV de calidad se definiría entonces como aquella preocupada por los derechos de los niños y niñas y por la diversidad de experiencias y tránsitos de las primeras etapas de la vida.

PARA SABER MÁS

La educación y la televisión han tenido poca relación, aunque hay algunos antecedentes que vale la pena mencionar. El especialista en comunicación, Néstor Daniel González (2006), explica que “con la ayuda de los auspicios, el lugar del conocimiento lo fueron ocupando los programas de preguntas y respuestas como *ODOL Pregunta por Cien Mil pesos* (1956), *Un, Dos... NESCAFÉ* (1957) y *Justa del saber* (1957)”. [...] Hacia la década de 1960 programas como *Primera Telescuela Técnica*, *Universidad del aire* y *las Telescuelas primaria y secundaria* demostraron que el nuevo integrante del living podía ser no sólo una fuente de captación económica”.

A raíz de la fuerte desocupación generada por la crisis de 2001, surgieron programas cuyo objetivo era la capacitación en nuevos oficios que permitieran la reinserción laboral. Así apareció FORM@R, que desde la pantalla de Canal 9 apuntaba a capacitar en informática e idiomas en envíos de media hora en la apertura y cierre de la programación.

En el contexto actual, en que las TIC aparecen como nuevos agentes de socialización a través del mercado, se calcula que los niños aún continúan mirando televisión un promedio 4 horas diarias. En muchos casos, más tiempo del que pasan en la escuela, que junto con la familia, han sido las instituciones históricamente encargadas de la socialización infantil.

Televisión para la niñez en la Argentina



En la Argentina, si bien el comienzo de la televisión fue posible gracias al financiamiento del Estado, una década más tarde se amoldó a la lógica de la radio: el sistema privado con anunciantes. Este modelo permitió el desarrollo de la televisión argentina, pero con una fuerte impronta del mercado y con una lógica de lucro. Durante mucho tiempo, la producción vinculada a lo audiovisual en nuestro país fue desarrollada de forma predominante por diferentes empresas y productoras

privadas, que generaron contenidos para los países de habla hispana, dando origen a una oferta de mercado homogénea que ocultó las diferencias vinculadas a temas de clase, género, etnias, lugares geográficos y, fundamentalmente, a las especificidades en relación a la construcción y usos del lenguaje.

Como ya se señaló, la lógica de mercado naturalizó y legitimó unas formas culturales concretas, validando orientaciones de conducta de determinados grupos sociales en detrimento de otros que fueron invisibilizados. Más allá de las estrategias de segmentación particulares por canales y por edades, la tendencia fue unificar criterios de consumo para la niñez. Teniendo en cuenta estas lógicas, entendemos que el hecho de que jóvenes de diferentes sectores sociales enciendan el televisor para ver el mismo programa no supone de ninguna manera una comunión y una uniformidad en las prácticas y formas de recepción. El acceso a las nuevas tecnologías tampoco supone una manera universal de apropiación: los hábitos que se forjan en torno a ellas son muy heterogéneos. Ante esta perspectiva, en las políticas educativas surge la necesidad de otorgar protagonismo y dar visibilidad a las diversas formas de vivir la niñez que se dan en nuestro país, centrándose en el reconocimiento de los niños y niñas como sujetos de derecho y sujetos de palabra, con respeto y con confianza en sus intereses.

En este contexto de oferta de televisión para la niñez, desde el Estado Nacional, durante los últimos años, se vienen realizando esfuerzos profundos vinculados a la diversificación de la producción audiovisual, buscando la apertura, el reconocimiento y la visibilización de aquellas opciones que durante mucho tiempo no aparecían en la pantalla, estructurada exclusivamente por una lógica de mercado.

Se avanzó en la conformación de una estructura de servicios públicos de comunicación, impulsando la generación de contenidos audiovisuales federales que posibilitan la ampliación de la oferta que hasta el momento centralizaba el mercado.

CONECTADOS

Medios públicos

Para más información acerca del Sistema de Medios Públicos les sugerimos entrar al portal oficial del Estado Nacional (<http://www.argentina.gob.ar/pais/93-sistema-de-medios-publicos.php>).

Como se explicó en el Eje 1, así surgió el Canal Encuentro, el primer canal de televisión del Ministerio de Educación de la República Argentina, y el Canal Pakapaka, que se inició como una franja dentro de la programación del Canal Encuentro. La propuesta busca hacer llegar a todos los chicos y las chicas de la Argentina contenidos de calidad, que no sólo tienen el objetivo de formar o educar, sino también de entretener, dar a conocer, poner en contacto, abrir ventanas a la cultura de todos los sectores de nuestro país, como así también a nuevos mundos.

Consideramos que la televisión pública debe ser un espacio que muestre y permita mostrarse y expresarse a todos los chicos y las chicas del país, respetando a la vez sus diferencias y particularidades, dando lugar a las múltiples minorías, de forma tal que todos los sectores puedan sentirse representados. La idea de

diversidad que está en la base de esta perspectiva busca hacer hincapié en las múltiples experiencias sociales, lingüísticas, geográficas, de género y, en definitiva, culturales que atraviesan los chicos y las chicas de la Argentina.

Primaria Digital, a partir de la incorporación de estas producciones al entorno multimedial, garantiza que todas y todos los niños del país accedan a estos contenidos de calidad también a través de las Aulas Digitales Móviles.

CONECTADOS

Pakapaka

Para conocer las distintas propuestas didácticas que se proponen en el Canal Pakapaka pueden acceder a su portal: <http://www.pakapaka.gob.ar>.



Televisión e infancias: criterios de calidad

En este marco surgen una serie de preguntas orientadas a pensar la idea de calidad en relación con la televisión para las infancias: ¿qué es la calidad?, ¿“para todos” significa “para todos lo mismo”? ¿qué puntos de vista intervienen en esta construcción?

Para dar una primera respuesta a estos interrogantes, desde el Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual y la Niñez se estableció una serie de criterios, que son producto del debate y acuerdo de las instancias gubernamentales y organizaciones sociales nucleadas allí y que no deben entenderse como una receta acabada, sino como una base para construir medios audiovisuales de calidad para la niñez y la adolescencia. Así, se establecieron los “Criterios de calidad para Servicios de Comunicación Audiovisual destinados a la Niñez y Adolescencia” que funcionan como guía para poder pensar las producciones que la televisión ofrece o debería ofrecer:

1. Promoción, protección y defensa de derechos.

8. Capacidad crítica.

2. Diversidad.

9. Curiosidad.

3. Federalismo.

10. Participación.

4. Voz propia.

11. Información.

5. Dignidad.

12. Recreación.

6. Hábitos saludables.

13. Producción.

7. Identidad.

14. Audiencias.

Esta diversidad de criterios se pone en juego en cada una de las producciones que la televisión ofrece para la niñez, tanto en canales públicos como privados. Uno puede, como espectador, atender a cuestiones vinculadas a las formas de abordaje que se proponen para los temas, la originalidad en esa propuesta, y los niveles de identificación que busca generar.

En este contexto, la escuela tiene sus propios desafíos y sus modos de abordarlos. Específicamente, en el caso de Pakapaka, la propuesta es dialogar con ella, pero también con otras experiencias que constituyen la subjetividad de los chicos: la vida cotidiana hogareña, el barrio y la comunidad, las relaciones de amistad, los juegos, los relatos familiares y sus costumbres. Ofrecer otra estética forma parte de este diálogo que se busca, así como la identificación con otros mundos, dando pistas y estimulando la posibilidad de ver el mundo desde otras perspectivas.

En este escenario, para la escuela es prioritario, sin dudas, que se recuperen los consumos culturales y mediáticos destinados a la niñez, con el objetivo de formar a los niños con una perspectiva crítica y amplia que les permita cuestionar y relacionar de manera compleja los mensajes que se ofrecen desde la pantalla. Así, resulta central que los actores vinculados a las instituciones puedan incorporar una mirada que permita pensar a la niñez en términos de derechos, dando lugar a conocer y reconocer a los chicos y chicas, que entiendan que es prioritario que tengan acceso a contenidos de calidad que posibiliten su participación, expresión y visibilidad como colectivo social con derechos.

ACTIVIDAD 9

El camino propuesto, lleno de imágenes, sonidos y palabras, nos lleva ahora a analizar un producto de Pakapaka teniendo en cuenta los criterios de televisión de calidad para la niñez desarrollados por el Consejo Asesor. Para esto tengan en cuenta los cuatro criterios que se eligieron para la reflexión, teniendo en cuenta que en los programas se pueden destacar algunos sobre otros:

2. Diversidad. Incorporación de la diversidad en todas sus dimensiones: cultural, de género, de ideas y formas de entender el mundo, de capacidades, contextos sociales y realidades socioeconómicas, credos, orígenes, rasgos físicos y lenguas. En la grilla de programación ha de estar presente, también, la diversidad de géneros, estéticas, formatos y procedencia, fuente u origen de los contenidos.

3. Federalismo. Promoción del respeto y la presencia en pantalla de las realidades de las diferentes regiones y provincias del país, impulsando especialmente una producción de contenidos de carácter federal.

4. Voz propia. Inclusión de las perspectivas de niñas, niños y adolescentes a través de sus voces, opiniones, intereses y puntos de vista, prestando atención a las diferencias originadas en su pertenencia social, evitando la estigmatización y propiciando una contribución activa de ellos en la generación de los contenidos.

9. Curiosidad. Fomento de la creatividad e incentivo del interés por la investigación, la experimentación, el placer del descubrimiento, la búsqueda del conocimiento y todos los lenguajes artísticos.

- Miren el capítulo "25 de Mayo de 1810" de *La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo*. Encontrarán el video en el DVD "Capacitación Primaria Digital", en el Encuentro Presencial 3, junto con otros capítulos de la serie.

- Reflexionen en grupo:

- ¿Cuáles de estos criterios se pueden observar? ¿De qué modo?
- ¿Cómo ven el modo en que este capítulo incorpora el contenido?
- ¿Qué contenido curricular trabajarían utilizando este programa con sus alumnos?
- ¿Qué otros materiales agregarían para abordar ese contenido?

PARA SABER MÁS

La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo

Esta serie de dibujos animados realizada para televisión se emite por el Canal Pakapaka. Los contenidos de sus programas están orientados a educar y a entretener con propuestas de calidad.

El personaje principal es un niño formoseño que recorre distintos momentos de la historia argentina. Viaja en el tiempo, conoce, conversa, y acompaña a San Martín, Sarmiento, Belgrano y otros próceres.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro Presencial 3

Registren en el cuaderno:

- Las conclusiones a las que llegaron sobre el programa analizado.
- La potencialidad de la incorporación pedagógica de TIC, en especial de audiovisuales de calidad, al momento de planificar una clase.

Encuentro No Presencial 3

Televisión de calidad en la escuela

Semana 6

En este Encuentro No Presencial la propuesta consiste en elaborar el “Catálogo de materiales audiovisuales de calidad” de su escuela.

Antes de seguir avanzando, es preciso profundizar los conceptos abordados durante el Encuentro Presencial, así como de recuperar ciertas líneas de trabajo del Eje 1 acerca de la importancia de contar con recursos multimediales en el aula. Por esto, es preciso que realicen una lectura reflexiva de los distintos temas abordados que les permitirá avanzar en la comprensión de los siguientes contenidos a trabajar. Estos audiovisuales deben sumarse a los recursos multimediales que aporta el entorno de Primaria Digital y dialogar asimismo con los otros disponibles en la escuela, como los que se encuentran en la biblioteca.

Es importante señalar que para concretar este diálogo, resulta necesario conocer y sistematizar los recursos –audiovisuales en este caso– de la escuela. Sabemos que allí existen recursos que se utilizan en las aulas y circulan de formas diversas: por intercambio entre docentes, porque la institución los recibe como parte de los materiales de los programas y proyectos que se desarrollan a nivel nacional o provincial, así como también películas y otros recursos que se encuentran disponibles. El objetivo es generar un catálogo que permita la utilización y organización de estos materiales disponibles para el apoyo de la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos a partir de las mediaciones que puedan realizar los docentes en tanto los incorporen a la tarea cotidiana. Resulta central en la propuesta habilitar la reflexión y la selección de los recursos, incorporando los criterios de calidad analizados,

buscando de esta forma que el aporte de los materiales audiovisuales que circulan en la escuela no funcione como aquello que ocupa los tiempos vacantes, ni como relato exclusivo sobre un tema, sino haciendo hincapié en la centralidad del rol docente como mediador en la incorporación de recursos TIC y audiovisuales en el aula. Para ordenar la información deben armar una ficha de catalogación, con categorías que ordenen el material, de forma tal de facilitar el uso de recursos audiovisuales de cada escuela.

ACTIVIDAD 10

“Catálogo de materiales audiovisuales de calidad”.

El relevamiento y la sistematización de la información

Los objetivos de esta actividad se basan en reconocer los criterios de producción audiovisual de calidad para las infancias y se apropien de estos para el análisis contextual de los materiales audiovisuales disponibles en las escuelas. Teniendo en cuenta lo trabajado, la propuesta es que desarrollen un “Catálogo de materiales audiovisuales de calidad”. Para esto:

1. Ingresen al DVD “Capacitación Primaria Digital” Encuentro No Presencial 3 y abran el documento “Criterios de calidad para Servicios de Comunicación Audiovisual destinados a la Niñez y Adolescencia”. Allí encontrarán el desarrollo de cada uno de los catorce criterios.

2. Busquen en su escuela aquellos recursos audiovisuales que se encuentren disponibles o se utilicen cotidianamente. Cada participante debe registrar como mínimo cinco recursos audiovisuales. Deberán ordenar los materiales teniendo en cuenta las siguientes categorías:

- Título.
- Tipo de material (película, serie, etc.).
- Producción del material (público, privado o de productores independientes).
- Temas que aborda.
- Grados/años en los que se utiliza habitualmente.
- Áreas curriculares en los que se utiliza.
- Criterios de calidad que se releven en los materiales y otras cuestiones que consideren pertinente incorporar.

También tienen que indagar los tipos de uso de los materiales (si se utilizan durante el tiempo vacante, como disparador de temas, o como recurso para generar otras producciones).

3. En grupo con los otros docentes de su escuela participantes de esta capacitación organicen este catálogo.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro No Presencial 3

Registren en este espacio:

1. La información recolectada en relación con los materiales audiovisuales de la escuela, porque será el insumo para trabajar en el próximo Encuentro Presencial. Tengan en cuenta que la sistematización de los datos obtenidos les permitirá armar el catálogo y poner en valor el patrimonio audiovisual de la escuela que se sumará como información dentro del Servidor Pedagógico de Primaria Digital.

2. La reflexión sobre la importancia de trabajar con audiovisuales en el aula. Para esto respondan las siguientes preguntas teniendo en cuenta las lecturas realizadas en el marco de este recorrido:

- ¿De qué modo interviene la televisión en la socialización infantil?
 - ¿Qué es el mercado televisivo para la niñez y cómo se relaciona con la cultura infantil?
 - ¿Qué características tiene la cultura audiovisual?
 - ¿Qué lugar tienen la emoción y los sentimientos en la interpelación audiovisual?
 - ¿Cuáles son los derechos de los niños y niñas frente a las pantallas televisivas?
- Consignen las respuestas por escrito.

Encuentro Presencial 4

Fundamentos de la incorporación pedagógica de audiovisuales

Semana 7

Se ha planteado a lo largo de este recorrido la importancia de integrar distintos lenguajes a las dinámicas escolares, con el propósito de aumentar las capacidades expresivas y de participación de los alumnos a partir de modalidades que permitan a la escuela abrir el diálogo con las prácticas culturales predominantes fuera de ella.

Esto implica el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas a partir de nuevos recursos como el ADM y el entorno multimedial, pero también la revalorización de los recursos que ya estaban en las escuelas.

Como señalamos, un buen comienzo para la incorporación pedagógica de audiovisuales tiene que ver con el relevamiento y la sistematización de los recursos con que cuenta la escuela. Por esto, les hemos pedido que armen el “Catálogo de recursos audiovisuales de calidad” de la institución donde trabajan.

ACTIVIDAD 11

“Catálogo de materiales audiovisuales de calidad”. La presentación

Socialicen con el resto de los compañeros los resultados de esta actividad a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué materiales encontraron? ¿Qué diferencias y coincidencias hallaron en los materiales que circulan? ¿Son de producción privada o pública? ¿De qué año son? ¿Se relacionan con los consumos audiovisuales de sus alumnos?

MÁS RECURSOS

Teniendo en cuenta la posibilidad de subir nuevos archivos al Servidor Pedagógico de Primaria Digital, hay que destacar que este catálogo audiovisual, se puede alojar en "Material para docentes". Para ello ingresen al DVD "Capacitación Primaria Digital" Encuentro Presencial 4 y vean el videotutorial.

- ¿Cuáles son los "Criterios de calidad para Servicios de Comunicación Audiovisual destinados a la Niñez y Adolescencia" registrados? ¿Cuáles son los criterios ausentes en los registros?
- ¿Este material se integra en la escuela en las prácticas pedagógicas, en secuencias didácticas? ¿De qué modo? ¿Analizamos su contenido? ¿Lo utilizamos de manera recreativa en el tiempo libre? ¿Nos sirve de disparador para otros temas? ¿En qué áreas curriculares los utilizan con mayor frecuencia?

¿Por qué la televisión en la escuela?

Tal como venimos trabajando, el contacto cotidiano de los niños con la televisión la convierte en un agente de socialización pero también en una fuente rica de experiencia. A través de la pantalla de TV se accede al mundo y se "vive". Los niños aprenden de cada situación que observan. Tradicionalmente, esta capacidad de aprendizaje ha llevado a muchos investigadores a creer que los niños se hallaban expuestos a los medios de comunicación, por ejemplo a la violencia, y que a raíz de ello desarrollarían actitudes violentas (American Medical Association, 1976). Esta forma de entender la relación de los niños con la televisión parecía aceptar la idea de que los niños son como recipientes vacíos en donde se puede poner el contenido que sea sin alterarse. Afortunadamente, sostiene Alberó-Andrés (1996), algunos estudios de desarrollo cognitivo han empezado a demostrar que no es así, ya que los datos recogidos muestran que los niños interpretan y negocian cada experiencia. Los niños entienden a su manera lo que ven en televisión, usando para ello las construcciones de la vida social que han aprendido en su propia experiencia y también en la propia televisión. **Debemos considerar a los niños no como sujetos pasivos sino como mentes que entienden, seleccionan y utilizan cualquier información proveniente de su contexto y que, por algún motivo, consideran relevante. La televisión es parte de su vida cotidiana y la forma en que la usan no está necesariamente moldeada por los propios contenidos televisivos, sino por el uso y comprensión individual y colectivo de esos contenidos**, (Alberó-Andrés, 1996). Algunos autores afirman que los niños que ven más televisión rinden más en la escuela y tienen ventajas cognitivas sobre los niños que no la ven, pues pueden atender en simultáneo a dos actividades mientras que los no televidentes pueden concentrarse sólo en una. En este sentido, la televisión se ha convertido en un espacio paralelo de acceso a contenidos, donde se disemina información mediante estrategias complejas que ponen en juego, de diversos modos, las competencias cognitivas de los individuos. La televisión es una fuente de experiencia, pero es muy importante reconocer también que se trata de un acceso mediado por otro, en este caso por una agencia que podrá tener fines más cercanos a los educativos o propósitos económicos o comerciales. Ambas propuestas forman parte de la vida de chicos y chicas, de sus modelos de referencia.

Pero ¿por qué pensar que la televisión debería ingresar a la escuela? ¿Por qué entender que un producto comercial podría derivar en algún conocimiento útil para la formación de los alumnos?

