



Juegos

conectar igualdad

Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1



Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1



conectar igualdad

Juegos en el escritorio de las netbooks

Analía Segal



Presidencia de la Nación





Compiladora: **Analía Segal.**
Lectura crítica: **Sandra Musanti.**
Edición y corrección: **Martín Vittón.**
Diseño de colección: **Silvana Caro.**
Fotografía: **Nasphotocreative.**
Ilustración: **Paula Socolovsky (tapa).**

Coordinación de Proyectos Educ.ar S. E.: **Mayra Botta.**
Coordinación de Contenidos Educ.ar S. E.: **Cecilia Sagol.**
Líder de proyecto: **Magdalena Garzón.**

Segal., Analía
Juegos : serie estrategias en el aula en el modelo 1 a 1 . - 1a ed.
- Buenos Aires : Educ.ar S.E., 2011.
36 p. ; 20x28 cm.

ISBN 978-987-1433-64-3

1. Formación Docente. 2. Actividades Lúdicas. I. Título
CDD 371.1

ISBN: 978-987-1433-64-3
Queda hecho el depósito que dispone la ley 11.723.
Impreso en Argentina. Printed in Argentina.
Primera edición: marzo 2012.



Autoridades

Presidenta de la Nación

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

Ministro de Educación

Prof. Alberto E. Sileoni

Secretario de Educación

Lic. Jaime Perczyk

Jefe de Gabinete

A. S. Pablo Urquiza

Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa

Lic. Eduardo Aragundi

Subsecretaria de Planeamiento Educativo

Prof. Marisa Díaz

Directora Ejecutiva del INET

Prof. María Rosa Almandoz

Directora Ejecutiva del INFOD

Lic. Verónica Piovani

Directora Nacional de Gestión Educativa

Lic. Delia Méndez

Directora Nacional de Formación e Investigación

Lic. Andrea Molinari

Gerente General Educ.ar S. E.

Lic. Rubén D'Audía

Coordinadora Programa Conectar Igualdad

Mgr. Cynthia Zapata

Gerente TIC y Convergencia Educ.ar S. E.

Patricia Pomiés



Hemos emprendido un camino ambicioso: el de sentar las bases para una escuela secundaria pública inclusiva y de calidad, una escuela que desafíe las diferencias, que profundice los vínculos y que nos permita alcanzar mayor igualdad social y educativa para nuestros jóvenes.

En este contexto, el Programa Conectar Igualdad, creado por decreto del gobierno nacional N.º 459/10, surge como una política destinada a favorecer la inclusión social y educativa a partir de acciones que aseguren el acceso y promuevan el uso de las TIC en las escuelas secundarias, escuelas de educación especial y entre estudiantes y profesores de los últimos años de los Institutos Superiores de Formación Docente.

Tres millones de alumnos de los cuales somos responsables hoy integran el programa de inclusión digital. Un programa en el que el Estado asume el compromiso de poner al alcance de todos y todas la posibilidad de acceder a un uso efectivo de las nuevas tecnologías.

Un programa que le otorga a la escuela el desafío de ofrecer herramientas cognitivas y el desarrollo de competencias para actuar de modo crítico, creativo, reflexivo y responsable frente a la información y sus usos para la construcción de conocimientos socialmente válidos.

En nuestro país esta responsabilidad cobró vida dentro de la Ley de Educación Nacional N.º 26.206. En efecto, las veinticuatro jurisdicciones vienen desarrollando de manera conjunta la implementación del programa en el marco de las políticas del Ministerio de Educación de la Nación, superando las diferencias políticas con miras a lograr este objetivo estratégico.

Para que esta decisión tenga un impacto efectivo, resulta fundamental recuperar la centralidad de las prácticas de enseñanza, dotarlas de nuevos sentidos y ponerlas a favor de otros modos de trabajo con el conocimiento escolar. Para ello la autoridad pedagógica de la escuela y sus docentes necesita ser fortalecida y repensada en el marco de la renovación del formato escolar de nuestras escuelas secundarias.

Sabemos que solo con equipamiento e infraestructura no alcanza para incorporar las TIC en el aula ni para generar aprendizajes más relevantes en los estudiantes. Por ello los docentes son figuras clave en los procesos de incorporación del recurso tecnológico al trabajo pedagógico de la escuela. En consecuencia, la incorporación de las nuevas tecnologías, como parte de un proceso de innovación pedagógica, requiere entre otras cuestiones instancias de formación continua, acompañamiento y materiales de apoyo que permitan asistir y sostener el desafío que esta tarea representa.