Fundamentalmente porque hay que tener en cuenta que en la escuela no se va a “ver” televisión sino a trabajar “con” y “a partir” de ella. A convertirla, antes que nada, y en forma previa a volverla en un recurso valioso, en un objeto de estudio también. Mirar televisión en la escuela es distinto que mirar televisión en el hogar. La escuela posibilita el acceso a esos contenidos mediando otro tipo de preguntas, otras asociaciones, acompañando un trabajo pedagógico y colectivo entre pares, una forma de mirar televisión muy distinta de la más frecuente en el hogar durante la niñez, que es en soledad o junto con sus pares. Durante y después de ver televisión en la escuela, si previamente hubo una planificación al respecto, siempre hay una tarea que hacer, cercana al disfrute pero no ligada al ocio. Por eso ver “tele” en la escuela es una experiencia distinta, formativa. La clave de la conversión radica en el propio cambio de contexto. Al ingresar a la escuela, los niños y las niñas reconocen algo de su mundo, pero fundamentalmente comprenden que sobre ello hay mucho más que hablar. La escuela lleva a la “tele” a otro terreno, al de la pregunta, el diálogo, el análisis, la reflexión, el debate; a un terreno que no es el de su circulación cultural habitual y ese ingreso abre camino a su propio potencial pedagógico. Será responsabilidad de cada uno de los docentes lograr que, en la escuela, la “tele” deje de ser “lo mismo” que es en las casas para convertirla en un nuevo objeto de conocimiento y para acceder a él (Pérez Tornero, 1994).

PARA SABER MÁS

Los usos de la TV

Hodgson (1986) señala que cualquier proceso cognitivo puede situarse en uno de los cuatro rangos siguientes de actividad:

1. **automático**, cuando se realiza de modo automático sin ningún grado de conciencia;
 2. **sensitivo**, cuando adquiere cierto grado de conciencia sobre la experiencia;
 3. **consciente**, cuando explícita y manifiesta la experiencia y el modo en que se la adquiere;
 4. **creativo**, cuando además de la conciencia introduce la capacidad real de manipular y combinar elementos y relaciones para dar lugar a nuevas experiencias.
- Para este autor, el uso más habitual de la televisión se sitúa entre los dos primeros rangos, un uso rutinario. Saber usar la televisión significa, en cambio, mucho más: un acto consciente, no automático ni reflejo, un acto de voluntad intencional dirigido por un propósito: además, es necesario partir de cierta comprensión de su lenguaje, de sus estructuras sígnicas y discursivas; finalmente demanda conocer el funcionamiento del medio.

La propuesta de Primaria Digital apunta a un abordaje pedagógico de los audiovisuales que no pierda de vista las experiencias infantiles asociadas a la TV ni los aportes emotivos, y lúdicos que le son propios.

Televisión y escuela: una historia compleja de encuentros y desencuentros

De este modo, trabajar con la televisión en el aula requiere atender a distintas cuestiones que probablemente, a lo largo de sus más de cincuenta años de

existencia, la han mantenido alejada de los pupitres. Abordar la televisión dentro de los contextos escolares implica reconocer que:

1. **La televisión no es sólo tecnología.** Por lo ya desarrollado hasta aquí, es importante tener en cuenta el impacto de la televisión los modelos de referencia y proyección de los niños y niñas. **Los niños son audiencias activas y negocian contenidos.** Los receptores –sean niños o adultos– tienen la capacidad de reconocer personajes, situaciones, construir juicios, anticipar acciones, discernir una ficción o comparar situaciones ficticias con otras que no lo son e imaginar desenlaces. Es decir, son capaces de activar ante las pantallas distintos procesos ligados a la comprensión y la reflexión. Muchos de estos procesos, a su vez, ponen en juego sentidos construidos desde los esquemas de referencia ya establecidos por otras agencias socializadoras. Las personas interpretamos y “negociamos” significados sobre la base de nuestras experiencias anteriores. Por ello, resulta erróneo considerar que los niños y niñas son pasivos frente a la TV. Siempre hay una actividad, lo que puede ocurrir es que no sea crítica. Tener una actitud crítica ante la televisión –actitud que resulta compleja tanto para niños como para adultos– implica la capacidad de formularse preguntas acerca de cómo se construye un mensaje, a qué intereses responde y cómo interviene en los distintos procesos sociales, culturales, políticos y económicos.
2. **La familia y la escuela tienen un rol central en los procesos de mediación de sentidos.** Los adultos juegan un papel central en los procesos de interpretación y construcción de sentido ante la televisión. Si bien los niños no son pasivos ante los mensajes, la presencia y acción de padres y docentes aporta a la construcción de experiencias de referencia desde las cuales los más pequeños interpretan los mensajes televisivos de distinta factoría.
3. **La TV, muchas veces orientada al entretenimiento, no responde a los preceptos de las distintas didácticas disciplinares.** Más allá de su estructura de financiamiento y sus propósitos más o menos cercanos a la formación de la niñez, la televisión –comercial y no comercial– parte de comprenderse como un medio ligado al entretenimiento y los códigos de la cultura audiovisual. La televisión enseña y de la televisión se aprende, pero no porque haya en ella un acoplamiento con los procesos propios de la enseñanza formal de las distintas áreas. De allí, resulta importante destacar que son los propios docentes los encargados de hacer dicha transposición. La televisión permite acceder a distintos contenidos, desde distintos lugares, agencias y perspectivas, pero la enseñanza del contenido curricular a partir de ella es sólo tarea de los docentes.
4. **Los procesos de integración de la TV a la enseñanza implican conocer lo que los programas proponen y lo que los chicos “entienden” y “hacen” con ello.** La mayoría de los niños y niñas tienen contacto con la televisión antes de escolarizarse. Los niños y niñas comprenden mucho de lo que ven en la “tele” desde su propia experiencia. Pero a la inversa, mucho de lo que se apropian en la pantalla los ayuda a descifrar su propio mundo físico y

cercano. Estas ideas y modos de comprender son, muchas veces, distintos de los de los adultos, incluso pueden dar cuenta del peso propio que la fantasía ocupa en el pensamiento infantil.

5. **La televisión se vuelve educativa con el acompañamiento de una propuesta pedagógica. Como ya se dijo, la TV entretiene y forma porque en ella circula información y se exponen modelos de vida.** En este contexto, es importante comprender que cualquier televisión, la que tiene como objetivo entretener o la que tiene como objetivo educar, necesita de una propuesta de acompañamiento pedagógico para volverse “educativa”. Trabajar con la TV en la escuela requiere siempre de la definición de un objetivo, de la articulación con algún problema o contenido y de una instancia de trabajo específica y acompañada. Hacer una integración pedagógica de la TV no consiste en acudir a ella exclusivamente en la hora de recreación, implica integrarla a una planificación como parte de una estrategia elaborada.

Integrar significativamente las TIC y trabajar con los contenidos de la televisión desde una perspectiva formativa requiere reconocer y articular por los menos tres modos de integración:

- Como **recurso**: acompañando una propuesta de enseñanza, oficiando de disparador, de cierre temático, ilustración o ampliación de información, entre tantos usos posibles. Este suele ser el uso más frecuente de los audiovisuales en el aula.
- Como **objeto de análisis y reflexión**, problematizando los productos audiovisuales: esto implica la desnaturalización de las representaciones, proceso que requiere de varias instancias:
 - la reflexión acerca de las representaciones que construyen;
 - el modo en que ese mensaje utiliza el lenguaje audiovisual como los colores;
 - los planos, la música o los encuadres;
 - las diversas interpretaciones que puede tener un mismo producto según el punto de vista de cada uno de sus espectadores;
 - las personas involucradas en su producción;
 - las reglas de cada género discursivo, ya que no es lo mismo una película de terror que de amor o aventuras.
- Como **propuesta de producción y participación**: usando los distintos lenguajes mediáticos (en este caso audiovisuales) como vía de expresión de los niños y niñas, que deben sentir que lo que tienen para decir es importante para su vida y para la de su comunidad. De este modo se desarrollan capacidades vinculadas a la comunicación, pero también la responsabilidad que implica crear un mensaje respetuoso para compartir con los demás.

Incorporar la TV, el cine o la publicidad a partir de estos tres modos implica desarrollar en los niños y niñas capacidades que favorezcan los procesos de aprendizaje a lo largo de toda la vida. Estas capacidades se articulan con los ejes que se proponen en el marco de Primaria Digital.

PARA SABER MÁS

La incorporación pedagógica de la TV, el cine o la publicidad implica desarrollar en los niños y niñas capacidades que favorezcan los procesos de aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Primaria Digital propone el desarrollo de tres ejes conceptuales: información/conocimiento, sujeto/comunidad y producción/participación.

Joan Ferrés (2006), por su parte, ha desarrollado una serie de dimensiones e indicadores para pensar las competencias vinculadas a la comunicación audiovisual y propone dos criterios por los que estas deberían regirse:

- **En lo personal: con la interacción entre emotividad y racionalidad.** Se trata de que las personas sean capaces de tomar conciencia de las emociones que ejercen las imágenes y de convertirlas en el desencadenante de la reflexión crítica. Que sean capaces de pasar del simple placer de mirar la imagen e interactuar con ella al placer de pensarla, analizarla y referenciarla con otras.

- **En lo operativo: con la interacción entre la lectura crítica y la expresión creativa.** Se basa en poder realizar un análisis crítico de los productos audiovisuales que consume y, al mismo tiempo, de producir mensajes audiovisuales sencillos que sean comprensibles y comunicativamente eficaces.

Las **dimensiones** a tener en cuenta según Ferrés son:

- **El lenguaje**, que implica el conocimiento de los códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual, la capacidad de utilizarlos para comunicarse y el análisis de audiovisuales desde la lógica que establecen sus propias estructura narrativas.

- **La tecnología**, que refiere al el conocimiento teórico y práctico acerca del funcionamiento de las herramientas que permiten la comunicación audiovisual. Esto incluye la capacidad de usar los medios más sencillos para lograr una comunicación eficaz.

- **Los procesos de producción y programación**, relacionados con el reconocimiento de todas las personas involucradas en el desarrollo de un producto audiovisual y de los distintos momentos y etapas de trabajo que esto implica.

- **La recepción y la audiencia**, que se vincula con la capacidad de reconocerse como audiencias activas, especialmente a partir del uso de las tecnologías digitales que permiten la participación y la interactividad. En el mismo sentido, con la capacidad de valorar críticamente los elementos emotivos, racionales y contextuales que intervinen en la recepción y valoración de los mensajes audiovisuales.

- **La ideología y los valores**, que remiten a la capacidad de análisis crítico de los mensajes audiovisuales, entendidos a un tiempo como expresión y soporte de los intereses, de las contradicciones y de los valores de la sociedad.

- **Lo estético**, que es la dimensión vinculada a la capacidad de “analizar y de valorar los mensajes audiovisuales desde el punto de vista de la innovación formal y temática y la educación del sentido estético” (Ferrés, 2006: 103). También con la capacidad de relacionar los mensajes audiovisuales con otras formas de manifestación mediática.

PARA MUESTRA BASTA UN BOTÓN

Los invitamos a conocer los distintos modos de incorporación de cine y televisión en el entorno multimedial de Primaria Digital. Para esto recorran la actividad “Historias mágicas” (inspirado en el fascículo *El mundo de la magia* de la colección “Piedra Libre”), ubicada en el DVD “Capacitación Primaria Digital”, dentro del Encuentro Presencial 4.

Esta actividad multimedial tiene cuatro pantallas en las cuales se integran distintas propuestas de trabajo.

La primera de ellas propone distintas fuentes de información acerca de la vida de los magos. La lectura de la biografía de Houdin y de la de una maga muy famosa son recursos utilizados como fuentes de información, que posteriormente se analizan.

La segunda pantalla cuenta con cuatro botones, dos de los cuales proponen el trabajo con productos televisivos:

- “La bruja Cachavacha”, donde encontrarán un video de la serie animada argentina *Hijitus* y una propuesta de análisis sobre los usos del lenguaje audiovisual (específicamente sobre el color).
- “Sabrina, la bruja adolescente”, que si tienen conexión a Internet, los invita a mirar un capítulo de la serie estadounidense, que aporta información acerca de la relación entre la magia y los animales.

La tercera pantalla propone el análisis y la sistematización de toda la información recolectada, a la que se le suma lo que los niños y niñas saben acerca de los magos y magas. Estos datos son necesarios para iniciar el proceso de producción, que culmina en la cuarta pantalla con una consigna de trabajo colaborativo en la wiki⁶ o la filmación y edición de un video.

La incorporación pedagógica de audiovisuales a partir de los modos propuestos implica el desarrollo de las capacidades que potencia Primaria Digital con los ejes información/conocimiento, sujeto/comunidad y producción/participación.

Trabajar con recursos audiovisuales, como el capítulo de “La asombrosa excursión de Zamba” que vieron en el Encuentro pasado integrados a una propuesta multimedial, desde esta perspectiva, enriquece el trabajo de análisis y recolección de la información, la producción de mensajes propios en forma creativa, y la lectura reflexiva y analítica de los diversos productos multimediales.



ACTIVIDAD 12

Los invitamos a recorrer las actividades multimediales “Expediciones vikingas” y “Vikingos: grandes viajeros, grandes navegantes” y el blog “A la escuela con Zamba”. Para ello deben ingresar al DVD de Capacitación Primaria Digital, Encuentro Presencial 4. Indaguen los distintos modos de incorporación de audiovisuales. Luego respondan:

- ¿En qué parte de cada actividad hay trabajo con audiovisuales? ¿Qué tipo de formato se incorpora: una película, un programa de TV, un documental?
- Según los modos de integración pedagógica de audiovisuales, que vimos durante este Encuentro:
 - ¿Cuál es el modo de integración que pudieron registrar en cada caso?
 - ¿Se utiliza como recurso disparador?
 - ¿Se problematizan sus contenidos, transformándolo en un posible objeto de análisis?
 - ¿Se convoca a la producción de otro relato a partir del visionado propuesto?



6. Las wikis son páginas web que pueden ser editadas por diversos usuarios, agregando, eliminando o modificando contenido. Tanto el concepto como sus potenciales usos en el marco de Primaria Digital y en el ámbito educativo en general serán ampliados en el Eje 3.



RECAPITULANDO

La TV y la escuela

- La televisión no es sólo tecnología.
- Los niños son audiencias activas y negocian contenidos.
- Las familias y la escuela tienen un rol central en los procesos de mediación de sentidos.
- La TV, muchas veces orientada al entretenimiento, no responde a los preceptos de las distintas didácticas disciplinares.
- Los procesos de integración de la TV a la enseñanza implican conocer lo que los programas proponen y lo que los chicos “entienden” y “hacen” con ello.
- La televisión se vuelve educativa con el acompañamiento de una propuesta pedagógica.

Modos de integración

- Como recurso.
- Como objeto de análisis y reflexión.
- Como propuesta de producción y participación.

Un mundo “representado”

Las tecnologías modifican contundentemente la comunicación humana. La comunicación es decisiva a la hora de dar forma a la cultura porque “no vemos la realidad como es” sino siempre atravesada por los lenguajes que la representan y la comunican. Nuestros medios de comunicación forman algunas de nuestras metáforas y crean parte del contenido de nuestra cultura. Las culturas –es decir, nuestros sistemas de creencias y códigos históricamente producidos– son transformadas sustancialmente y lo serán aún más por el nuevo sistema tecnológico (Castells, 1996). “La televisión es un medio poderoso”, se escucha habitualmente. Pero ¿en qué consiste su poder? Tal como se ha venido desarrollando hasta el momento, la televisión –como los otros medios de comunicación– tiene poder porque es parte de nuestra vida cotidiana y fundamentalmente porque es uno de los engranajes que ayuda a construirla; muchas de nuestras preocupaciones y acciones están asociadas a lo que ocurre en sus pantallas.

La televisión seduce, sostiene Omar Rincón (2002), porque se comunica desde sus narrativas, convoca desde fórmulas de contar reconocidas y sus mensajes son simples y afectivos. Cuando un tema controvertido alcanza la pantalla, la sociedad comienza a hablar sobre él. La televisión respeta los tiempos de goce del televidente y brinda entretenimiento, y en su presencia cotidiana gana poder sobre la conciencia colectiva. El poder es una acción productiva más que represiva, la televisión crea relaciones sociales, ya que sus mensajes expresan las luchas por el dominio simbólico en la sociedad.

Pero la mayoría de los analistas de la televisión nos revelan que el verdadero poder de la televisión radica en otro lado. **La televisión construye agenda y visión de mundo, pero su dominio está precisamente en ocultar esta construcción.** Es decir, la principal fuente de poder de la televisión es ocultar a sus espectadores que construye mensajes y dinamiza a la sociedad. **La televisión se vuelve poderosa porque se basa en el principio de transparencia.** Ante un noticiero, el espectador desprevenido puede sentirse “dentro” del hecho y no ante un modo de contarlo posible.

El poder de los medios de comunicación radica, entonces, en su capacidad de presentar la realidad, y en hacerlo habitualmente, como si fuera la única forma posible. Por ello, una de las tareas centrales de integrar críticamente las TIC implica poner en cuestión el principio de transparencia, y la clave para hacerlo es el concepto de “representación”. La representación, en términos sencillos, es el modo en que los personajes, los escenarios, los conflictos y sus soluciones se “ponen en pantalla”. Qué se dice acerca de ello, cómo se lo presenta. Como explica Buckingham (2003), “El concepto de representación es uno de los principios básicos de la educación mediática [...] los medios no nos ofrecen una transparente ‘ventana al mundo’ sino más bien una versión mediada del mundo. No se limitan a presentar la realidad, sino que la representan”.

Las representaciones sociales

El concepto de representación alude a un proceso de toma de decisiones de las agencias que producen mensajes, sean estas comerciales, privadas, públicas o estatales. Todos quienes producimos mensajes, sea en espacios masivos, o en nuestros propios espacios cotidianos, necesitamos seleccionar qué es lo que diremos y cómo lo haremos. Decidir implica jerarquizar ciertos aspectos y descartar otros. Se trata de un proceso ineludible de la condición de comunicación. Nadie puede sortear esa selección. No puede desconocerse pues que ese proceso existe; por tanto, lo que no puede sostenerse es que el mensaje de alguna agencia es el más próximo a la realidad. Los medios de comunicación, como cualquier mensaje, implican siempre modos de presentar la realidad, no son un acceso directo a ella. Siempre tras una representación hay un punto de vista.

En este sentido, la representación es una herramienta del discurso en tanto selecciona, jerarquiza, reorganiza y fragmenta. Se trata de mecanismos a través de los cuales se crea/recrea una imagen de lo “real”. Esta selección, esta construcción, tiene consecuencias respecto de la información política, social, económica y cultural y por tanto consecuencias sobre las decisiones y comportamientos adoptados.

MÁS RECURSOS

En el medio

Los medios de comunicación construyen distintas representaciones sobre la niñez y la adolescencia. Para saber más sobre este tema los invitamos a ingresar al DVD "Capacitación Primaria Digital". Encuentro Presencial 4 y ver el video "Los medios y su mirada sobre la niñez y la adolescencia" del programa *En el medio* de Canal Encuentro.

Los medios de comunicación audiovisual mediatizan la "realidad". Y es precisamente este modo insoslayable de relación con lo empírico lo que se concibe como representación. **La representación es, entonces, el conjunto de acciones y estrategias puestas en juego por los medios para representar una realidad dada. El potencial cultural de las representaciones mediáticas masivas radica en su capacidad de convertirse en referente colectivo.**

Por ello afirmamos que a través de las representaciones se liberan batallas simbólicas, de sentido. De este modo, los distintos grupos sociales buscan difundir y/ o imponer sus modo de comprender la realidad. La función de la escuela es volver visible las selecciones y jerarquizaciones, dar cuenta, justamente, de su vínculo con la construcción de un punto de vista.

Las representaciones que circulan por los programas de televisión, el cine y la publicidad impactan en el modo en que los alumnos imaginan y representan al mundo y a sí mismos. Las significaciones que circulan por los medios van con ellos a la escuela porque forman parte de sus sustratos cotidianos, de sus prácticas y de la conformación de sus identidades.

En el marco de esta capacitación de Primaria Digital proponemos que los docentes logren desnaturalizar, comprender y analizar las representaciones que circulan por los diversos soportes multimediales (en particular en este tramo) y que puedan acompañar a sus alumnos en este recorrido, a través de la planificación de diversas estrategias didácticas.

La narración y el lenguaje audiovisual

La propuesta fundamental de Primaria Digital es que los docentes produzcan sus propios recursos y contenidos multimediales. Para ello hemos trabajado con las lecturas, reflexiones, diálogos compartidos, tanto en los Encuentros Presenciales como No Presenciales, sobre los diversos y complejos modos de incorporar las TIC en las propuestas pedagógicas de manera tal de fortalecer los procesos de enseñanza.

Producir implica seleccionar, elegir, estructurar. Implica por ende un recorte sobre otros posibles. Es un modo de representar un tema, un contenido, una historia. En el momento de este recorte, adaptamos una posición. Nos hacemos preguntas, escribimos, comparamos, elegimos.

Las representaciones que circulan por los medios son construidas a partir de determinados modos de narrar el mundo a través del lenguaje. En el caso de la televisión y el cine, a través del lenguaje audiovisual.

Un relato audiovisual es un modo particular de representar y organizar los sucesos que constituyen una historia. Para ello recurre a técnicas bastante distintas de las empleadas en los relatos orales y escritos, ya que su lenguaje tiene otras características.

La narrativa audiovisual es un tipo particular de narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias. Es la instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato. Es el mismo acto de narrar, de contar una historia, por lo cual siempre hay un narrador. Este puede ser un

personaje de la historia, estar por fuera como un observador o ser sólo el punto de vista desde el cual se cuenta la historia.

Para comprender la lógica de la narración audiovisual también hay que diferenciar entre el relato y la historia. El **relato** es el modo de organización de la historia, producto de la narración, es un discurso verbal y visual conformado por determinado uso del lenguaje audiovisual para comunicar una historia a otros. La **historia**, en cambio, es la serie de acontecimientos, que constituyen el contenido del relato. La historia es el universo de los hechos, lo que se representa y cuenta a través de las imágenes y sonidos que se articulan en el relato. Siempre es lineal y cronológica, el que la desordena (o no) es el relato que arma la narración audiovisual. Por esto se dice que no existe historia sin narración, porque lo que hace que una sucesión de hechos se transforme en historia es la trama narrativa que torna la sucesión de los hechos en un encadenamiento de causas y consecuencias.

Las narraciones en todos los órdenes de la vida de los hombres imponen coherencia a los hechos porque es lo que nos permite interpretar las cosas que suceden. Con las narraciones audiovisuales ocurre lo mismo.

Los relatos clásicos tienen un inicio, donde se presenta el mundo donde se desarrollará la historia; un nudo, que ocupa la mayor parte de la historia y que desarrolla el conflicto o quiebre con la “normalidad” y el final, en que las cosas se vuelven a ordenar a veces en un “final feliz” y a veces en uno “no tan feliz”. Estos relatos están contruidos a partir de ciertos **elementos del lenguaje audiovisual** que son los planos, los movimientos de cámara, el encuadre, la profundidad de campo, la iluminación y el color, el montaje, el sonido y la composición.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro Presencial 4

Consignen en este espacio lo que pudieron reflexionar en este Encuentro acerca de los modos de incorporación de audiovisuales propuestos y el análisis de las actividades multimediales de Primaria Digital y el blog de Zamba.

MÁS RECURSOS

Lenguaje audiovisual

Para introducirnos en la lógica del lenguaje audiovisual los invitamos a ingresar al DVD “Capacitación Primaria Digital”.

Encuentro

Presencial 4 y abrir la carpeta “Lenguaje audiovisual”, donde se abordan definiciones y ejemplos acerca del tema.

Allí encontrarán dos versiones: una reducida para trabajar planos, angulación, composición y color y otra ampliada.

Para este primer acercamiento al trabajo con lenguaje audiovisual proponemos la lectura de la versión reducida.

Encuentro No Presencial 4

Educación audiovisual: representaciones y estereotipos

Semana 8

En este Encuentro No Presencial se trabajará en el análisis del uso del lenguaje audiovisual y en la reflexión sobre la construcción de estereotipos en distintos productos televisivos destinados a la infancia, pero también se recuperarán los ejes vinculados a la incorporación pedagógica de audiovisuales en el marco de Primaria Digital. Para esto es preciso profundizar los conceptos abordados durante los encuentros anteriores.

La actividad de análisis propuesta ordena la reflexión sobre las lógicas narrativas que operan en la construcción de un producto audiovisual e introducen algunas nociones para un futuro trabajo de producción propia.

Representaciones y estereotipos

Ya se ha planteado la importancia de que en esta capacitación de Primaria Digital se generen espacios de reflexión, de recuperación de experiencias anteriores y acciones concretas con TIC. En pos de este objetivo, vinculado al desarrollo profesional de los docentes, resulta necesaria la desnaturalización de las propias representaciones sobre el uso de la tecnología en la escuela. Estos imaginarios –a pesar de que hay muchos docentes que trabajan con TIC en la primaria– muchas veces se vinculan con el temor de que los chicos sepan más que los adultos o con el miedo a que el equipamiento se dañe si no sabemos usarlo.

Hemos reflexionado en el encuentro anterior sobre los modos en que los medios de comunicación transmiten representaciones de quiénes somos y de los grupos a los que pertenecemos. **Esta es una de las grandes funciones culturales de los medios modernos: construir y distribuir selectivamente el conocimiento de la sociedad y lograr que esta se perciba como un conjunto coherente.** Sampe-dro (2003: 9) explica que “toda comunicación es identitaria: nos representa y presenta ante los demás. Es siempre una comunicación de la diferencia, y que establece, aunque sea de modo implícito, unos roles a adoptar (para empezar quién emite y quién recibe)”.

Como todo discurso, el de los medios instituye ciertas condiciones de recepción y produce también tipos de subjetividad. La televisión, entonces, produce discursos y representaciones acerca de la niñez, pero también acerca de los adultos y de los docentes. Los estereotipos del adulto que no sabe de tecnología y del niño “consumidor” que la maneja a la perfección intervienen en las representaciones que tenemos acerca de la incorporación pedagógica de TIC y muchas veces la obstaculizan.

Se ha planteado, en el Eje 1, la necesidad de repensar el rol docente, siempre teniendo en cuenta que el propósito de enseñar y aprender estas nuevas tecnologías no se relaciona sólo con la manipulación de soportes, sino que apunta principalmente a la formación de capacidades que permitan ponerlas en cuestión y desnaturalizarlas. Trabajamos en el encuentro anterior sobre los modos en que los medios representan temas y contenidos. En este sentido, al introducir la noción de estereotipos⁷ es preciso tener en cuenta que los medios de comunicación no crean estereotipos; pero sí recogen y recrean los construidos y socialmente vigentes. En este sentido, los estereotipos coexisten con prejuicios y creencias que se transmiten culturalmente. Los medios pueden reforzarlos o cuestionarlos y contrarrestarlos.

Recuperando los elementos del lenguaje audiovisual, es importante tener en cuenta que estos nos permiten dar el sentido a las representaciones que buscamos y, por ende, también se utilizan para la construcción de imágenes estereotipadas: las mujeres que disfrutan de las tareas domésticas y son ubicadas espacialmente en la cocina, niñas que juegan con muñecas y estéticamente se parecen bastante a ellas, que visten de rosa y son muy sensibles, hombres que realizan trabajos forzados y practican deportes rudos.

Desde la televisión, sin embargo, se pueden producir materiales y discursos que cuestionen esos estereotipos, ubicando a los sujetos en roles diferentes y diversos, ampliando las características y relaciones.

Cuando hablamos de la diversidad hacemos especial hincapié en las múltiples experiencias sociales, lingüísticas, geográficas, de género y, en definitiva, culturales, que atraviesan las escuelas del Nivel Primario de la Argentina. Los contenidos audiovisuales desarrollados por el sistema de medios estatales pueden colaborar de una manera significativa en el logro de una sociedad más justa, en la que todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades para expresarse y desarrollarse.

7. Según la especialista en el tema, Robyn Quin, los estereotipos son representaciones simplificadas, que pueden ser positivas o negativas. Como en toda representación, el estereotipo selecciona y valoriza ciertos rasgos por sobre otros, lo cual implica que se dejan afuera muchas características que complejizarían y enriquecerían esa representación en vez de reducirla y simplificarla. En nuestra sociedad, por ejemplo, circulan aún con fuerza estereotipos de género que se asocian fuertemente a lo femenino y a lo masculino de manera diferenciada.

ACTIVIDAD 13

Trabajar con televisión en el aula

En esta instancia, cuyo objetivo es la integración de las lecturas y tareas realizadas hasta el momento, les proponemos:

- El análisis del modo en que están contruidos desde el lenguaje audiovisual “El cumpleaños de Medialuna”, de la serie *Medialuna y las noches mágicas* de Pakapaka, y otro programa que elijan ustedes a partir de las entrevistas que les hicieron a sus alumnos acerca de sus gustos televisivos. La reflexión sobre los posibles modos de incorporación pedagógica de esos audiovisuales.

Para esto, en grupo:

1. Visualicen el capítulo que se encuentra en la carpeta “Medialuna y las noches mágicas”, que encontrarán en el DVD “Capacitación Primaria Digital”, dentro del Encuentro No Presencial 4, y el otro audiovisual que hayan elegido.

2. Reflexionen sobre lo estudiado en la carpeta “Lenguaje Audiovisual”, a través de las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los personajes principales de cada historia? ¿Qué características tienen? ¿Se trata de personajes estereotipados? ¿En qué casos y por qué? ¿Medialuna se parece a otras princesas que conozcan? Justifiquen.
- ¿Qué tipo de planos se utilizan para describir los espacios?
- ¿Qué tipos de colores predominan, cálidos o fríos? ¿Con qué objeto?
- ¿Qué nos anticipa la música respecto de la historia que se va contar? ¿Qué narran sus canciones?

Como acabamos de ver en el ejemplo analizado, las decisiones que toma cada realizador de una producción audiovisual acerca de los usos del lenguaje impactan fuertemente en el mensaje que se quiere construir. Estas mismas decisiones son las que tomamos a la hora de crear nuestras propias producciones.

Esta actividad, que puede trasladarse al trabajo con sus alumnos, toma al audiovisual como objeto de análisis. En este caso, específicamente, el análisis se centra en el modo en que está construido cada mensaje desde el lenguaje audiovisual.

La segunda parte de esta actividad, entonces, tiene por objeto que imaginen el uso que le darían a los materiales analizados, teniendo en cuenta que los pueden incorporar tanto como objeto de análisis, como se ha explicado, como recurso para ilustrar o sumar algún contenido, o como disparador o ejemplo de una propuesta de producción.



DIARIO DE VIAJE

Encuentro No Presencial 4

Registren en este espacio el nombre del producto que eligieron para analizar junto con Medialuna, las conclusiones a las que llegaron y el modo en que incorporarían pedagógicamente estos materiales.

Por otro lado, en el próximo encuentro comenzarán el guionado para la producción de una fotonovela. Es preciso entonces, que además de la lectura completa del contenido de este Encuentro Presencial comiencen a visionar los materiales destinados a la realización de esta actividad en el DVD “Capacitación Primaria Digital”, Encuentro Presencial y No Presencial 5.

Encuentro Presencial 5

Producción de una fotonovela

Semana 9

Tal como trabajamos en encuentros anteriores, la propuesta fundamental de Primaria Digital es que los docentes produzcan sus propios recursos y contenidos multimediales. En este sentido, hemos trabajado con las lecturas, reflexiones y conversaciones colectivas, tanto en las instancias presenciales como no presenciales, sobre los diversos y complejos modos de incorporar las TIC en las propuestas pedagógicas, de manera tal de fortalecer los procesos de enseñanza.

Las representaciones que circulan por los medios son construidas a partir de determinados modos de narrar el mundo a través del lenguaje. En el caso de la televisión y el cine, a través del lenguaje audiovisual.

En el marco de esta capacitación, entonces, proponemos que los docentes logren desnaturalizar, comprender y analizar las representaciones que circulan por los diversos soportes multimediales y que puedan acompañar a sus alumnos en este recorrido, mediante la planificación de diversas estrategias didácticas.

Producir implica seleccionar, elegir, estructurar; establecer, por ende, un recorte sobre otros posibles. Es un modo de representar un tema, un contenido, una historia. Al momento de realizar este recorte, uno adopta una posición. Se hace preguntas, escribe, compara, elige.

Para materializar la producción propia de recursos por parte de los docentes, Primaria Digital ha generado una serie de recursos que se denomina “Docentes Creando”.

“Docentes Creando. Actividades Multimediales” y “Docentes Creando. Fotonovela”
 “Docentes Creando” contiene una colección de herramientas en continuo desarrollo. Allí hay plantillas, bibliotecas de elementos reutilizables, manuales, infografías, guías “paso a paso” y videotutoriales. El objetivo fue utilizar una aplicación informática de fácil uso, que fuera accesible a toda la comunidad docente y que permitiera utilizar los materiales que Primaria Digital pusiera a disposición para simplificar y promover la producción creativa docente en las aulas. Por eso se decidió el uso de PowerPoint. Este programa está instalado en todas las computadoras que llegan a las escuelas en el ADM y en los laboratorios informáticos.

¿Qué es la fotonovela?

Una fotonovela es una narración desarrollada mediante una secuencia de imágenes fotográficas.

Se puede contar una historia de diversas maneras: con textos exclusivamente literarios, como es el caso de las novelas o los cuentos; mezclando imágenes en movimiento y sonidos, como en las películas; o a partir de la suma de dibujos y diálogos como ocurre con la historieta. La fotonovela aporta un formato original que consiste en la unión de imágenes y textos, y tiene aspectos en común tanto con el cine como con la historieta.

La fotonovela, comparte con el cine la utilización del lenguaje visual para que la historia resulte más dinámica y moderna: juega con diferentes planos, encuadres, uso del color e iluminación y el montaje. El cine, sin embargo, presenta imágenes con movimiento y el lenguaje que utiliza es audiovisual, a diferencia de la fotonovela en la cual se utilizan imágenes estáticas y el lenguaje es escrito.

Por otra parte, es similar a la historieta en cuanto a que ambas narran historias a través de la sucesión de imágenes fijas, las viñetas y la combinación de imagen y texto, es decir, dos tipos de lenguajes: el verbal y el visual, dirigidos exclusivamente al sentido de la vista. El sonido se sustituye por códigos visuales específicos como son las onomatopeyas.

¿Por qué la fotonovela en la escuela?

La producción de fotonovelas resulta un modo sencillo de iniciar el trabajo multimedial en el aula.

La fotonovela narra una historia a través de fotos propias o de imágenes seleccionadas.

PARA SABER MÁS

Podemos afirmar que, unida a otras estrategias didácticas, la fotonovela en el aula:

- informa;
- motiva;

- crea hábitos de lectura;
- enriquece las posibilidades comunicativas;
- es vehículo de ejercicios de comprensión lectora;
- su valor elíptico obliga al alumno a pensar e imaginar;
- puede utilizarse como centro de interés de un tema;
- es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis;
- favorece el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.

La producción de una fotonovela

En este encuentro destacamos el lugar de la producción multimedial en la tarea pedagógica potenciando la expresión, la comunicación y la participación. Para abordar el desarrollo de estas capacidades les proponemos la planificación y producción de una fotonovela. Para eso, primero, vamos a recorrer su estructura y conocer un poco de su historia.

PARA SABER MÁS

La fotonovela en Argentina

En nuestro país, la primera fotonovela apareció en 1946 y fue protagonizada por los reconocidos actores Margarita Xirgu y Alberto Closas. Se trató de un melodrama, que tuvo miles de lectores.

La historia de la fotonovela está íntimamente ligada a ciertos cambios ocurridos en la década de 1940. En ese momento se produce un auge del trabajo industrial que requería mano de obra femenina. Estas mujeres, muchas de las cuales llegaron a los grandes centros urbanos del país buscando una vida mejor, necesitaban constituir una identidad vinculada con la ciudad. Las fotonovelas de la época tenían como protagonistas a mujeres luchadoras y soñadoras, lo cual facilitó la identificación con sus lectoras.

Las fotonovelas eran publicadas en una sección de las distintas revistas de tirada masiva de la época o en revistas especialmente destinadas al género.



Con motivo de la edición especial de estampillas postales de Ídolos del Ring en México, que mostraba imágenes del luchador profesional Mil Máscaras, el 17 de mayo de 1964 se publicó en la revista *Lucha Libre* N° 30 (segunda época) la fotonovela "Mil Máscaras en la invasión de los Kardios".

A lo largo de estos encuentros presentaremos una guía completa de todos los aspectos básicos a tener en cuenta a la hora de crear una fotonovela. Como ya dijimos, “Docentes Creando. Fotonovela” contiene una serie de recursos, plantillas, información, guías y videotutoriales, que se irán incorporando en los encuentros de esta capacitación. Es importante destacar que también se incluye una “Colección de objetos” reutilizables para copiar y pegar en las fotonovelas que desarrollen, con el fin de comparar los primeros armados.

Al crear una fotonovela hay que tener en cuenta el contenido a trabajar en el ámbito escolar y bajo qué objetivos pedagógicos la fotonovela como herramienta puede acompañar otros conjuntos de estrategias y propuestas.

ACTIVIDAD 14

Antes de comenzar a pensar en su propia producción los invitamos a explorar todos los contenidos desarrollados a partir del fascículo del Piedra Libre *El mundo de la magia*, entre los que se encuentran principalmente las actividades multimediales que ya han recorrido en el Encuentro Presencial 4 y la fotonovela propuesta por Primaria Digital.

Como ya se ha visto, sobre la base de *El mundo de la magia* Primaria Digital desarrolló las siguientes actividades que se encuentran cargadas en las netbooks:

- “La magia y la tecnología”.
- “La magia: ¿un hobby?”.
- “De varitas y palabras”.
- “Noticias mágicas”.
- “Historias mágicas”.
- “Afiches publicitarios: Los nuevos magos”.

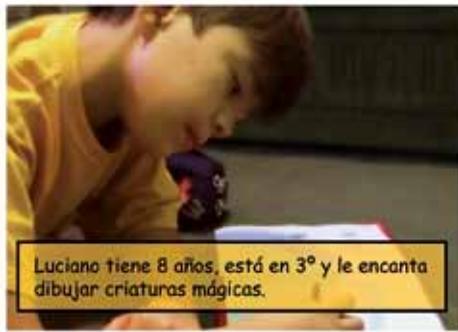
Les recordamos, que para acceder a estas actividades, una vez ubicados en la calesita tienen que hacer clic sobre el ícono “Actividades”.

Estos contenidos también se encuentran en el DVD Capacitación Primaria Digital, en la carpeta del Encuentro Presencial 5.

Tras explorar las actividades cargadas en las netbooks, los invitamos ahora a conocer la fotonovela que hemos desarrollado para presentar el contenido que trabaja *El mundo de la magia*. Esta fue creada con las mismas herramientas con las que ustedes producirán su propia fotonovela.

MÁS RECURSOS

En el DVD “Capacitación Primaria Digital” deben ingresar al Encuentro Presencial 5. Allí encontrarán también el fascículo de Piedra Libre “El mundo de la magia”.





Produciendo una fotonovela

Para empezar a armar la propia fotonovela, es preciso tener en cuenta que todo comienza con una sinopsis⁸.

Hemos señalado en los encuentros anteriores que los relatos clásicos tienen un inicio, en el que se presenta el mundo donde se desarrollará la historia; un nudo, que ocupa la mayor parte de la historia y que despliega el conflicto o quiebre con la “normalidad”, y un final, en el cual se resuelve el conflicto. La fotonovela respeta esta estructura, y es aconsejable respetarla, al menos en las primeras creaciones, ya que permite mantener el interés del espectador a lo largo del relato, pendiente de la resolución del conflicto presentado. Es por este motivo que el nudo o desarrollo del conflicto es el segmento del guión que ocupa el mayor espacio del relato.

Tal como explicábamos al inicio, esta fotonovela está propuesta para presentar el contenido de *El mundo de la magia*.

Para el armado de la fotonovela *Palabras mágicas*, se realizó primero esta sinopsis:

Sinopsis

Luciano tiene 8 años y pasa su tiempo libre dibujando criaturas mágicas. Un día escuchó a su hermana cantar una canción que no conocía y le contó a su maestra. Ella le dio un libro que contenía tres desafíos para convertirse en mago. Luciano sólo tenía que adivinar las palabras mágicas.