Somos conscientes de que el universo de docentes es heterogéneo y lo celebramos, pues ello indica la diversidad cultural de nuestro país. Por lo tanto, de los materiales que en esta oportunidad ponemos a disposición, cada uno podrá tomar lo que le resulte de utilidad de acuerdo con el punto de partida en el que se encuentra.

En tal sentido, las acciones de desarrollo profesional y acompañamiento se estructuran en distintas etapas y niveles de complejidad, a fin de cubrir todo el abanico de posibilidades: desde saberes básicos e instancias de aproximación y práctica para el manejo de las TIC, pasando por la reflexión sobre sus usos, su aplicación e integración en el ámbito educativo, la exploración y profundización en el manejo de aplicaciones afines a las distintas disciplinas y su integración en el marco del modelo 1 a 1, hasta herramientas aplicadas a distintas áreas y proyectos, entre otros.

El módulo que aquí se presenta complementa las alternativas de desarrollo profesional y forma parte de una serie de materiales destinados a brindar apoyo a los docentes en el uso de las computadoras portátiles en las aulas, en el marco del Programa Conectar Igualdad. En particular, este texto pretende acercar a los integrantes de las instituciones que reciben equipamiento 1 a 1 estrategias, propuestas innovadoras e ideas para el aula. De esta manera, el Estado Nacional acompaña la progresiva apropiación de las TIC para mejorar prácticas habituales y explorar otras nuevas, con el fin de optimizar la calidad educativa y formar a los estudiantes para el desafío del mundo que los espera como adultos.

Deseamos que sea una celebración compartida este importante avance en la historia de la educación argentina, como parte de una política nacional y federal que tiene como uno de sus ejes fundamentales a la educación con inclusión y justicia social.

Introducción	8
Cómo está organizado el material	9
1 El Mercosur: aportes para la solución de controversias	10
Descripción	10
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	11
Secuencia didáctica	12
2 Dilemas	14
Descripción	14
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	15
Secuencia didáctica	16
3 Murales interactivos	18
Descripción	18
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	19
Secuencia didáctica	19
4 Los crímenes de la calle Morgue	20
Descripción	20
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	21
Secuencia didáctica	22
5 Lucas Lenz y la mano del emperador	24
Descripción	24
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	24
Secuencia didáctica	26

6 Perfil de riesgo	28
Descripción	28
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	28
Secuencia didáctica	30
7 El futuro de Villa Gironde	32
Descripción	32
Cómo coordinar el juego en un aula 1:1	33
Secuencia didáctica	34
Bibliografía y sitios de interés	35

Introducción

En estas páginas se ofrecen varias ideas para abordar con los alumnos los juegos que están disponibles en las netbooks, entregadas en el marco del programa Conectar Igualdad.

Como ocurrió con otras innovaciones que llegaron a la escuela, como los materiales audiovisuales, en este caso también será necesario evitar “poner el carro por delante del caballo”, y no abandonar la pregunta –siempre presente en la práctica docente– sobre el sentido que tiene lo que sucede en las aulas.

Muchos coinciden en afirmar que las promesas de mejora que las nuevas tecnologías le han hecho a la educación distan todavía hoy de ser una realidad, y que el modo de concretarlas requiere una pregunta genuina por el sentido que tales herramientas deben tener en el día a día de la escuela, en el marco de los propósitos formativos que los docentes se plantean (Burbules, N.; Callister, Th.; Buckingham, D.; 2008. Dussel, I.; Quevedo, L. A., 2010, entre otros).

En el modelo 1:1 cada estudiante y cada docente tienen una computadora para trabajar en el aula. Este tipo de trabajo le plantea al docente un conjunto de desafíos, tanto en lo que respecta al software disponible en el equipo como a las enormes posibilidades que se abren cuando docentes y alumnos se conectan a Internet, pero también a las transformaciones que la presencia de estos dos elementos producen en la dinámica de las clases.

Las aulas 1:1 les ofrecen a los alumnos un acceso personalizado, directo ilimitado y ubicuo a las tecnologías de la información. Además, plantean nuevos desafíos en torno a la modalidad de coordinación del aula, que deben ser abordados teniendo en cuenta las variadas situaciones que se abren en el uso de los recursos que ofrecen las netbooks.