ACTIVIDAD 15

Planificación de la fotonovela

Les proponemos comenzar a pensar una historia para su fotonovela grupal. Para ello, pueden seleccionar un tema con el que estén trabajando con sus alumnos, **en el que la fotonovela sirva como presentación del contenido, o para ampliar información**. Recuerden que trabajar con la integración de TIC en general, más allá del soporte que elijamos, siempre tiene como propósito profundizar los modos de enseñar y aprender. Pueden también retomar el contenido elegido en la planificación del Eje 1. Les recordamos que trabajaremos en el próximo encuentro presencial en el armado final de la fotonovela.

Los componentes de una fotonovela

Técnicamente hablando, en la fotonovela encontramos tres componentes básicos:

- La maqueta.
- Las viñetas.
- Los bocadillos.



8. La sinopsis es una breve descripción de los elementos dramáticos fundamentales de una historia. Sitúa al lector en el tiempo y el espacio y se presenta al protagonista, su objetivo y sus obstáculos.

La maqueta

La maqueta es la estructura o plantilla de cada página de una fotonovela. Es una guía básica y dinámica que ayuda a estructurar el hilo narrativo.

No hay una maqueta fija que sirva para todas las páginas de la fotonovela ni que defina que todas las viñetas sean iguales en tamaño. Por ejemplo, el título usualmente ocupa un lugar preponderante y mayor que el del resto de la viñetas de la primer página. Es frecuente incluir en la viñeta del título el nombre de la fotonovela de modo destacado, datos de los autores, quizá los nombres de los actores e incluso algún recurso narrativo o gráfico que tenga que ver con la historia que recién comienza.



Las viñetas

Las viñetas son los cuadros donde insertaremos las fotos que tomamos y que serán acompañadas por los bocadillos que expresan los textos propuestos en el guión.

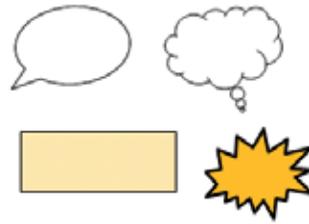


Si bien la maqueta siempre sugiere una cuadrícula básica para comenzar, en una página pueden convivir viñetas de diferentes tamaños.

Los bocadillos

Hay cuatro tipos de bocadillos:

- Los diálogos expresados por los actores.
- Las ideas o pensamientos de los actores.
- La narración de quien cuenta la historia.
- Los sonidos y onomatopeyas.



Las voces de los protagonistas se expresan dentro de un globo o rectángulo, usualmente cercano al que habla. Posee una línea, flecha o punta que señala al personaje que tiene la palabra.



Los pensamientos se manifiestan de igual modo que los diálogos, pero se expresan dentro de una nube cuya punta indica al personaje que está pensando.



El **narrador** es quien cuenta la historia para darnos un marco de referencia, ya sea señalando el lugar donde se llevan a cabo los hechos, o bien puede contextualizar los pensamientos o la situación momentánea en que se encuentra un personaje. Si lo hace en primera persona, puede ser uno de los actores, y si lo hace en tercera persona, puede ser un narrador externo. Usualmente el texto está contenido en un rectángulo que se encuentra en alguna de las esquinas de la viñeta y se lo llama “cartelera” o “cartel”. Su ubicación puede ser ajustada en virtud del espacio disponible. Es decir, en algunos casos se puede poner en forma de columna sobre un costado, o como rectángulo ocupando toda o parte de la extensión de la fotografía.

Foto que hemos considerado que merecía más espacio en la página porque fortalecía el relato...



Los sonidos se manifiestan a través de onomatopeyas (¡paf!, ¡toc! ¡toc! ¡toc!, etc.), y van dentro de bocadillos con forma de estrella y colorida o con símbolos de ondas de sonido. Pueden estar dentro o fuera de un globo.

Las onomatopeyas pueden provenir de diferentes objetos: el sonido de un teléfono, un objeto que cae al suelo y se rompe, una puerta que se abre, etc.



¡Crack! = Romper

¡Splash! = Agua salpicada

¡Glup! = Tragar



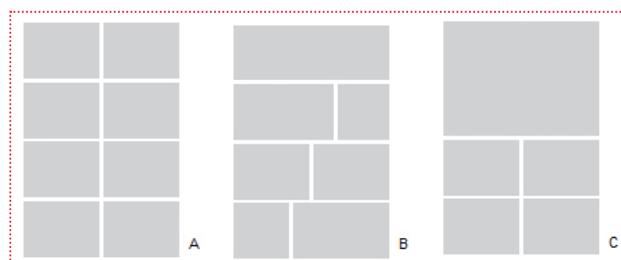
También un par de líneas de texto con el siguiente símbolo podría significar que una canción se está escuchando en ese lugar:

≈ Había una vez un bru... ≈

Las maquetas en “Docentes Creando. Fotonovela”

En la plantilla propuesta en “Docentes Creando. Fotonovela” hay tres tipos de propuestas de maquetas para que ustedes estructuren su propia producción, para realizar en el Encuentro Presencial 6. Las maquetas tienen las siguientes características:

- A: representa el formato más tradicional y rígido.
- B: tiene siete viñetas en vez de ocho, y la primera es en formato panorámico de lado a lado, muy adecuada para títulos, primera página, última, etc.
- C: posee cinco viñetas. La primer serviría igualmente como título, pero también se podría usar para destacar una foto en particular, para agregar porciones de texto más extensas, etc.



RECAPITULANDO

En el **Encuentro Presencial 5** hemos aprendido la estructura y los componentes básicos de una fotonovela. Observamos estas características en la fotonovela basada en *El mundo de la magia*.

Comenzamos a escribir una fotonovela.

En el próximo Encuentro No Presencial deberán realizar la toma de fotografías para el armado de su propia fotonovela y profundizar la lectura y los contenidos de este encuentro.

Encuentro No Presencial 5

Producción de una fotonovela

Semana 10

La actividad a realizar en este Encuentro No Presencial es la base sobre la que se continuará desarrollando la capacitación en el Encuentro 6, cuyo objetivo es la producción de una fotonovela.

A lo largo de los encuentros siguientes recorrerán otros recursos y herramientas que el entorno de Primaria Digital propone para ampliar las estrategias de enseñanza. Ingresarán a las Aulas Virtuales, en las que harán uso de algunas de sus funciones principales, finalizando con la carga de su propia fotonovela en un espacio destinado a su grado/año dentro la plataforma.

ACTIVIDAD 16

En el Encuentro Presencial 5 les propusimos escribir la sinopsis para la creación de la fotonovela en la que presenten un tema o contenido. Les sugerimos realizarla en función de lo propuesto en el Eje 1. Seleccionen un tema que estén trabajando con sus alumnos para el que la fotonovela sirva como presentación del contenido o para ampliar información y utilicen recursos disponibles en el entorno de Primaria Digital para la planificación.

La integración de TIC en general –más allá del soporte seleccionado– siempre tiene como objetivo ampliar y complejizar las formas de enseñar y aprender. **Recuerden que esta actividad se realiza de manera grupal por escuela y que es el producto final por el cual se evaluará el desarrollo de esta capacitación.**

En caso de no haber concluido la sinopsis de la fotonovela, deben finalizarla para continuar con la tarea.

MÁS RECURSOS

Previo a la toma de fotografías los invitamos a visualizar nuevamente la fotonovela "Palabras Mágicas" y leer "Consejos básicos para la toma de fotografías" en el DVD "Capacitación Primaria Digital", en el Encuentro No Presencial 5. En el Encuentro Presencial 6 finalizarán la producción de la fotonovela, por lo que es indispensable que concurren a ese encuentro con las fotos que hayan tomado en un pendrive (en caso de que estén utilizando computadoras del establecimiento) o bien, descargadas en su propia notebook o netbook.

MÁS RECURSOS

En el DVD "Capacitación Primaria Digital", Encuentro No Presencial 5 hay dos tutoriales: "Cómo descargar imágenes desde un dispositivo a la PC" y "Cómo copiar imágenes desde la computadora a un pendrive". Si no tienen una cámara o celular para tomar fotografías, o si quieren seleccionar otras imágenes, pueden usar las cargadas en el entorno de Primaria Digital. Para acceder a ellas ingresen a "Biblioteca" y hagan clic en "Galería de imágenes", donde están organizadas por temas y lugares. Para saber cómo guardarlas, en el DVD "Capacitación Primaria Digital", Encuentro No Presencial 5, está el tutorial "Cómo guardar una imagen del Servidor Pedagógico".

Para crear la fotonovela es necesario tomar fotografías, utilizar las imágenes del Servidor Pedagógico de Primaria Digital o bien recurrir a ambas opciones.

Antes de tomar o seleccionar fotografías, deben acordar qué imágenes resultan significativas para representar el tema que expone la fotonovela. Tal como se reflexionó en el Encuentro Presencial 5, el concepto de representación alude a un proceso de toma de decisiones. Todo el que produce un mensaje necesita seleccionar qué es lo que dirá y cómo lo hará. Este proceso implica jerarquizar aspectos, descartar otros y organizar la información. En definitiva, crear nuestra propia construcción para comunicar lo que queremos transmitir. La representación es un conjunto de acciones y estrategias para presentar un tema a través del lenguaje. En este caso, lenguaje visual.

A modo de ejemplo: en los próximos encuentros recorrerán las Aulas Virtuales de Primaria Digital. Una de las propuestas se basa en el cuadernillo *Luces y sombras*, de la serie Piedra Libre, cuya temática central es el Sistema Solar. En la actividad cargada en las Aulas Virtuales seleccionamos a la Luna como contenido principal. Para comenzar la actividad, se eligió el video *Luna Lanar* de Pakapaka. Se podría haber comenzado la tarea con un cuadro de la Luna, una fotografía, otro libro, un afiche o habiéndole pedido ilustraciones a los alumnos.

Para el armado de la fotonovela debemos acordar cuáles serán las imágenes que mejor representarán para nosotros la sinopsis realizada en el encuentro anterior.

ACTIVIDAD 17

Antes de comenzar la selección de imágenes y/o fotografías, es aconsejable listar todas las disponibles teniendo en cuenta a la sinopsis. La propuesta es producir una fotonovela de dos páginas como máximo. Pensando en esta estructura, la cantidad total de imágenes a utilizar debe oscilar entre quince y veinte. Sin embargo, la totalidad de fotos tomadas seguramente exceda este número y deban realizar una selección posterior.

DIARIO DE VIAJE

Encuentro No Presencial 5

Registren las fortalezas y dificultades presentadas durante todo el proceso realizado en este encuentro: instancias requeridas para acordar un modo de representación (entre otros posibles), la organización para la toma de fotografías, la división de tareas en el interior del grupo, y todas aquellas situaciones que hayan resultado significativas.

PLATAFORMAS Y REDES: TRABAJANDO EN RED EN EL NIVEL PRIMARIO

Presentación

El tercer eje de esta capacitación está dedicado a la finalización de la fotonovela utilizando la plantilla de “Docentes Creando. Fotonovela”. A su vez, se presentan las Aulas Virtuales del Servidor Pedagógico de Primaria Digital y sus diferentes funciones y herramientas. Para finalizar, se incorporará la fotonovela en la plataforma y se presentará una reflexión sobre el contenido total de esta capacitación.

Contenidos y Organización

El Eje 3 se organiza en nueve semanas, durante las cuales habrá cinco encuentros presenciales de tres horas cada uno y cuatro no presenciales de cuatro horas y media cada uno, dando esto un total de treinta y tres horas.

Encuentro 6. Realización de la fotonovela

Luego de la toma y selección de imágenes, en este Encuentro Presencial se finalizará la producción de la fotonovela utilizando la plantilla de “Docentes Creando. Fotonovela”.

Encuentro No Presencial 6. Introducción a las Aulas Virtuales

En este Encuentro se inicia el trabajo con las Aulas Virtuales de Primaria Digital. A modo de introducción, se definirá el concepto de entorno de aprendizaje, la necesidad de una plataforma educativa en Primaria Digital y las características particulares del trabajo en red y los entornos protegidos.

Encuentro 7. Presentación de las Aulas Virtuales

Los docentes explorarán un Aula Virtual desde el rol de “administrador” para conocer su funcionamiento, organización y estructura interna. Se presentan, asimismo, los diferentes espacios habilitados en las Aulas Virtuales de Primaria Digital.

Encuentro No Presencial 7. Navegando las Aulas Virtuales

Tras el reconocimiento de los diferentes espacios, información y herramientas a las que los docentes pueden acceder ingresando como “administradores” a las Aulas Virtuales, se les propondrá ingresar y explorar las Aulas desde el rol “estudiante”.

Encuentro 8. “Recursos y Actividades en las Aulas Virtuales”

En este Encuentro Presencial se presentan las posibilidades que ofrece el Aula Virtual para las planificaciones didácticas. En este marco se explica que las Aulas Virtuales brindan “Recursos”: herramientas para la comunicación, la presentación de contenidos y materiales, y “Actividades”: espacios para realizar tareas, interactuar y colaborar.

Encuentro No Presencial 8. Planificando en las Aulas Virtuales

En esta etapa se les propone a los docentes planificar secuencias didácticas utilizando los Recursos y Actividades de la plataforma en función de la fotonovela que han realizado en los Encuentros anteriores.

Encuentro 9. Integrando nuestra producción a Primaria Digital

Este encuentro presencial invita a una reflexión grupal sobre las posibilidades de la planificación con los Recursos y Actividades de las Aulas Virtuales y de los contenidos que contiene Primaria Digital, y se realiza la incorporación a las Aulas Virtuales de la fotonovela, utilizando las herramientas expuestas en el Encuentro Presencial y No Presencial 8.

Encuentro No Presencial 9. El trabajo en red

En este espacio se destacarán las dinámicas que potencia el trabajo en red, su importancia en fortalecer el rol docente, y las implicancias de su incorporación en la tarea escolar cotidiana.

Encuentro 10: Primaria Digital en las escuelas primarias: Desafíos y oportunidades

Esta instancia presencial final es una convocatoria a continuar y proyectar la incorporación de TIC en nuestras escuelas, junto a otros maestros y maestras, asumiendo la complejidad de esta tarea y profundizando estrategias para que todos y todas aprendan más y mejor. A su vez, reafirmamos lo que hemos sostenido durante cada uno de los momentos de esta capacitación: *el lugar de la escuela como espacio de oportunidad y lugar de encuentro cotidiano entre las generaciones.*

La última actividad de esta capacitación consiste en la entrega, evaluación y puesta en común de la novela realizada y de la planificación del proyecto escolar utilizando recursos de Primaria Digital.

Encuentro Presencial 6

Realización de la fotonovela

Semana 11

Para apropiarse de ciertos códigos y formas sistemáticas de organización del conocimiento y de funcionamiento social, la escuela era, es y seguirá siendo durante muchas décadas la única institución eficaz. Para ello, hace falta una refundación de los modos de hacer en el sistema educativo

Cecilia Bravlasky

A lo largo de los encuentros presenciales y no presenciales que estructuraron los dos primeros ejes de esta capacitación, hemos trabajado sobre varias temáticas.

Se presentó el encuadre político pedagógico desde el cual se desarrolla Primaria Digital como línea de integración pedagógica de TIC del Nivel Primario. Esto implicó centrarnos en el principal objetivo que es garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los niños y las niñas de nuestras escuelas. Y para ello, los propósitos particulares de la línea apuntan a promover el acceso al equipamiento en forma gratuita pero también, y fundamentalmente, a desarrollar una propuesta multimedial específica que acompañe las prioridades pedagógicas establecidas por el Nivel, a propiciar espacios de desarrollo profesional de los docentes y también a articular los modelos de integración de equipamiento y de otros desarrollos jurisdiccionales en relación con la incorporación de TIC en las escuelas.

Por ello, desde Primaria Digital sostenemos que lo principal es preguntarnos por el sentido de la integración de TIC en las escuelas primarias: toda tecnología incorporada debe contribuir al logro de los objetivos pedagógicos del Nivel. Propiciar un modelo pedagógico que atienda a los distintos niveles de conocimiento, puntos de partida y saberes de los alumnos, favoreciendo los recorridos singulares pero sin abandonar la meta de un trabajo colectivo y común.

En la pregunta por el sentido, el rol docente sigue siendo fundamental. Pensar a los niños y las niñas con conocimientos superiores a los de los adultos en relación con las TIC, es plantear una idea fragmentada acerca del complejo proceso que implica la integración de tecnologías. Nuestros alumnos pueden saber cómo utilizar una herramienta, pero necesitarán de nuestras estrategias para que el uso de esa herramienta se transforme en conocimiento significativo, para que logren comparar contenidos, transferir experiencias, distinguir, asociar y complejizar fuentes de información, como así también, estructurar de manera clara y precisa los conceptos. Sigue siendo la escuela, "el lugar paradigmático en el que debe forjarse la capacidad de informarse, seleccionar y pensar. Ninguna otra institución puede hacerlo de manera orgánica ni lograr ese resultado de manera universal para toda la sociedad"; (Henochoa, 2007).

Desde esta concepción, trabajamos con los modos de integración de tecnología a partir de la creación de un entorno multimedial de Primaria Digital, específicamente diseñado para el Nivel. **Las TIC necesitan incluirse para ayudar a solucionar problemas de enseñanza que no han sido resueltos por otras tecnologías con el propósito de que los docentes se vean fortalecidos.** Reconocemos también la importancia de incluir en la escuela aquello que es habitual en los niños y que forma parte sustantiva de los procesos de socialización y construcción de identidades que experimentan. Trabajamos con la televisión, sus contenidos, los diversos modos de representación, la construcción de estereotipos y el modo en que los medios masivos de comunicación pueden reforzarlos. Reflexionamos y elaboramos sobre la base de la importancia de una política de Estado puesta al servicio de la creación de contenidos para una televisión de calidad. "Pensar y asumir el contexto en el que niños y niñas se constituyen implica pensar la escuela en relación a las imágenes y no por fuera de ellas. Llevar los contenidos de la televisión, el cine, al aula, con el objeto de asumirlos en otro contexto, contrastarlos, transformarlos en palabras y en otras imágenes y representaciones, conlleva la posibilidad de asignarles un plus de significado", (Camarda, 2009).

En el transcurso del Eje 2, textos, fragmentos de programas televisivos, imágenes y actividades multimediales formaron el conjunto de recursos que estructuraron los encuentros presenciales y no presenciales.

Incorporar TIC en la escuela implica también potenciar y favorecer la producción propia de contenidos haciendo uso de la tecnología, no como una mera práctica repetitiva, sino por el contrario, haciendo hincapié en la necesidad del armado de producciones que reflejen y representen otros sentidos, que acompañen y refuercen el modo de presentar los contenidos curriculares, en definitiva, ampliando las estrategias de enseñanza. En los últimos Encuentros del Eje 2, se

comenzó a elaborar una fotonovela, la cual sería utilizada para presentar un tema o contenido que estuvieran trabajando con sus alumnos. Hacer uso de plantillas predeterminadas permite crear otros recursos a través de las ventajas de la multimedialización. **Para alcanzar este objetivo presentamos "Docentes creando. Fotonovela" y "Docentes Creando. Actividades Multimediales", como parte de la propuesta de Producción de Primaria Digital.**

A lo largo de este eje concluiremos la fotonovela, y conoceremos las Aulas Virtuales alojadas en el Servidor Pedagógico de Primaria Digital, integrando la fotonovela a un Aula Virtual desarrollada para tal fin. También llevarán a cabo una reflexión final individual a partir de los nudos temáticos de cada eje.

De este modo, más que hablar de un cierre de la capacitación, podemos esperar la apertura de otros espacios de exploración y trabajo que pueden potenciarse utilizando el entorno de Primaria Digital, en la tarea cotidiana con nuestros alumnos, atendiendo las realidades de cada escuela. Este será el momento en el que la incorporación de Primaria Digital, tomará el sentido y la dimensión que todos esperamos.

Realización de la fotonovela

Tal como se mencionó en el **Encuentro Presencial 5**, este encuentro inicia con la sinopsis de la fotonovela definida y las fotos seleccionadas.

Teniendo en cuenta la extensión de la sinopsis generada previamente, notarán que la información que contiene no es suficiente para desarrollar de modo integral la fotonovela.

Es por este motivo que antes de comenzar a trabajar sobre la maqueta, será necesario ampliar la sinopsis: caracterizar al personaje brevemente, elaborar el conflicto en su totalidad, definir la resolución de este y redactar los diálogos de los personajes y textos del narrador. Es decir, adaptar la sinopsis a las características de la fotonovela expuestas en el Encuentro 5.

Recuerden el propósito del armado de la fotonovela: la presentación de un contenido o tema que estén trabajando con sus alumnos en sus escuelas.

Una vez que hayan cumplido con esta tarea, para iniciar la actividad con las

A modo de estructura, pueden dividir la historia en los tres segmentos que hemos definido con anterioridad:

INICIO: Contiene una breve caracterización del personaje (edad, ocupación, gustos, etc.) y su vida cotidiana al momento en el que es alterada por el conflicto. En "Palabras Mágicas" presentamos a Luciano en una única imagen, indicando su edad y actividad favorita.

DESARROLLO: Abarca el conflicto (objetivo y obstáculo) y finaliza con su resolución. En el caso de "Palabras mágicas" el objetivo del personaje consiste en resolver tres desafíos.

DESENLACE: Describe brevemente lo que le sucede al protagonista luego de haber superado el conflicto. Nuevamente se utilizó una única imagen para exponer el cambio que presenta Luciano.



MÁS RECURSOS

Una vez definidos los textos necesarios para la fotonovela, buscarán el archivo “maqueta fotonovela A” en el DVD “Capacitación Primaria Digital”. Encuentro Presencial 6. En este archivo de Power Point se encuentran dos diapositivas iguales, con una maqueta estándar para que utilicen como base. Y una tercera diapositiva con una “colección de objetos”, en la que se encuentran los objetos gráficos que necesitarán para agregar bocadillos.

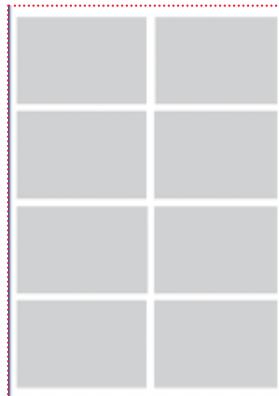
imágenes en la plantilla de Docentes Creando, será necesario copiarlas en la computadora en la que armarán fotonovela.

Si bien se presenta una producción por escuela, pueden trabajar en grupos de tres personas y seleccionar luego la fotonovela a presentar al concluir la capacitación. Esto posibilitará que haya más producciones y fundamentalmente que puedan generar distintas pruebas y que evalúen conjuntamente cuál de ellas cumple mejor con el objetivo de presentar un contenido curricular. La fotonovela, a su vez, es el instrumento a ser evaluado al cierre de esta instancia formativa.

Para comenzar se aconseja generar una nueva carpeta en el escritorio con el nombre que le hayan dado a la fotonovela, para copiar allí no sólo las fotos, sino todos los archivos que compongan la producción.

Visualizando las imágenes a utilizar, en un archivo de texto (Word, Bloc de notas u Open Office Writer) o sobre papel, será necesario definir los bocadillos a utilizar y los textos que le corresponderán al narrador.

Las dos primeras diapositivas tienen el siguiente aspecto:

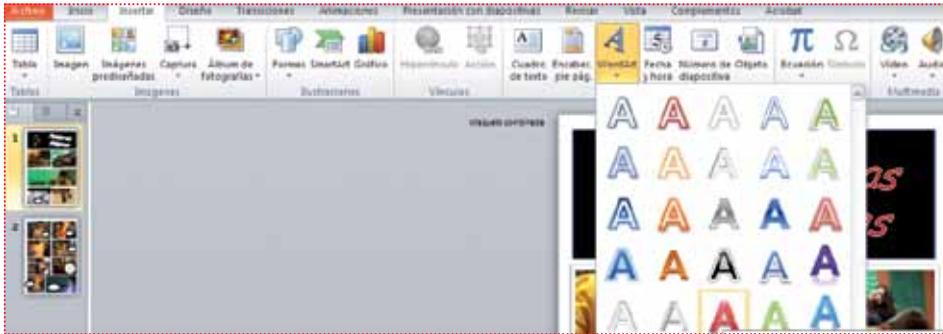


Antes de continuar –y con el fin de que la maqueta pueda volver a ser utilizada– será necesario guardar el archivo seleccionando el primer ítem del apartado “**Guardar como...**” (Ubicándolo en la carpeta que han creado para copiar las fotos).

Esta opción permite distribuir la fotonovela de forma que otros puedan, por ejemplo, modificarla y corregirla. La segunda opción protege la presentación y sólo sirve para visualizarla.

Añadiendo títulos

Para agregar un título deberán ir a la solapa **insertar** y luego hacer un clic en “Word Art”. Allí podrán elegir uno de los treinta modelos de tipografías con efectos.



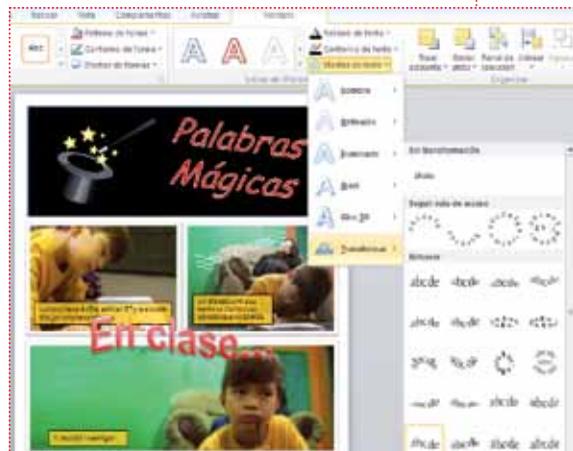
Estas selecciones siempre se pueden volver a cambiar. En la imagen se muestra el texto “Escriba aquí el texto” que se puede editar y que se ha cambiado por “En clase...” y es posible posicionarlo sobre la viñeta de título y adecuarlo al tamaño conveniente. Para modificar la ubicación de cualquier elemento –sea texto o imagen– deben hacer clic sobre el objeto y manteniendo apretado el botón del mouse, moverlo al espacio deseado.



Si desean modificar el tamaño de la letra, deben hacerlo desde el editor de texto (disminuyendo o aumentando el número que indica el tamaño).

Personalizando el título

Haciendo clic en el texto “En clase...”, entre otras opciones, aparecen “Relleno, contorno y efectos de texto” que pueden ver a continuación. En este caso, “efectos de texto” / transformar y la opción que se ve seleccionada con un cuadro amarillo más abajo: “onda 1 doble”.



Y el resultado será el siguiente:



Insertar fotos a la maqueta

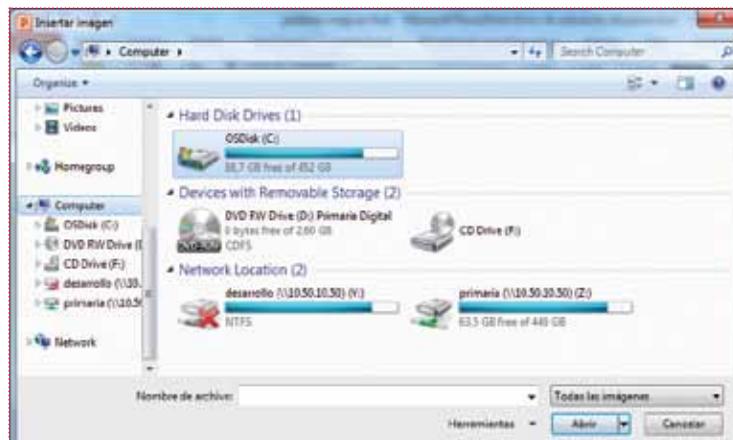
En la maqueta de "Docentes creando. Fotonovela" se pueden observar ocho cuadrados grises que ocupan toda la viñeta. Haciendo doble clic sobre este gráfico se activará la barra "herramientas de imagen"- Formato.



De este modo, haciendo clic en "cambiar imagen" se abrirá la ventana de exploración de archivos de Windows.



Deberán seleccionar la ubicación de la imagen que se desea agregar y el programa reemplazará la viñeta gris por el archivo elegido.



Para cerrar la viñeta y agregar un marco a la foto, Power Point ofrece la siguiente herramienta:

Es una opción que pueden haber observado al hacer doble clic sobre la foto. Se trata de la barra superior que nos muestra miniaturas de un paisaje con diferentes marcos.

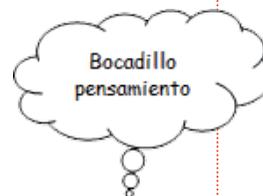


De este modo, si eligieran el primer marco, la foto se visualizaría de la siguiente manera:



Añadir bocadillo

De este modo, si desean, por ejemplo, insertar un globo de pensamiento (elemento que consiste en un objeto con una caja de texto en su interior) como el que se puede observar a la izquierda, sólo deben editar el texto para escribir los pensamientos del personaje y llevarlos a la maqueta sobre la cual estén trabajando:

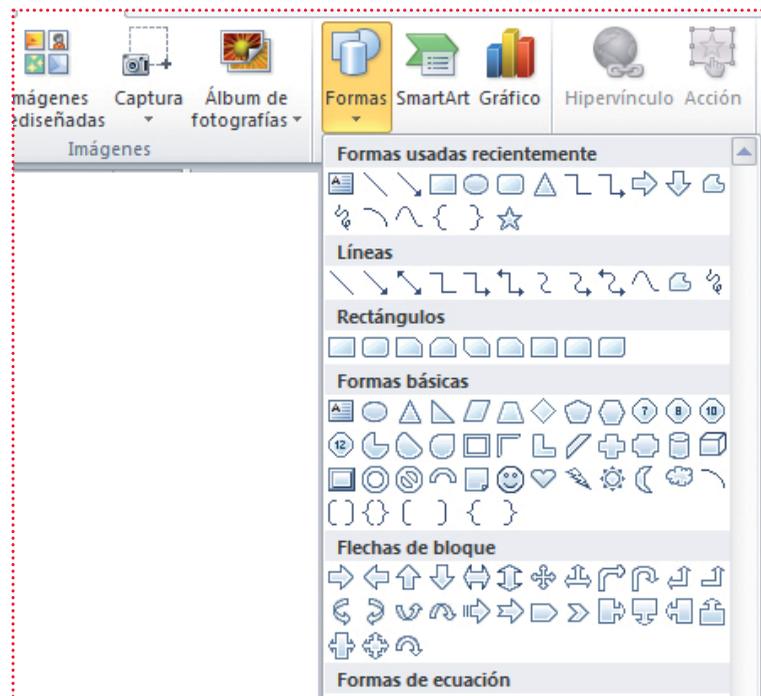


PARA SABER MÁS

Cómo crear bocadillos o globos de diálogo desde PowerPoint

Como se mencionó anteriormente, si bien pueden recurrir a la “Colección de objetos”, copiar y pegar elementos que sean requeridos, también pueden insertar el gráfico deseado desde las opciones del programa.

Para ello, se debe ir a la pestaña superior de **Insertar**, seleccionar la opción **Formas** y luego ir a la sección de **Llamadas** y elegir la que quieren utilizar de acuerdo al uso que le vayan a dar. **Durante el desarrollo de la actividad en este Encuentro, no es necesario realizar esta acción.**



Cuando el globo ha sido creado, se puede escribir directamente allí el contenido que se desee. En caso de querer editarlo luego, deberán hacer clic en el texto o clic derecho en el globo que hayan seleccionado, y luego proceder a la opción **Modificar texto**.

ACTIVIDAD 18

Para finalizar la producción de la fotonovela que han planificado, les proponemos utilizar las fotos que han tomado para continuar con el proceso de creación en Power Point. Recuerden utilizar la "maqueta A" y la colección de objetos ubicada en el DVD "Capacitación Primaria Digital". Encuentro Presencial 6.

Dentro de esa sección del DVD también encontrarán los videotutoriales y las presentaciones "paso a paso" para realizar esta actividad.

DIARIO DE VIAJE

Registren en este espacio, las ventajas y dificultades que se presentaron para realizar la propuesta de este encuentro.

¿Cuáles fueron los resultados del trabajo en grupo? ¿Qué estrategias pusieron en juego para acordar el armado de la fotonovela?

Durante el Eje 2, previo a la toma o selección de fotografías, debieron acordar qué imágenes resultarían significativas para representar el tema que expone la fotonovela. Se recuperó el concepto de representación, para aludir al proceso de toma de decisiones en relación con aquello que se quiere comunicar, al modo en que lo produjeron y qué información y datos seleccionaron.

¿Qué otros usos piensan que se le podrían asignar a un recurso como este? Tengan en cuenta que no apuntamos solamente a la apropiación y aprendizaje de una herramienta sino al modo en que esta colabora con nuestras estrategias de enseñanza.

Encuentro No Presencial 6

Introducción a las Aulas Virtuales

Semana 12

En el Encuentro Presencial 6, la tarea se ha centrado en la producción, articulando para ello los conceptos abordados durante los encuentros anteriores en relación a qué sentidos se le asignan a la integración de TIC en las prácticas cotidianas de enseñanza y aprendizaje.

A partir de este encuentro, se trabajará con las Aulas Virtuales del Servidor Pedagógico de Primaria Digital. Para ello, se abordarán distintas propuestas, aprenderán a utilizar algunas herramientas que les permitirán construir propuestas de enseñanza diversas y disímiles haciendo uso de las ventajas que proporciona la plataforma en el Servidor Pedagógico.

Debemos señalar que este es un inicio de aproximación al trabajo con las Aulas Virtuales, las cuales presentan un caudal de posibilidades que fortalecen la tarea docente. Será necesario seguir indagando, practicando y trabajando de manera conjunta en las escuelas para aprovechar al máximo este potencial. Para combinar la tarea con el resto de los compañeros, sistematizar los trabajos y avanzar en la creación de proyectos.

Para comenzar, abordaremos algunas nociones sobre plataformas educativas y el trabajo en red en entornos virtuales, para luego caracterizar la especificidad de las Aulas Virtuales dentro de la plataforma de Primaria Digital. Este desarrollo está singularmente adaptado para dar respuesta a las necesidades del Nivel en el marco de la propuesta de Primaria Digital.

Estos entornos virtuales son plataformas informáticas diseñadas para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes que intervienen en el proceso educativo y permiten crear espacios o comunidades organizadas en base a una propuesta de enseñanza para fortalecer el aprendizaje. En este espacio, son también los docentes quienes llevan a cabo la construcción de esas propuestas didácticas.

Plataformas educativas

Durante el ciclo lectivo el grupo de alumnos en un aula se convierte, temporalmente, en una comunidad. Lo mismo ocurre cuando un grupo de personas participa en actividades de aprendizaje en un entorno digital.
(Salinas, 2003)

Es así que podemos encontrar desde prácticas que fortalecen la autonomía y la independencia del alumno, hasta experiencias en las que priman la comunicación en el grupo, la interacción y la colaboración.

De este modo, un entorno virtual de aprendizaje es una plataforma con fines educativos y se caracteriza por ser una representación de la comunidad del aula en un espacio digital.

La plataforma que hemos seleccionado para la construcción de las Aulas Virtuales de Primaria Digital es Moodle.

PARA SABER MÁS

La historia de Moodle

Esta plataforma educativa fue creada por Martin Dougiamas, especialista en Ciencias de la Computación y Educación. Su tesis doctoral examinó el uso del software abierto para el trabajo de enseñanza y aprendizaje con comunidades basadas en Internet.

Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que sostienen que el conocimiento se construye en la mente del estudiante y en el aprendizaje colaborativo en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas. Un profesor que opera desde este punto de vista, crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento en base a sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002. A partir de allí se han presentado nuevas versiones de forma regular. Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados en Moodle incluía a más 21 millones, distribuidos en 46.000 sitios en todo el mundo y está traducido a alrededor de 91 idiomas.

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>

CONECTADOS

El profesor Javier Onrubia en "**Cuadernos de Pedagogía**" nos invita a reflexionar sobre los espacios cooperativos que pueden ayudar a comprender y realizar escenarios auténticamente cooperativos que faciliten la colaboración y los aprendizajes entre alumnos y alumnas. Para acceder al texto "Escenarios cooperativos", pueden ingresar a: <http://goo.gl/BEFF3V>

Redes de conocimiento y trabajo colaborativo

Se denomina “trabajo en red” a un modo de trabajo que supone la construcción de relaciones, aprendizajes y comunidades en un espacio común al que se suman iniciativas y proyectos en función de metas comunes a todos sus integrantes.

Entre sus muchas potencialidades, esta dinámica hace posible que quienes la conforman (en el caso de la escuela, donde conviven comunidades formadas tanto por docentes y alumnos como por conjuntos de instituciones) puedan alcanzar objetivos comunes que de otro modo serían difíciles de lograr, centrando la interacción en la construcción del conocimiento.

El intercambio de experiencias innovadoras, la realización de actividades colaborativas y la formación permanente son –sin ninguna duda– algunos de los aspectos para los que el trabajo en red en las escuelas resulta una herramienta fundamental. Las nuevas tecnologías son un terreno propicio para la construcción del aprendizaje, ya que potencian las posibilidades de comunicación e interacción entre individuos que se encuentran incluso a gran distancia: brindan herramientas informáticas (correo electrónico, foros, blogs, wikis, videoconferencias), contienen plataformas específicas para tal fin, etcétera. Como se señaló antes, en la sociedad actual el funcionamiento de la tecnología se potencia cuando los equipos se interconectan.

Este mismo desarrollo es replicable en un contexto educativo y concede alcances de comunidades a escalas tan amplias que serían impensables sin las TIC, que permiten construir redes más amplias, dispersas y potentes con mayor facilidad.

Así, este tipo de dinámica posibilita:

- Combinar el trabajo tradicional con el que se realiza con dispositivos informáticos.
- Promover la cooperación entre los estudiantes.
- Favorecer la colaboración entre los docentes.
- Colocar a los alumnos en el lugar de productores de información para una comunidad y con una gran visibilidad que excede las fronteras de la escuela.
- Trabajar temas transversales ligados a la educación en valores, a la diversidad potenciando la construcción de ciudadanía.

De todos modos, la idea del trabajo en red aquí planteada apunta no solamente a la conformación de redes electrónicas, sino también a la configuración de redes humanas en las que el intercambio de experiencias se constituye en el principal potencial. **Esta tarea es la que habitualmente y tradicionalmente la escuela lleva a cabo. La incorporación de tecnología potencia y favorece estos circuitos.**

“Es la escuela territorio de encuentro. Entre maestros y chicos, entre papás y maestros, entre vecinos. La institución educativa sigue siendo –y de allí su potencia– un espacio de vínculo, de oportunidad para entramar lazos, de encarar proyectos entre todos. En épocas en las que el encuentro cara a cara se reduce sustancialmente, la escuela persevera en la presencia con la intención de que la coexistencia construya nuevamente comunidad, sentido de pertenencia, experiencia colectiva. Entre Docentes – Escuela Primaria” (Ministerio de Educación, 2007)

MÁS RECURSOS

En el DVD “Capacitación Primaria Digital”. Encuentro No Presencial 6 se encuentra el material “Entre Docentes” de la Dirección de Nivel Primario para profundizar la lectura sobre las Políticas Nacionales de Igualdad.

CONECTADOS

El especialista en entornos digitales de aprendizaje Juan Salinas, recorre aspectos centrales en la conformación de una comunidad de este tipo en un artículo denominado "Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital". Estos aspectos son:

- Cómo se aprende en comunidad.
- Las oportunidades para la creación y organización de comunidades de aprendizaje que traen los avances en las TIC.
- Las comunidades virtuales como comunidades de intercambio /cooperación mediante sistemas de comunicación mediada por ordenador.

Si están interesados en leer este material y tienen acceso a Internet, les sugerimos que ingresen a: <http://goo.gl/Dl4TQq>

¿Por qué una plataforma educativa en Primaria Digital?