A lo largo del material se utiliza la denominación “juego” para nombrar a un conjunto de aplicaciones que van desde actividades que invitan a los alumnos a realizar lecturas y relecturas de diversos materiales, resolver enigmas y poner en juego estrategias, hasta videojuegos que contienen elementos en común con los que están disponibles en el mercado (con los que los jóvenes suelen jugar muchas horas al día fuera de la escuela).

Los juegos disponibles en las netbooks apelan a la interactividad, al intercambio entre pares, a la elección de caminos múltiples para resolver problemas; constituyen situaciones problemáticas y plantean un “como si...”, “un ponerse en el lugar de...”. En el caso particular de los videojuegos, constituyen herramientas de reconocido valor para abordar la enseñanza de las Ciencias sociales (Domínguez, J. y Carretero, M., 1986, 1989; Martín, E., 1985; Iaies, G.; Segal, A., 1993, 1994) y existen razones para suponer que los videojuegos, en tanto nuevos formatos, pueden recuperar y potenciar el valor de los juegos en la enseñanza en ese campo (Perazza y otros, 2009).

Cómo está organizado el material

A lo largo de este material se desarrollarán los juegos que se encuentran disponibles en las netbooks, a excepción de algunos, como Sintaxis, El refrán escondido, Acertijos para lectores, Enigmas y canciones, que por su simplicidad no requieren un tratamiento específico.

En cada capítulo se explica un juego. Se hará una breve descripción, se brindarán sugerencias para explorar las posibilidades del aula 1:1 y también se agrega una secuencia didáctica con propuestas de trabajo que cada docente puede (y debe) adaptar a su grupo de alumnos.

Los juegos son los siguientes:

- **El Mercosur: aportes para la solución de controversias.** Se puede utilizar en las clases de Geografía, de segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio. Y se puede utilizar también en clases de Economía.
- **Dilemas.** Se puede utilizar en las clases de Historia y/o Geografía, de segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio.
- **Murales interactivos.** Se puede utilizar en las clases de Arte, de segundo ciclo de nivel primario.
- **Los crímenes de la calle Morgue.** Se puede utilizar en las clases de Literatura, de segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio.
- **Lucas Lenz y la mano del emperador.** Se puede utilizar en las clases de Literatura, segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio.
- **Perfil de riesgo.** Se puede utilizar en las clases de Contabilidad y Economía, de segundo ciclo de nivel primario y segundo ciclo de nivel medio.
- **El futuro de Villa Girondo.** Se puede utilizar en las clases de Geografía y Formación ética y ciudadana, de segundo ciclo de nivel primario y segundo ciclo de nivel medio.

1

El Mercosur: aportes para la solución de controversias

http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/juego_mercosur.html

✓ **Área:** Geografía
✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio

El Mercosur: aportes para la solución de controversias



Esta actividad presenta una situación problemática generada a partir de la conformación del Mercosur. La propuesta consiste en analizar detenidamente ese problema y aportar a su solución a partir de la aplicación de la legislación para la resolución de controversias vigente entre los socios del Mercosur. Para llevarla a cabo se presenta el Protocolo de Brasilia para la Solución de Controversias y una guía interactiva para la toma de decisiones.

EL INDEPENDIENTE

Resolución de la Corte Suprema de Justicia de la Nación

El problema

RESOLUCIÓN DEL PROTOCOLO DE BRASIL PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

Protocolo de Brasilia

Guía para la toma de decisiones

¿Quién debe resolver la decisión?

1. Un Estado parte

2. Un particular

Descripción

Los procesos de integración económica, más allá de la existencia de los tratados formales que los establecen, se constituyen a través de una lenta y trabajosa tarea que requiere de consensos y negociaciones. Los abordajes posibles a partir del tema Mercosur son múltiples. Con esta aplicación los alumnos podrán saber qué es el Mercosur e informarse al respecto, y conocer qué mecanismos de decisión propios tiene este espacio multilateral, entre otras cuestiones. También les permitirá conocer algunos actores sociales y problemas que se plantean en relación con la integración en el Mercosur. La aplicación se enfoca en las controversias y dificultades que genera la integración regional, y la necesidad de una planificación consensuada por parte de los Estados asociados.