Como vimos anteriormente, para acceder a los contenidos de Primaria Digital no es necesaria la conexión a Internet. Esta característica se extiende a las Aulas Virtuales que también funcionan en la red interna de Primaria Digital.

El objetivo de esta modalidad es garantizar el acceso de todos al trabajo en red, independientemente del modo de conectividad habilitado en las escuelas. Por otro lado, y no menos importante, está basada en el concepto de "entornos protegidos", espacio en el cual todos los contenidos pueden ser generados de modo seguro y controlado por los maestros.

Cada vez que los docentes elaboren una clase o los alumnos realicen sus tareas, estos trabajos quedarán guardados en el servidor. Los usuarios también sabrán donde buscar su clase o material cuando retomen el trabajo.

Las Aulas Virtuales de Primaria Digital han sido incorporadas en el Servidor Pedagógico en base a tres conceptos clave considerando la escuela como lugar de igualdad, en relación con la incorporación de las TIC. Estos son:

1. La relevancia del trabajo en red como potenciador de la generación de conocimientos en forma colectiva y colaborativa

Una vez construida y diseñada el Aula Virtual del grado o año, es posible aprovechar el Aula Virtual de Proyectos para ampliar la pequeña red de trabajo y extenderla a otros grados o años y/o con toda la comunidad escolar.

Cada Aula, puede, entonces, relacionarse con otras sin alterar su propia organización a través de su participación en el espacio en común, con la seguridad de que todo quedará registrado para poder reanudar la tarea en otro momento, favoreciendo así diversas dinámicas.

Por otro lado, la visibilidad hacia la comunidad educativa que brinda la actividad en las Aulas permite un reconocimiento público que constituye una de las

principales características de las redes como fortalecedoras de la autoestima en la construcción de la personalidad. La valoración del aporte del otro, y el reconocimiento de la producción colectiva y colaborativa como superior a la individual y el desarrollo del sentimiento de lo colectivo como propio, desde la responsabilidad compartida y el sentido de pertenencia social, son valores que se estimulan en el trabajo conjunto desde los espacios comunes, en donde lo individual no se disuelve ni pasa desapercibido, sino que se pone de relieve en función de lo colectivo.

La enseñanza y el aprendizaje entre pares, el monitoreo horizontal y la crítica constructiva también tienen lugar cuando los proyectos se desarrollan en espacios compartidos con participantes diversos y heterogéneos, donde todos los aportes son valiosos, necesarios y reconocidos.

2. La preservación de la intimidad del grupo como comunidad de aprendizaje

Las dinámicas de trabajo de aula en cada grado o año requieren de la intimidad que ayuda a generar identidad y pertenencia a ese espacio. Es a partir de la tarea diaria entre los alumnos, alumnas y los docentes del grado o año que se va generando el sentimiento de comunidad que permite que esta se convierta en comunidad de aprendizaje, que potencie el desarrollo de capacidades y la adquisición de conocimiento en cada uno de los chicos, desarrollando a la vez sus habilidades sociales y estimulando el aprendizaje entre pares.

El Aula Virtual como espacio de trabajo permite que los docentes generen una secuencia didáctica para el desarrollo de una clase o de un proyecto que durará varias clases en el cual los alumnos tienen disponible, en todo momento, las instrucciones, los materiales y las actividades elaboradas por ellos, de modo que según las dinámicas dispuestas por los docentes, cada alumno o grupo de alumnos pueda avanzar respetando sus ritmos individuales de trabajo y aprovechando los espacios físicos y recursos disponibles en la escuela.

En el Aula Virtual sólo podrán participar aquellos alumnos que integran esta “comunidad de aprendizaje”, con lo cual sabrán que sus producciones se encuentran resguardadas aun cuando transcurran varios días entre un ingreso al Aula y otro. A su vez, los docentes podrán realizar un seguimiento del desempeño de sus propios alumnos, sin interferencias de otros participantes. Los docentes, además, pueden determinar el tipo de intervención de sus alumnos según el espacio de trabajo y establecer un tipo de actividad para su propio grado, y otro diferente para el Aula destinada a un proyecto conjunto con otro grado.

3. El aprovechamiento del esfuerzo docente en la generación de contenidos y actividades digitales

Integrar materiales digitales a la dinámica de clase, planear actividades, diseñar las propuestas de integración, organizar proyectos que utilicen las TIC en forma apropiada y crítica requiere de una dedicación de tiempo por parte del docente, especialmente en la etapa inicial de familiarización con los entornos virtuales y sus herramientas.

Las Aulas Virtuales se emplean de modo óptimo cuando los docentes planifican su uso a lo largo de un proyecto que se prolonga en el tiempo con los alumnos, ingresando al Aula y trabajando en ella en distintas etapas del proceso, no necesariamente en simultáneo ni para hacer las mismas tareas. Al ofrecer la posibilidad de ocultar o hacer visibles distintas partes del aula, ya sea organizada en bloques de temas o por fechas, los docentes pueden ir modificando y adaptando el proyecto a medida que este avanza y antes de que esté disponible para los alumnos. Así, la flexibilidad y la facilidad que permite la edición digital, en comparación con el papel, resulta una permanente adaptación del trabajo en función de los emergentes de cada grupo. La necesidad de planificar con antelación los distintos momentos del proyecto y las participaciones de los alumnos, antes de comenzar la tarea con ellos, redundará en enormes beneficios para los docentes pues podrán realizar el seguimiento personalizado del desempeño de los alumnos y de aquellas modificaciones que resultaran necesarias durante la marcha del proyecto.

Esta es la función en la que nos centraremos, dado que en los encuentros posteriores les propondremos que la fotonovela realizada grupalmente se integre a las Aulas Virtuales. De este modo, esa actividad estará disponible para futuras tareas dentro de la plataforma educativa.

CONECTADOS

Para profundizar los usos pedagógicos de la plataforma Moodle, si tienen acceso a Internet pueden ingresar a: http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf donde encontrarán un artículo llamado "Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar", del especialista en didáctica Iker Ros Martínez de Lahidalga.

RECAPITULANDO

El Aula Virtual de Primaria Digital es una plataforma educativa o entorno virtual que tiene como objetivo

- Fortalecer la tarea que la escuela hace habitualmente: trabajar en comunidad.
- Contribuir y enriquecer el proyecto pedagógico y comunicacional de una institución educativa mediante diversos recursos digitales.
- Generar y promover actividades colaborativas en las que se estimule a los alumnos en la participación y producción en conjunto.
- Posibilitar la interacción de los docentes y los alumnos a través de foros de discusión, trabajos colaborativos, armado de clases, entre otras opciones.
- Desarrollar el proceso educativo utilizando herramientas digitales.

Encuentro Presencial 7

Presentación de las Aulas Virtuales de Primaria Digital

Semana 13

Se ha presentado previamente la plataforma educativa y las Aulas Virtuales alojadas en ella.

Esta instancia se centrará en la navegación de la plataforma. Esto les permitirá conocer su funcionamiento y estructura interna. En los encuentros siguientes, se trabajará sobre las potencialidades que este espacio ofrece para la planificación de propuestas didácticas.

Al ingresar a Primaria Digital observarán la pantalla de Inicio, a partir de la cual accederán a distintas informaciones.



En esta capacitación el trabajo en Aulas Virtuales se realizará en el Servidor Pedagógico en el caso de las escuelas que cuenten con ADM o en el SPI en aquellas escuelas con laboratorio. En el desarrollo conceptual del Módulo, hablamos de trabajo en red en plataformas haciendo referencia al modo en que proponemos esta tarea en las escuelas primarias.

Al elegir el botón **Entrar**, abajo a la derecha, observarán la siguiente imagen:



Para acceder a esta opción deberán tener el Servidor Pedagógico conectado. Este deberá estar funcionando en red. Una vez allí deben entrar al ícono de las **Aulas Virtuales**, previamente configuradas en grados y secciones.

¿Cómo se organizan las Aulas Virtuales de Primaria Digital?

El Aula Virtual presenta contenidos, espacios de comunicación y producciones de los alumnos y las alumnas. En pantalla se ve **un espacio central principal**, con un encabezado seguido por módulos, una **columna izquierda** más angosta con enlaces a otros espacios de las Aulas Virtuales y otra **columna a la derecha** con bloques con distintas opciones de herramientas para los alumnos, como un calendario, por ejemplo.

En los próximos encuentros se detallarán los modos de organizarla y de proponer actividades que potencien los aprendizajes en red y que les permitan enriquecer las estrategias con los recursos que encuentren en el entorno multimedial de Primaria Digital.

Conjuntamente con el capacitador, ingresen a “Aulas Virtuales”.

Para comenzar a navegar las diferentes secciones de las Aulas, deberán iniciar sesión. Los datos de ingreso son los que figuran al costado del texto.

Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña.
(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador.)

Nombre de usuario
admin

Contraseña
admintic

Entrar

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Una vez dentro de las Aulas Virtuales podrán comenzar a visualizar la organización de algunos espacios disponibles dentro de la plataforma, que están categorizados de la siguiente forma:



- **“Aulas Virtuales”**: Son Aulas organizadas por año/grado y secciones, de forma que cada sección (2º A, 4º B) tenga su propia Aula Virtual.

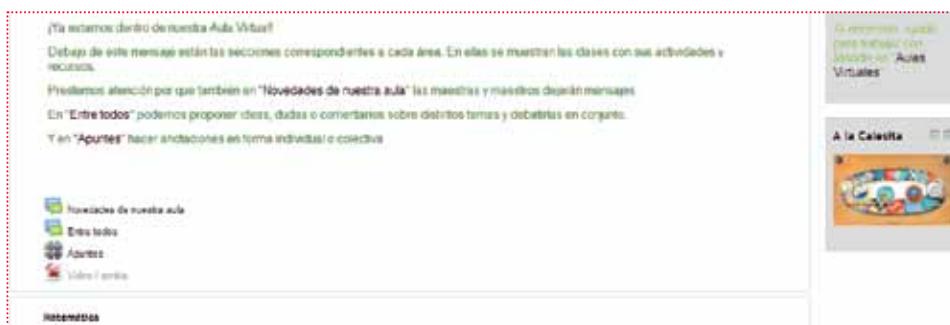


- **“Aulas Virtuales de Proyectos Multimediales”**: es un Aula planteada como un espacio para el desarrollo de proyectos de trabajo transversales que puedan involucrar a más de un grado, sección o área. A este espacio acceden alumnos y docentes del mismo o distinto grado/año que compartan un proyecto en común.
- **“Espacio de maestros y maestras”**: es un Aula a la que acceden en forma exclusiva los docentes. Está destinada a compartir experiencias, materiales y novedades de interés común entre docentes. También para ensayar actividades y recursos que ofrece esta plataforma virtual.
- **“Aulas de apoyo”**: contienen un “Aula ejemplo” con actividades que ejemplifican algunas de las herramientas disponibles en esta plataforma. También un “Aula cero”, un Aula preconfigurada como las Aulas de la sección “Aulas Virtuales” que se encuentra disponible para poder replicar en caso de que se necesite abrir nuevas secciones para los grados.

- **“Ampliación de la Jornada Escolar”:** son Aulas configuradas para trabajar en los talleres que propongan las distintas áreas en las escuelas que incorporan la ampliación de la jornada escolar, pero también pueden ser aprovechadas por las demás escuelas, como por ejemplo el Taller de Tecnología.

Tras regresar a la página de ingreso, donde están listadas los tipos de Aulas disponibles, ingresarán a “A las Aulas Virtuales” y elegirán un año y una división para recorrer.

Podrán observar que las Aulas están estructuradas de la siguiente manera:



Los tópicos o módulos centrales pueden estar asignados a distintas áreas (Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Música), a diferentes etapas de un proyecto (planificación, puesta en marcha, etapas), a los meses del año en los que se usará el Aula, a cada grupo, o cualquier otra organización que se adecue al proyecto o plan de clase que cada docente elabore.

PARA SABER MÁS

En el DVD **“Capacitación Primaria Digital”**. Encuentro Presencial 7 podrán encontrar un tutorial “paso a paso” para crear nuevas Aulas dentro de la plataforma virtual: **“Cómo crear un Aula Virtual”**.

Los roles dentro de las Aulas Virtuales

Las Aulas Virtuales están configuradas para habilitar el trabajo con distintos perfiles de usuarios. Cada rol tiene permisos diferentes. Si bien es posible definir nuevos tipos de perfiles y modificar los alcances de los existentes, aquellos perfiles que aparecen por defecto en la plataforma educativa de las Aulas Virtuales son:*

- **Administrador.** Se encuentra habilitado para hacer cualquier modificación en la plataforma, tanto dentro de los cursos como en el entorno general.
- **Docente.** Está autorizado a crear cursos y producir y editar contenidos en ellos.
- **Estudiante:** Tiene permiso para acceder a los contenidos y espacios de interacción del Aula de su grado y a la información académica sobre sí mismo.
- **Invitado:** Puede visualizar los cursos (siempre que estos tengan habilitado

*. En la versión del Servidor Pedagógico con la que trabajarán los “Docentes” se denominan “maestr@” y los “Estudiantes”, nin@.

el acceso a invitados) pero no participar en ninguno de los espacios de interacción ni crear contenidos. Habitualmente los invitados no necesitan iniciar sesión para poder visualizar los contenidos de un curso.

ACTIVIDAD 19

Explorando las Aulas Virtuales

Para comenzar el trabajo en las Aulas Virtuales les proponemos que en grupos respondan las siguientes preguntas:

¿Qué otros espacios con los que cuenta la escuela podrían incluirse en las Aulas Virtuales de Primaria Digital? ¿Cómo serían sus características? ¿Sería un espacio sólo para docentes? ¿Para los alumnos?
¿Qué tipo de información incorporarían?

DIARIO DE VIAJE

Comparen los espacios que imaginó cada grupo y realicen este registro en el Diario de Viaje.

Encuentro No Presencial 7

Navegando las Aulas Virtuales

Semana 14

Hemos explorado las Aulas Virtuales desde el rol de “administrador”, reconociendo los diferentes espacios que ellas brindan para potenciar los aprendizajes en red.

Ahora les proponemos ingresar y explorar los diferentes contenidos y actividades de las Aulas, desde el rol de “estudiante”.

Hay dos modos de realizar esta acción:

Uno de ellos es utilizando el Servidor Pedagógico Instalable (instalando el SPI en su computadora personal).

Para ello, primero deberán entrar al Entorno, luego a la Calesita y hacer clic en las Aulas Virtuales.

Desde el bloque “Entrar” deberán ingresar los siguientes datos:

Usuario: admin

Contraseña: admintic

Y hagan clic sobre el botón “entrar”



Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña
(Las Cookies deben estar habilitadas en su navegador)

Nombre de usuario
admin

Contraseña
admintic

Entrar

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Una vez dentro de la plataforma elijan un Aula sobre la cual realizar el recorrido.

Ahora bien, como han ingresado como administradores será necesario cambiar al modo de visualización del rol “alumno”. Para ello será indispensable, en el menú lateral izquierdo, que ubiquen la opción “cambiar rol a”:



Haciendo clic en esa opción, se desplegará un menú con todos los perfiles disponibles. Deberán seleccionar “nin@”. Y de este modo podrán visualizar los contenidos como lo harían los alumnos.

Mientras recorren las Aulas Virtuales con este rol observen la información a la que tienen acceso, tanto en la página principal, como en las barras laterales.

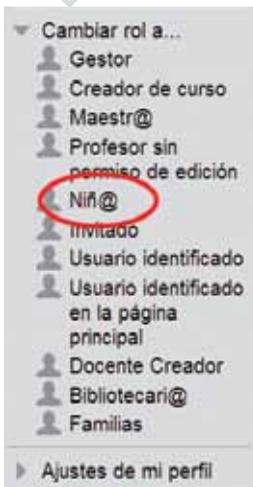
Para regresar al rol de “administradores”, deberán seleccionar la opción “volver a mi rol normal” que ha tomado el lugar de “cambiar rol a...”

Si tienen conexión a Internet, pueden acceder a esta propuesta entrando como alumnos a las Aulas Virtuales alojadas en <http://tallerprimariadigital.educ.ar/login/index.php>. Desde el bloque “Entrar” ingresen los siguientes datos (sin acentos ni mayúsculas):

Usuario: capacitacion

Contraseña: capacitacion

Y hagan clic sobre el botón “entrar”.



MÁS RECURSOS

También pueden visualizar un breve recorrido de las Aulas en el **DVD “Capacitación Primaria Digital. Encuentro No Presencial 7: “Recorrido Aulas Virtuales”**.



DIARIO DE VIAJE

Una vez exploradas las Aulas Virtuales anoten en el Diario de viaje los resultados de esa actividad distinguiendo:

- Información a las que tienen acceso: perfil de participantes, calendario, mensajería.
- Modo de presentación de los contenidos: imágenes, presentaciones, textos, etc.

Encuentro Presencial 8

Recursos y Actividades en las Aulas Virtuales

Semana 15

En el Encuentro Presencial 7 conocieron y recorrieron los espacios del Aula Virtual de Primaria Digital.

En el presente encuentro la propuesta consiste en conocer las posibilidades que ofrece el Aula Virtual para sus planificaciones didácticas.

En el marco de las Aulas Virtuales se llama **“Recursos”** a las herramientas para la comunicación, la presentación de contenidos y materiales, y **“Actividades”** a los espacios que se pueden generar para **realizar tareas, interactuar y colaborar**.

Como punto de partida diferenciaremos en conjunto los distintos tipos de herramientas con las que cuentan en las Aulas Virtuales:

- Para la comunicación: Los mensajes internos, los foros y las carteleras de anuncios y novedades.
- Para administrar materiales: Las Aulas Virtuales permiten subir y gestionar los contenidos y materiales, acceder a archivos de cualquier tipo, enlaces a los diferentes recursos que tiene el entorno multimedial de Primaria Digital: Biblioteca, Mediateca, Mapoteca, entre otros.
- Para la gestión: Permiten el seguimiento y evaluación de los alumnos, sus intervenciones y accesos a cada sección del Aula Virtual; y asignar calificaciones.
- Para la interacción y actividades: Son la parte activa y colaborativa donde el alumno tiene que realizar una actividad. Aquí se incluyen los debates y discusiones, la resolución de problemas propuestos, la redacción de tareas, las producciones colaborativas de textos, entre otras opciones.

En este encuentro veremos los Recursos y Actividades que nos ofrecen las Aulas Virtuales para trabajar con los alumnos.

¿Qué significan los Recursos y Actividades en las Aulas Virtuales?

Como se señaló anteriormente, cada Aula está dividida en “temas” o “unidades”. En cada uno de ellos, además de un título, se pueden añadir contenidos, consignas y espacios de comunicación utilizando las herramientas de “Recursos” o “Actividades”.

Recursos	Actividades
Son elementos que contienen material e información para que el alumno descargue o visualice. Pueden ser enlaces a páginas web, documentos de texto, música, videos, y presentaciones.	Son herramientas que brinda la plataforma para que el alumno realice determinada actividad, ya sea interactuando o comunicándose con el docente y/o pares en un ámbito como un foro o una wiki; o bien, mediante la entrega o realización de determinada consigna.

Recursos de las Aulas Virtuales

Los Recursos constituyen diversas opciones para que el docente presente o publique contenidos en el Aula Virtual.

En una clase presencial el docente puede dirigirse a los alumnos con la palabra, el uso del pizarrón, presentaciones, proyecciones de video, ofreciendo la lectura de un trabajo impreso, recomendando la lectura de un libro o de revistas. Las Aulas Virtuales ofrecen herramientas que integran las opciones presenciales, potencian y permiten el desarrollo de múltiples modos de representación del conocimiento.

Podrán utilizar un video o animación, incluir sonido, o imágenes. Para esto sólo será necesario que hagan foco en la planificación de la propuesta pedagógica, describir los propósitos y objetivos y considerar las herramientas y elementos de los que disponen.

archivo	Lo utilizamos para poner al alcance del alumno archivos de textos digitalizados, videos, imágenes, presentaciones y sonidos para que sean descargados por el alumno.
página	Es un espacio en el cual podemos agregar el contenido que deseamos, ya sea escribir o copiar texto e insertar imágenes y videos.
url	Enlace a una página web interna o externa.
etiqueta	Permite añadir títulos, imágenes o textos cortos con el fin de separar partes, secciones o temas en la página principal del Aula.

ACTIVIDAD 20

Los invitamos a navegar –conjuntamente con el capacitador– la propuesta pedagógica “De nombres y lugares”, dentro de las Aulas Virtuales (categoría proyectos).

Allí encontrarán una actividad multimedial para recorrer y luego observar su enriquecimiento a partir de las posibilidades de trabajo colaborativo que habilitan las Aulas de Primaria Digital.

Si tienen conexión a Internet, también pueden acceder a esta propuesta entrando a las Aulas Virtuales alojadas en <http://tallerprimariadigital.educ.ar/login/index.php>.

Desde el bloque “Entrar” ingresen los siguientes datos:

Usuario: capacitacion

Contraseña: capacitacion

Y hagan clic sobre el botón “entrar”

Les proponemos navegar todas las actividades que se proponen allí, participar en los foros, escribir en las wikis, leer los materiales y recursos de este proyecto.

También encontrarán la presentación “De nombres y lugares” en el DVD “Capacitación Primaria Digital”. Encuentro Presencial 8, pero tengan en cuenta que allí sólo podrán recorrerlas.

¿Qué es editar en las Aulas Virtuales de Primaria Digital?

En las Aulas Virtuales **editar** es una función sólo disponible para docentes o administradores.

Los alumnos no tendrán acceso dado que dicha función está sumamente relacionada con la configuración del Aula Virtual.

Cuando activen esta función tendrán la posibilidad de actualizar y/o modificar el Aula Virtual tanto en las cuestiones referidas a los contenidos como a su organización general. Podrán añadir más Recursos y/o Actividades, corregir textos que ya estén publicados, cambiar el orden de los módulos, insertar imágenes, entre otras modificaciones.

Para agregar o modificar Recursos y Actividades necesitarán **activar la edición**. Podrán hacerlo mediante un clic en el botón de **Activar edición**, en la parte superior derecha de la página principal, o haciendo clic en el enlace **Activar edición** del bloque de **Administración del curso**. Podrán desactivar la edición pulsando el mismo botón o enlace del bloque de Administración (ahora renombrado automáticamente como **Desactivar edición**).

Al activar la edición verán los siguientes íconos a la derecha de cada Recurso o Actividad añadida a la página principal:

Ícono	Acción	Descripción
	Actualizar	Permite realizar modificaciones al Recurso o Actividad.
	Mover derecha/ izquierda	Se utiliza para aplicar sangría a los elementos del Aula Virtual.
	Mover Arriba/ abajo	Desde este ícono es posible desplazar los elementos hacia arriba o hacia abajo.
	Borrar	Desde aquí se puede suprimir permanentemente un elemento del Aula Virtual después de su confirmación en la página de advertencia.

	Mostrar/ ocultar	El ícono de "ojo-abierto" permite ocultar los elementos a los cursantes. Al hacer clic lo hace invisible a los estudiantes y cambia el ícono a "ojo cerrado". Por el contrario, este ícono permite mostrar un elemento oculto. Al hacer clic lo hace visible a los participantes y cambiará el ícono a "ojo abierto".
---	------------------	---

MÁS RECURSOS

Para orientarlos en la edición de Recursos y Actividades en un Aula Virtual hemos elaborado videotutoriales. Les proponemos que ingresen al DVD "Capacitación Primaria Digital" y que busquen en el Encuentro Presencial 8 los videotutoriales para generar:

- Etiqueta
- Archivo
- Tarea

Cuando activamos la edición en el Aula Virtual, además de visualizar diferentes íconos, también tendrán la posibilidad de **agregar Recursos y Actividades** en cada uno de los módulos:



ACTIVIDAD 21

Para que conozcan el procedimiento que deben realizar para generar un **Recurso**, les proponemos generar una etiqueta con el nombre de la fotonovela que han realizado. Podrán ver que el editor de texto comparte características con otros programas que han utilizado con anterioridad, por lo que les recomendamos explorar todas las opciones: color de texto, párrafo, cursiva, etc.

Actividades del Aula Virtual

Como pudieron observar, desde el rol "profesor" tienen a disposición diversas herramientas para planificar su clase y para que el alumno realice determinadas tareas que incluyan aprender en red. Según lo decida el docente, la respuesta del alumno a la Actividad podrá ser realizada individualmente o en colaboración, y podrá ser vista sólo por el alumno autor o por todos sus compañeros. Sin embargo, el docente siempre podrá observar, seguir y acceder a las tareas de cada uno de sus alumnos.

Las Actividades de las Aulas Virtuales en red permiten especificar condiciones de tiempo y de extensión del envío, visibilidad para otros alumnos, sistema de calificaciones o comentarios, entre otros.

Tal como están armadas las Aulas Virtuales, es posible ver foros, una wiki, una etiqueta y un espacio para entregar tareas. Veamos de qué se trata cada uno de estos espacios:

- Foros:

Los foros constituyen un espacio de comunicación en los cuales los usuarios pueden intercambiar mensajes, de modo asincrónico. La plataforma permite añadir imágenes y documentos.

En el Aula Virtual se pueden ver dos foros: uno de Novedades y otro para dialogar, denominado Entre todos. En un foro se pueden intercambiar opiniones, responder preguntas o reflexionar grupalmente.

Foro Novedades

Está diseñado de modo que sólo los docentes pueden escribir. Está pensado para que dejen recordatorios, indicaciones, o aclaraciones sobre la tarea a realizar. Todos los mensajes quedan permanentemente en el foro, a menos que sean eliminados por el docente.



Foro Entre todos

En este foro los alumnos y las alumnas sí pueden participar, bajo el seguimiento del docente, quien tomará el rol de moderador. Es el espacio ideal para que cada grupo o alumno individualmente exponga sus ideas, sus propuestas, sus puntos de vista o información, que luego puede aprovecharse a modo de registro de insumos con los cuales posteriormente realizar algún trabajo de producción. Este tipo de foro favorece los estilos de aprendizaje más reflexivos y aquellas personalidades más introvertidas que encuentran en la escritura en diferido una forma de expresarse más adecuada a su forma de ser.



PARA SABER MÁS

Actividades que se pueden desarrollar en los Foros

Desarrollar discusiones en relación con un tema construido por el docente. Este foro se puede subdividir en temas diferentes (también llamados hilos de debate, donde cada uno de estos hilos, con un título de referencia, remite a un aspecto dentro del cual se dialoga). Estos espacios pueden ser coordinados por personas diferentes o por la misma persona. Una buena estrategia para generar una comunidad de aprendizaje colaborativo es que parte de la consigna sea poder retomar lo dicho previamente por otros alumnos, evitando así también el riesgo de que se pierda la cohesión del grupo y se establezcan opiniones aisladas.

Generar un espacio de encuentro circunscripto a un grupo de trabajo, el cual tenga que resolver una tarea particular antes de presentar el producto final.

Realizar un **panel de novedades** para seguir las actividades pautadas permite que los participantes tengan un espacio específico con las novedades, que los guíe y a donde pueden recurrir para corroborar tareas.

Determinar un **espacio de consultas abiertas e intercambio autogestionado** por los alumnos. Estos espacios sirven para generar un diálogo desestructurado.

Realizar un **intercambio o discusión**. Ambas opciones permiten el trabajo en múltiples contenidos, sean estos casos reales, tomados de artículos periodísticos, producciones escritas o videos, así como casos ficticios.

Utilizar el foro como un **espacio de diálogo para una actividad de “juego de roles”**: Se presenta un caso con un personaje, que es el moderador del foro. Allí se plantea un problema o situación y se invita a los participantes a sumarse a través de un rol específico.

Espacio para evaluar procesos: también se puede utilizar un foro como cierre de un proceso, explicitando allí el núcleo de lo aprendido, los conceptos centrales, o una apreciación personal si ese tipo de evaluación es requerida. Leer el aporte de los demás ayuda a una mayor conciencia grupal del proceso de aprendizaje colectivo.

Espacio para la formación de grupos de lectura: Una estrategia para que los alumnos realicen una tarea es crear foros de grupos de lectura. Esta estrategia se puede utilizar con grupos de tres a cinco alumnos que son responsables de una discusión y que deben discutir un texto durante la clase. Cada estudiante realiza una pregunta sobre la lectura y el grupo debe ir respondiendo todas las preguntas en clase.

CONECTADOS

Para profundizar sus conocimientos sobre el uso didáctico de los foros –si tienen conexión a Internet– los invitamos a leer:

- El artículo: “El foro virtual como espacio educativo: propuestas didácticas para su uso”, disponible en : http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_662/a_8878/8878.html
- Una entrevista realizada por Sara Osuna Acedo, Profesora de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED – Madrid), titulada: “Foros Didácticos y el Aprendizaje Colaborativo” disponible en: <http://www.learnin-greview.com/articulos-y-entrevistas-tecno/1757-foros-didacticos-y-aprendizaje-colaborativo>



Wiki

Una wiki es un espacio que puede construirse entre dos o más personas. Un documento en el cual no hay un sólo autor y que puede contener textos, imágenes, sonidos, videos y enlaces a otros documentos. Es el espacio de producción colaborativa por excelencia en el cual cada grupo de alumnos o todo el grado pueden armar sus trabajos conjuntos. El hecho de que cada uno pueda modificar lo realizado por otro autor lo convierten en la herramienta ideal para fortalecer valores como la colaboración y la cooperación, el respeto por el trabajo ajeno, y la responsabilidad colectiva. Como docentes, podemos ver quién realizó cada parte del trabajo en cada momento, ya que todas las actividades quedan registradas.

PARA SABER MÁS

POSIBLES USOS DE UNA WIKI

Un wiki para ir ordenando apuntes

Ver Editar Comentarios Historia Mapa

Índice de Apuntes

Apuntes de grupo. Si crean una wiki para tomar apuntes, después de clase los alumnos tendrán oportunidad de compartir y comparar lo que han escrito.

Tormenta de ideas. Pueden utilizar una wiki para crear una versión de este proceso en el Aula Virtual. Se puede plantear con toda la clase o en pequeños grupos, pidiéndoles siempre a los alumnos que envíen sus ideas sobre un tema.

Creación colaborativa de un documento, revista, invitación o de un cuento.

Seguimiento de la evolución o aplicación de las normas de comportamiento que se hayan acordado. Lugar donde se pueden proponer nuevas normas para su consenso.

Creación colaborativa de un trabajo de investigación. Ayudados por un foro donde debatir el contenido del proyecto, cada grupo puede ir dando forma a su trabajo a través de una wiki.

CONECTADOS

Para conocer más sobre el uso de la Wiki en educación, si tienen conexión a Internet, los invitamos a leer el texto de Jordi Adell Segura, Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación y doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de Valencia ingresando a: http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Adell_Wikis_MEC.pdf

PARA SABER MÁS

TIPOS DE TAREAS



Las tareas permiten al docente indicar una consigna para que sea realizada por los alumnos, ya sea mediante la entrega de un documento, un trabajo de modo personal o bien, realizando la actividad en línea. Hay cuatro tipos de tareas:

Actividad no en línea. La tarea es realizada fuera de la plataforma. Los estudiantes pueden ver una descripción de la tarea, pero no pueden subir archivos. Los profesores pueden calificar a todos los estudiantes.

Subir un único archivo. Permite a todos los estudiantes subir un archivo de cualquier tipo (de texto, presentación de diapositivas, una imagen). Los profesores pueden calificar las tareas remitidas de este modo.

Tarea de texto en línea. Habilita al alumno a editar un texto utilizando las herramientas de edición habituales, dentro de la plataforma. Los docentes pueden calificar e incluir comentarios.

Subida avanzada de archivos. Autoriza a los estudiantes a subir la cantidad de archivos especificados previamente por el docente (máximo de 20 archivos). También posibilita escribir un comentario al adjuntar el archivo.

RECAPITULANDO

El Aula Virtual de Primaria Digital propone el uso didáctico de:

Recursos: archivo, página, URL y etiqueta.

Actividades: foro, tarea, wiki.

Estos Recursos y Actividades habilitan distintos usos según las necesidades pedagógicas de la clase.

Encuentro No Presencial 8

Planificando en las Aulas Virtuales

Semana 16

Tras haber estudiado los diferentes modos de presentar contenidos a los alumnos, realizado el recorrido por propuestas pedagógicas ya presentes en las Aulas Virtuales y expuestos posibles usos de las Actividades, para este encuentro no presencial hemos realizado una planificación en la cual incorporamos "Palabras Mágicas" a las Aulas Virtuales, dado que en el próximo encuentro deberán incorporar su propia fotonovela a este mismo espacio.

ACTIVIDAD 22

Planificando en las Aulas Virtuales

En el Encuentro Presencial 8 se presentaron los Recursos y Actividades que ofrecen las Aulas Virtuales.

Les proponemos realizar una actividad con el fin de que utilicen los **Recursos y Actividades** de las Aulas Virtuales en función de la fotonovela que han realizado. Previamente, ejemplificaremos cómo utilizaríamos las herramientas de las Aulas Virtuales en función de "Palabras Mágicas":

1. Para comenzar, les proponemos ingresar al **DVD "Capacitación Primaria Digital". Encuentro No Presencial 8** y ver la presentación "Actividades Palabras Mágicas". Se utilizaron siguientes las herramientas de las Aulas Virtuales:
 - **ARCHIVO:** Se cargó la fotonovela en la plataforma. De este modo, los alumnos pueden descargarla y recurrir a ella siempre que lo necesiten.
 - **FORO:** Se generó este espacio de intercambio con el fin de que los alumnos compartan opiniones acerca del tema que introduce la fotonovela.
 - **PÁGINA:** Se escribió una presentación del contenido en cuestión con imágenes para que los alumnos recorran.
 - **TAREA:** Se seleccionó la opción "tarea en línea", presentando una consigna para que los alumnos resuelvan.

A continuación les pedimos que, en función de la fotonovela que realizaron, redacten consignas para utilizar las mismas herramientas con sus alumnos.

Deberán llevar por escrito las consignas al Encuentro Presencial 9. Recuerden además, que estas instancias no presenciales son el espacio para la lectura y el visionado del material en general.

Encuentro Presencial 9

Integrando nuestra producción a Primaria Digital

Semana 17

Trabajamos en la escuela primaria. Hacemos con nuestro trabajo la escuela. A veces la tarea no es sencilla: las transformaciones culturales y sociales aportan rasgos de complejidad a este cotidiano esfuerzo que supone encontrar las mejores maneras de enseñar, de ofrecer las mejores condiciones para que el aprendizaje se torne efectivo.

Primaria Digital, tiene como propósito principal acompañar esta tarea, con el fin de avanzar en la construcción de una sociedad democrática que requiere desplegar políticas educativas en las que la igualdad y la justicia educativa son fundamentales. Se torna imprescindible también mejorar la calidad de la enseñanza, colocándola en el centro de las preocupaciones y desafíos a efectos de garantizar el derecho de todos los niños y niñas a acceder a los conocimientos necesarios para la participación en la vida de manera crítica y transformadora...

(Ministerio de Educación, 2007)

Hemos trabajado con diversos recursos y estrategias en el marco de la inclusión de TIC en la educación primaria y de las nuevas prácticas y transformaciones en los modos de enseñar y de aprender.

Al momento de planificar una clase utilizando las Aulas Virtuales será necesario pensarlas en relación con los aspectos de enseñanza presencial, ya que los alumnos estarán en la escuela trabajando dentro de este espacio virtual.

Los invitamos a realizar las siguientes actividades que los ayudarán a imaginar y crear nuevos escenarios pedagógicos que fortalezcan el aprendizaje en red.

ACTIVIDAD 23

Los invitamos a reflexionar sobre las potencialidades de la planificación con los Recursos y Actividades de las Aulas Virtuales y de los contenidos que contiene Primaria Digital.

Les proponemos que realicen la siguiente actividad en base a la fotonovela que han realizado:

- ¿Qué tipo de contenido han abordado? ¿Cuáles son las características de esos contenidos?
- ¿Cuáles son los objetivos? ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utilizaron?
- ¿Quiénes son los destinatarios? ¿Cuáles son sus características?
- ¿Qué recursos han encontrado en el entorno de Primaria Digital para abordar ese contenido?
- ¿Qué puede aportar el Aula Virtual a la planificación que están armando?
- ¿Cuál es la relación que se establece entre la tecnología utilizada y el contenido propio de enseñanza? ¿Cuáles son las intenciones pedagógicas de utilizar tal o cual Recurso o Actividad?
- ¿Qué elementos deben tener en cuenta a la hora de planificar una secuencia usando un Aula virtual en red?

ACTIVIDAD 24**Incorporando la fotonovela al Aula Virtual**

Para finalizar la integración de un recurso como la fotonovela a las Aulas Virtuales, la actividad en esta etapa de la Capacitación consistirá en subir el archivo de Power Point realizado a una de las Aulas Virtuales. Si es posible, continúen trabajando en el mismo espacio en el que han creado la etiqueta durante el encuentro anterior.

Previo a llevar a cabo esta tarea, visualicen el tutorial ubicado en el DVD “Capacitación Primaria Digital”, Encuentro Presencial 9: Como subir un archivo al Aula Virtual.

DIARIO DE VIAJE

Registren en el Diario de Viaje los avances de este encuentro. Consignen:

Recursos del Aula Virtual

- ¿Qué Recursos utilizarán para dar información? ¿Con qué objeto? Por ejemplo: textos, videos, enlaces a sitios del entorno de Primaria Digital, materiales previamente generados en la escuela.

Actividades del Aula Virtual

- ¿Qué Actividades del Aula Virtual utilizarán para trabajar los contenidos con sus alumnos?

RECAPITULANDO

La presentación de las secuencias didácticas en las Aulas Virtuales puede desarrollarse a partir de los elementos que ofrece la **plataforma** para la comunicación, la publicación de contenido y para la interacción y realización de actividades. Más allá de la denominación de las tareas en el lenguaje de la plataforma, el docente será quien le dé sentido a los Recursos y Actividades, a partir de propuestas que convoquen al desarrollo y construcción de habilidades.

Encuentro No Presencial 9

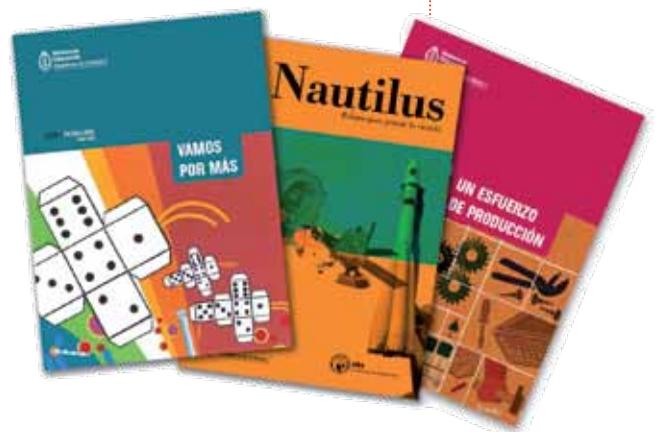
El trabajo en red

Semana 18

En el encuentro presencial anterior incorporamos la fotonovela al Aula Virtual de la plataforma del Servidor Pedagógico de Primaria Digital. Estas Aulas Virtuales tienen la particularidad de ser Aulas a las que se accede en instancias presenciales, previa planificación de los docentes. Tienen esta característica porque el objetivo es contar con un espacio en el que se pueda sistematizar y almacenar contenidos y de este modo, planificar la incorporación de TIC, donde se aprovechen las ventajas del trabajo colaborativo que brinda la red –en este caso– la intranet de Primaria Digital.