La secuencia didáctica propuesta plantea un problema que, aunque es ficcional, es verosímil, por lo tanto, a partir de su discusión y tratamiento será posible acercarse a casos reales. Así los alumnos podrán reconocer la existencia de las reestructuraciones a escala regional, que implican transformaciones socioterritoriales y afectan, de manera diferenciada, a los actores sociales. El docente podrá introducir en el aula las nociones de multiperspectividad y de interjuego de escalas para analizar y explicar fenómenos locales como la producción y el trabajo insertos en problemáticas regionales y mundiales, así como también jerarquizar los procesos de argumentación y de toma de decisiones.

Los alumnos deberán tomar decisiones frente a un problema, y en sus argumentaciones tendrán que utilizar la información disponible sobre los tratados y normativas

vigentes en el Mercosur. Otra posibilidad de trabajo surge a partir de la guía que incluye el juego, con la cual será posible realizar un recorrido por distintos tipos de problemas de decisión accediendo simultáneamente a las fuentes que facilitan su comprensión.

Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

La presencia de las netbooks en el aula permite abordar diversas mecánicas para el trabajo, por ejemplo, la distribución de tareas en paralelo o la realización de puestas en común utilizando recursos gráficos y textuales.

Una propuesta de trabajo sugerida es que el docente sugiera a sus alumnos buscar en Internet sitios de diarios, revistas u ONG que aborden problemas semejantes a los que se plantean en el juego. Algunas opciones para encarar el trabajo pueden ser mencionar semejanzas y diferencias con el modelo planteado y los actores involucrados, recoger sus puntos de vista y sus aportes. Además, se puede estimular a los alumnos para que sugieran nuevas alternativas superadoras de la situación que intenten armonizar los diferentes intereses en juego.

El trabajo puede ser individual o grupal. Si se elige el trabajo grupal, cada grupo podrá, por ejemplo, trabajar en la redacción de una nueva tarjeta de cierre. Para ello pueden utilizar un **procesador de textos**, y luego lo pueden compartir online con el resto de la clase a través de alguna herramienta como **Google Docs**. De esta manera todos podrán ver, comentar y evaluar los trabajos de sus compañeros, incluso participar de ellos.



Word, programa para editar textos de Microsoft Office.



Writer, programa para editar textos de OpenOffice.

🖱️ <https://docs.google.com/>

Año 1 N° 314 **EL INDEPENDIENTE** Sábado 10 de noviembre de 2001
Información, análisis y opinión

MERCOSUR Preocupación en Córdoba por decisión de empresas de autopartes

Dos empresas autopartistas instaladas en la provincia de Córdoba anunciaron que trasladarían su planta industrial al Brasil. El anuncio generó preocupación y malestar en las organizaciones gremiales.

Fader SRL y Gricar SA anunciaron que analizarán trasladar sus plantas industriales al estado de San Pablo, Brasil. De concretarse el traslado, se perderían 450 puestos de trabajo, que garantizan el sustento del 50% de las familias de La Calanera, población ubicada 120 km al norte de la ciudad de Córdoba.

Ramiro Jubany, miembro del directorio de Gricar, declaró: "No quisiéramos abandonar el país, pero la favorable política impositiva de San Pablo y la devaluación del real con respecto al peso no nos dejan opciones. Para no ir a la quiebra, debemos mejorar nuestra rentabilidad". Aunque las empresas no lo admitan, es probable que también haya influido en su decisión el paupérrimo nivel de los salarios de los trabajadores brasileños.

Un diligente obrero cordobés, que no quiso revelar su identidad, adelantó a este diario: "Los trabajadores no permitiremos que se sumen nuevos desocupados a las estadísticas: por eso, planeamos una toma de la planta central de ambas fábricas". Asimismo, sostuvo que los empresarios sólo piensan en aumentar sus ganancias pagando en

En 1998 se registró una cifra récord en la producción automotriz argentina: 457.957 automóviles, 3% más que en 1997. De esa producción, 52% se destinó a la exportación, con 237.497 unidades, de las cuales 223.914 fueron vehículos de categoría A y 13.583 de categoría B.



La industria autopartista ha generado cientos de puestos de trabajo durante la década del 90.

Inicio El problema Protocolo de Brasilia Guia

Otra posibilidad de trabajo puede ser que cada alumno, de manera individual, resuelva la guía de la aplicación en su netbook, y que el docente organice una puesta en común haciendo énfasis, por ejemplo, en las argumentaciones que produzcan los alumnos para justificar sus respuestas.

Secuencia didáctica

A continuación se desarrollarán algunos puntos con propuestas para que los docentes trabajen en el aula con sus alumnos.