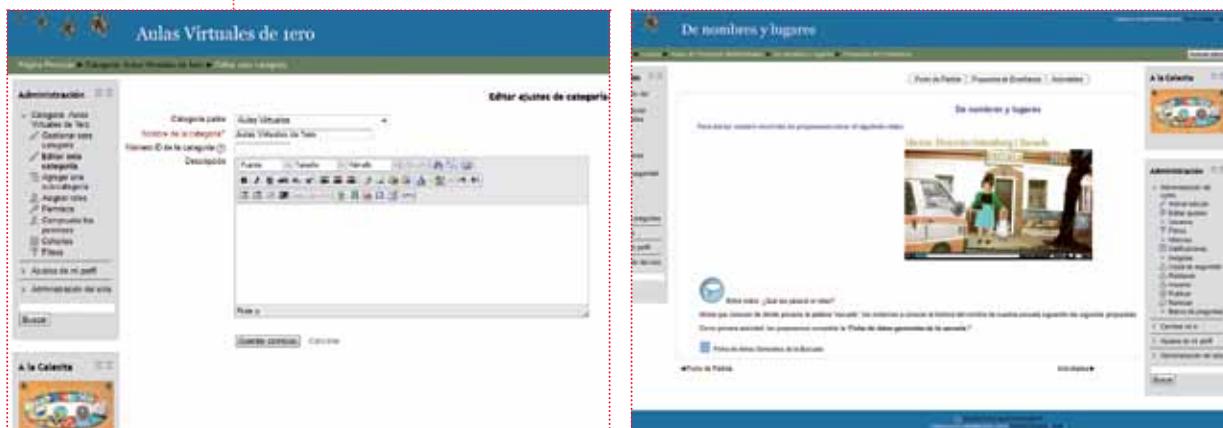
Si creemos conveniente que los alumnos sean iniciados en los trabajos en red, sus docentes, mucho antes que ellos, necesitan complementar ese recorrido, convencerse de sus bondades. Para los alumnos, el docente y no otro debe ser el nuevo mediador entre tecnología y conocimientos [...] Lo importante es transformarlos en usuarios activos de la red, en individuos que, ya sin importarles ni preocuparles la máquina que usan, están entusiasmados con los contenidos que acceden a través de ella. (Aguilar, 2007).

Animados por este objetivo, a lo largo de esta capacitación hemos analizado qué contenidos, capacidades, conocimientos, formas de



comunicación y dinámicas de trabajo en equipo o en red, se precisarán del niño o adolescente actual en un marco de ciudadanía plena.

El trabajo en red en una plataforma, como la propuesta en el marco del Servidor Pedagógico, fortalece la tarea que los docentes realizan cotidianamente como la lectura de libros, los trabajos por proyectos, los talleres de escritura, cuando abordan, en general, los contenidos curriculares, cuando planifican sus clases en la biblioteca o en el patio de la escuela.



En esta línea incorporar las tecnologías para profundizar el trabajo en red –a partir de las ventajas que lo digital aporta– implicará complejizar:

- Las capacidades de lectura y análisis de textos de distinta procedencia.
- Las estrategias establecidas para discernir diferentes fuentes de información.
- Los espacios que permitan articular temáticas provenientes de diversos ámbitos disciplinarios como así también de otras culturas.
- Los mecanismos necesarios para que esa información se identifique, compare, analice, sistematice y esquematice en función de profundizar los conocimientos sobre el tema abordado.
- Los procesos de metacognición que permitan recorrer cada una de las decisiones tomadas para llegar a cumplir el objetivo pedagógico.

Para ello es preciso entender que la incorporación de “las nuevas tecnologías en las enseñanza, lejos de lograrse mágicamente a partir de la llegada de las computadoras, es un proceso que se desarrolla con el tiempo, que avanza en la medida que los integrantes del equipo escolar lo conciben como una responsabilidad compartida y que requiere no sólo acompañamiento cercano a sus colegas por parte del docente de computación, sino también comprensión, compromiso y dedicación de todos”. (Aguiar, 2007)

El trabajo en red promueve el intercambio de ideas que inspiran y orientan proyectos innovadores, promueven desafíos y motivan la tarea de aprendizaje. Elena Barberá afirma que “la colaboración surge de reconocer que hay asuntos que no se pueden hacer solos. Uno de estos asuntos es la generación del conocimiento y del aprendizaje, producto del ejercicio de la construcción del saber” (Barberá, 2004)

Si bien los alumnos poseen ciertos conocimientos en informática, están familiarizados con productos tecnológicos y son consumidores de contenidos

televisivos, no saben cómo utilizar estas herramientas para mejorar sus estrategias de aprendizaje. Por lo tanto no es suficiente distribuir netbooks en red si están dissociadas de esta red las cuestiones curriculares, didácticas y cognitivas que le dan sentido a su inclusión en el sistema educativo. Sobre este tema hemos trabajado fundamentalmente en relación con el rol docente, ya que sin un diseño pedagógico, un proceso constante de formación, capacitación y actualización y un ajuste curricular acorde a los cambios sociales, las TIC serán herramientas disponibles pero no se integrarán de manera significativa a los objetivos de enseñanza.

Afirmamos en distintas oportunidades –reconociendo las problemáticas actuales– que la escuela primaria sigue siendo el lugar donde surgen las oportunidades y el escenario donde se plasma el encuentro entre generaciones. La sociedad continúa valorando nuestra escuela primaria, aquella escuela por la que pasaron distintas generaciones de chicos y sigue confiada en lo que que la escuela puede entregar a los niños de hoy.



ACTIVIDAD 25

A partir de un proyecto que estén llevando a cabo con sus alumnos y habiendo participado de estos encuentros ¿de qué modo consideran que la incorporación de Primaria Digital fortalecería ese trabajo? ¿Qué propuesta de las que les hemos presentado incorporarían ?

Siguiendo los temas analizados en los ejes, teniendo en cuenta la utilización de los recursos y propuestas y las estrategias de enseñanza planteados ¿Cuáles les parecen más pertinentes?

 A screenshot of a project form titled 'Proyecto'. It features a large text input field with the placeholder 'Ingresar texto...'. To the right of the input field are three buttons: 'Tarjeta 1', 'Tarjeta 2', and 'Para saber más'. The form has a yellow background and a decorative border.

Por ejemplo:

¿ Utilizarían una actividad multimedial para trabajar las diferentes fuentes de información? ¿Incorporarían un audiovisual? ¿Utilizarían algún recurso como disparador? ¿Sistematizarían la propuesta en un Aula Virtual? ¿Con qué objeto?

¿Generarían a partir de un proyecto terminado una propuesta de producción multimedial? ¿Abordando que propósitos? ¿Qué procesos cognitivos se podrían en juego? ¿Qué cuestiones podrían profundizarse? ¿Qué aspectos didácticos se verían enriquecidos con la decisión de incorporar las TIC a la propuesta de enseñanza?

Les pedimos que justifiquen el proyecto que realicen basándose en al menos un contenido conceptual de cada uno de los ejes que componen esta capacitación.

Para realizar esta actividad les proponemos utilizar una plantilla llamada "Proyecto" que se encuentra en el DVD "Capacitación Primaria Digital". **Encuentro No Presencial 9.**

Encuentro Presencial 10

Primaria Digital en las escuelas primarias: desafíos y oportunidades

Semana 19

Desde la Dirección de Educación Primaria, acompañar a las escuelas significa ayudarlas a dar cumplimiento a los objetivos y propósitos que forman parte de la política educativa del Nivel partiendo de sus propias realidades y potencialidades. Consideramos que esta tarea requiere siempre de un doble movimiento, que implica interrumpir, cuestionar, develar, desnaturalizar prácticas y promover espacios de encuentro que habiliten nuevos proyectos para el quehacer de las escuelas y a la vez, conservar, potenciar, sistematizar aquellas prácticas que favorecen los logros de las metas propuestas, que redundan en una tradición pedagógica popular y democrática que tiene como pilar la garantía del derecho a la educación de todos nuestros niños y niñas.

En este marco, durante los encuentros de esta capacitación hemos problematizado conceptos y temáticas en torno a las TIC, su integración, los modos y los contenidos. Nos preguntamos, fundamentalmente, por el sentido pedagógico de la incorporación de este tipo de propuestas en un marco político en el que la escuela y los docentes asumen un rol protagónico, dado que son quienes median, deciden y aportan el sentido a la hora de apropiarse de estos recursos.



Desde esta perspectiva, sostenemos la importancia de reconocer y potenciar la tarea desarrollada en cada escuela y por cada docente, pero también la necesidad de incorporar nuevas lógicas que erradiquen ciertas prácticas que reproducen desigualdades sociales.

Considerando estos objetivos, nos parece imprescindible propiciar el desarrollo profesional de los docentes con el propósito de abrir espacios de reflexión, de recuperación de experiencias y de acciones concretas con TIC en las aulas.



Al inicio de la capacitación se manifestó la necesidad de reivindicar el rol docente, considerando siempre que el propósito de enseñar y aprender con estas nuevas tecnologías no se relaciona sólo con la manipulación de soportes, sino que apunta principalmente a la formación de capacidades que permitan ponerlas en cuestión y desnaturalizarlas.

Por este motivo, es imprescindible que en la escuela se profundice el conocimiento sobre los soportes audiovisuales y multimediales al momento de ampliar el acceso a las distintas expresiones de la cultura y la formación de los niños y las niñas no sólo por la necesidad de educar sujetos críticos sino porque la escuela es un espacio en el cual todos los niños tienen acceso a productos culturales a los cuales no accederían de otro modo.

Asimismo, sostuvimos la importancia de que los docentes sean los generadores de sus propios recursos. Por ello, la actividad principal de la capacitación consistió en la creación de una fotonovela que permita presentar contenidos curriculares.

Aspiramos a que la producción docente siga desarrollándose con otros contenidos, en diferentes soportes. Para ello, desde Primaria Digital hemos generado "Docentes Creando", una sección compuesta por tutoriales, plantillas, vídeos y recursos para promover la elaboración de actividades multimediales de características hipertextuales.





Otra de las cuestiones fundamentales que sostuvimos durante el transcurso de los encuentros fue la necesidad de articular las distintas herramientas y estrategias con las que se cuenta para enseñar. En este sentido, pensar las prácticas de enseñanza apropiándose de recursos audiovisuales y digitales no implica menos lectura y escritura en libros y cuadernos. Sobre este punto la socióloga Roxana Cabello sostiene que “la competencia en lectura que se requiere para la lectura de textos electrónicos es básicamente la misma que se requiere para la lectura de textos impresos y que en todo caso, el lector maduro estará en mejores condiciones de realizar recorridos hipertextuales”. (Cabello, 2006).



En este sentido, afirmamos que es en la escuela donde las prácticas de lectura y escritura se redimensionan asumiendo complejidades y diversos sentidos, pero para que esto ocurra deben tomarse decisiones que permitan construir significados ante las opciones de los hipervínculos e íconos multimediales.

Las situaciones didácticas, elaboradas por los maestros y maestras, son las que organizarán el espacio fecundo para problematizar el tipo de información a la que acceden los alumnos y las alumnas, examinándola y contrastándola y también generando espacios para el análisis de estos procesos que en un principio hubieran sido inadvertidos.



Reafirmamos que la propuesta de Primaria Digital es una convocatoria a la incorporación de TIC de manera transversal, trabajando sobre algunos ejes centrales, profundizando los modos de entender las prácticas pedagógicas, los espacios, las dimensiones. Por ello, una de sus premisas centrales es garantizar el mismo nivel de acceso a equipamiento tecnológico y trayectorias formativas como así también a una estética, materiales multimediales y recursos de calidad.



Cada jurisdicción, a través de su propio currículo y políticas de TIC, dará el sentido particular a esta incorporación. En este punto, nos parece necesario señalar que todo desarrollo multimedial, diseño de estrategias didácticas, modos de abordaje, softwares educativos, son posibles de articular temática y conceptualmente con Primaria Digital.

Hemos sostenido desde los documentos del Nivel Primario que el Estado Nacional reasumió desde el año 2003 la responsabilidad de recuperar la escuela como espacio de enseñanza y revalorizar su función como institución integradora, potenciadora de vínculos y lazos sociales y constructora de ciudadanía. En este sentido, en el centro de las preocupaciones del Estado se encuentra la necesidad de avanzar en nuevos modos de hacer escuela al mismo tiempo que se generan los saberes necesarios para realizarla.

Las nuevas tecnologías, el papel de los medios de comunicación, el lugar que el mercado otorga a los niños y las niñas como consumidores privilegiados, los diversos modos de interacción y de acceso al saber, interpelan una vez más las formas de enseñar y sus sentidos.

La capacitación que estamos finalizando refuerza nuestra convicción de que pese a los complejos desafíos que estos escenarios nos plantean, la escuela primaria sigue siendo hoy un espacio de oportunidad y lugar de encuentro cotidiano

entre las generaciones. Como institución formadora merece de nuestros mayores esfuerzos para que la experiencia escolar que en ella se construye sea la más igualadora posible. Este encuentro presencial final es, entonces, una convocatoria a continuar y proyectar en nuestras escuelas –junto a otros maestros y maestras– la incorporación de TIC, asumiendo la complejidad de la tarea y profundizando estrategias para que todos los niños y las niñas aprendan más y mejor.

“Enseñar con todas las tecnologías, aprender con todos los sentidos”: El cierre de esta capacitación es al mismo tiempo la bienvenida a este desafío que conjuntamente en la labor diaria de todos los que conforman la escuela primaria se transformará en oportunidad real para nuestros alumnos y alumnas de todo el país.



ACTIVIDAD 26

En este encuentro final la actividad consistirá en la entrega, evaluación y puesta en común de la fotonovela realizada y de la planificación del proyecto escolar utilizando recursos de *Primaria Digital*.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar, H. (2007): *El futuro no espera*, Buenos Aires, La Crujía.
- Alberó-Andrés, M. (1996): *Televisión y contextos sociales en la infancia*, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Barberá, E. (2004): *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza aprendizaje*, España, Paidós.
- Bauman, Z. (2002): *Modernidad líquida*, Buenos Aires y México, Fondo de Cultura Económica.
- Bermejo Berros, J. (2011): “Viejos esquemas, nuevas oportunidades”, en *Telos*, abril.
- Borda, L. (2008): “*Fan fiction*: entre el desvío y el límite”, en Pablo Alarabes y María Graciela Rodríguez (comps.), *Mediaciones y resistencias. Estudios sobre cultura popular*, Buenos Aires, Paidós. Disponible en <http://goo.gl/pEBfmB>.
- Burbules, N. y T. Callister (2006): *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Buenos Aires, Granica.
- Cabello, R. (2006): *La cuestión de las competencias tecnológicas*, Buenos Aires, Prometeo Libros.
- Camarda, P. (2009): “Los dibujos animados en el aula”, *Revista Novedades Educativas*.
- Carli, S. (2002): *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*, Buenos Aires, Paidós.
- Deleuze, G. y F. Guattari (1997): *Mil mesetas*, Barcelona, Pre-textos.
- Doval, L. y S. Peña (2002): *Educación y nuevas tecnologías*, Capacitación, Formación Docente.
- Ferrés, J. (1994): *Televisión y educación*, Barcelona, Paidós.
- Ferrés, J. (2000): *Educar en la cultura del espectáculo*, Barcelona, Paidós.
- Ferrés, J. (2006): “La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores”, *Revista Comunicar*, N° 29, España.
- Follari, R. (1995): “La crisis de la escuela y su impacto en la formación docente”, en A. Birgin e I. Dussel (comps.), *La formación docente. Cultura, escuela y política. Debates y experiencias*, Buenos Aires, Troquel.
- Fontcuberta, M. (2003): “Medios de comunicación y gestión del conocimiento”, *Revista Iberoamericana de Educación*, N° 32. Disponible en <http://goo.gl/4a9lfb>.
- Greene, M. (2005): *Liberar la imaginación*, Barcelona, Grao.
- Hüther, G. (2012) “Aprender con entusiasmo”, *Televizion*, N° 25. Disponible en <http://goo.gl/tFptwn>.
- Jenkins, H. (2008): *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

- Jenkins, H. (2011): "Entrevista", en S. Gvirtz y C. Necuzzi (comps.), Educación y tecnologías: las voces de los expertos, Buenos Aires, Conectar Igualdad – Anses. Disponible en <http://goo.gl/wVLu8a>.
- Landow, G. (1995): "El hipertexto y la teoría crítica", en *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós. Disponible en <http://goo.gl/wH2zpW>.
- Litwin, E. (2008): *El oficio de enseñar*, Buenos Aires, Paidós.
- Litwin, E.; M. Maggio y M. Lipsman (2005): *Tecnologías en las aulas*, Buenos Aires, Amorrortu.
- López, M. P. (1997): *Mutantes. Trazos sobre los cuerpos*, Buenos Aires, Colihue.
- Martín-Barbero, J. (2002): "Técnicidades, Identidades y alteridades: des-ubicaciones y capacidades de la comunicación del nuevo siglo", *Diálogos de la Comunicación*, N° 64, España.
- Martín-Barbero, J. (2003): "Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que está por comenzar", en R. Morduchowicz (comp.), *Comunicación, medios y educación*, Barcelona, Octaedro.
- Martín-Barbero, J. (2008): "Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas", *Revista Comunicar*, N° 30, España.
- Masterman, L. (1992): *La enseñanza de los medios de comunicación*, Madrid, La Torre.
- Mierieu, P. (2007): "Es responsabilidad del educador provocar el deseo de aprender", *Cuadernos de pedagogía*, N° 373, noviembre.
- Mikos, L. (2009): "La calidad es un tema de perspectiva", *Television*, N° 20. Disponible en <http://goo.gl/wiRCTd>.
- Miller, L. (2000): "La resolución de problemas en colaboración", en Ch. Reigeluth (ed.), *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Parte I*, Madrid, Santillana - Aula XXI.
- Ministerio de Educación de la Nación (2007): Entre docentes de escuela primaria.
- Minzi, V. y V. Dotro (2005): "Los niños de hoy no son como los de antes", *Novedades Educativas*, noviembre.
- Moreira, M. A. y J. A. Segura (2009): "E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales", en Pablos Pons, J. (coord.), *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*, Málaga, Aljibe.
- Pérez Tornero, J. M. (1994): *El desafío educativo de la televisión, para comprender y usar el medio*, Barcelona, Paidós.
- Pitman, L. (2012): "Manual del capacitador. Capacitación docente, enfoque y método", en A. Birgin (comp.): *Mas allá de la capacitación. Debates acerca de la formación de los docentes en ejercicio*, Buenos Aires, Cuestiones de Educación.

Quevedo, L. A. e I. Dussel (2010): *Educación y nuevas tecnologías. Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*, Buenos Aires, Santillana.

Rincón, O. (2002): *Televisión, video y subjetividad*, Bogotá, Norma.

Torres, R. M. (2001): "La profesión docente en la era de la informática y la lucha contra la pobreza", en *Análisis de perspectivas de la educación en la región de América Latina y el Caribe*, Santiago de Chile, UNESCO.

Tur Viñes, V. (2003): *Indicadores de la calidad en los contenidos audiovisuales en televisión dirigidos a la infancia*, Madrid, V Foro de Investigación en Comunicación.

Documentos

Ley 26.206 de Educación Nacional.

Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual.

Ministerio de Educación de la Nación (2010): *Aportes para el desarrollo de Iniciativas Pedagógicas. Manual de procedimientos para el uso de los aportes económicos*, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2010): *Manual de estrategias pedagógicas de las computadoras portátiles en el aula*, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2010): *Por la vuelta. Estrategias para acompañar las trayectorias escolares*, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2011): *Documento 1. Integración Pedagógica de TIC en el Nivel Primario*, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2012): *Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente 2012-2016*, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2014): *Mejores propuestas pedagógicas para construir una escuela igualitaria. Programa Integral para la Igualdad Educativa*, Buenos Aires.

Enlaces de interés

Canal Paka Paka: www.pakapaka.gov.ar.

Consejo Asesor del Audiovisual y la Infancia: <http://www.consejoinfancia.gob.ar>.

Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual: <http://www.afsca.gob.ar/ley-de-servicios-de-comunicacion-audiovisual-26-522>.

Ley de protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes: <http://www.infoleg.gov.ar/infolegInternet/anejos/110000-114999/110778/norma.htm>.

Observatorio de la televisión: <http://oteve.wordpress.com>.