1. El docente introduce el problema que planteará el juego haciendo énfasis en su relevancia para comprender los problemas que surgen de las alianzas entre países en la actualidad. Es importante que se aclare que se trata de un caso ficcional, aunque verosímil, que se usará para disparar la discusión y tener un primer acercamiento a los problemas vinculados con los procesos de integración económica.
2. De forma individual o en grupo, los alumnos pueden resolver la guía incluida en la aplicación. El docente puede sugerirles que busquen información complementaria en Internet para aclarar las dudas que surjan. En este caso, el docente evaluará junto con sus alumnos la pertinencia y confiabilidad de los sitios que encuentren, aprovechando la oportunidad para compartir con la clase algunos de los criterios que usa como adulto, y experto en ese campo, para discernir sobre la calidad y pertinencia de la información en función de un objetivo de búsqueda.
3. Los alumnos resuelven la guía de manera individual o en grupo, eligiendo navegar o no en Internet para conseguir información ampliatoria.
4. Se realiza una puesta en común, que puede ser oral o escrita. En el caso de que sea escrita, cada alumno o grupo redacta en un documento de texto las dudas presentadas y las razones de las opciones elegidas. Todo esto puede ser compartido online utilizando un servicio como Google Docs o armando un **blog**, así podrán recibir comentarios y devoluciones por parte de sus compañeros.
5. Basándose en informaciones recogidas a partir de búsquedas en Internet, los alumnos proponen un nuevo problema verosímil que se plantea o que podría plantearse entre los integrantes del Mercosur, y

+ información

Para crear un blog, pueden visitar los siguientes sitios:

👉 www.blogger.com
👉 www.wordpress.com



elaboran un diálogo en una mesa de negociaciones donde cada parte podrá exponer su punto de vista y luego redactarlo en su tarjeta.

Una posibilidad es basarse en el Reglamento del Protocolo de Brasilia para la Solución de Controversias, Decisión del Consejo del Mercado Común n.º 17/98- Río de Janeiro, 10 de diciembre de 1998, que forma parte de los recursos disponibles en la aplicación.

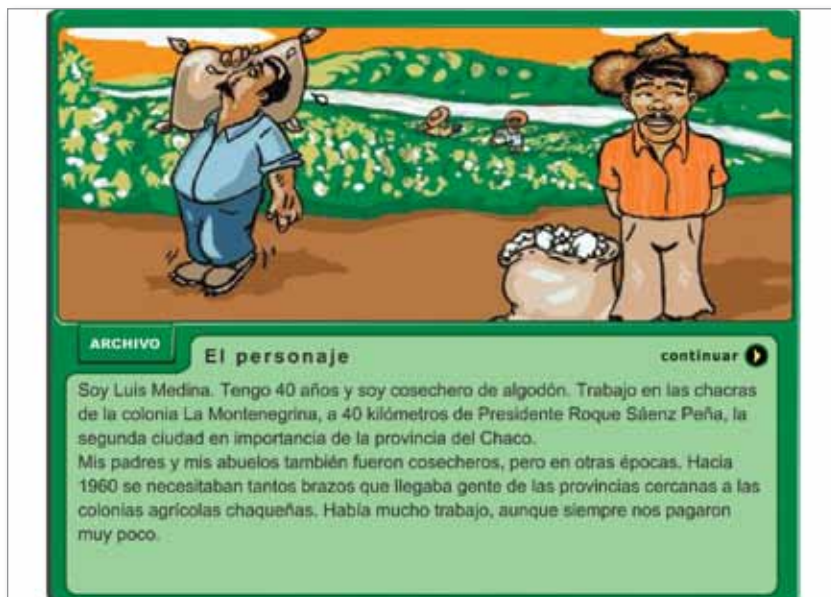


2

Dilemas

<http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/dilemas.html>

✓ **Área:** Historia y Geografía
✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio



Descripción

Esta aplicación permite introducir el tema de las migraciones internas en la Argentina en las últimas décadas del siglo xx.

El juego plantea a los jugadores el desafío de tomar decisiones frente a diversos “dilemas” que se le plantean al protagonista de la historia, un cosechero de algodón. El personaje es imaginario pero verosímil, ya que representa a un actor social típico en el escenario de la Argentina de los años noventa, en el cual muchos trabajadores, condicionados por el desarrollo regional desigual, en el marco de procesos de mecanización de tareas agropecuarias, se ven obligados a emigrar en busca de nuevas oportunidades laborales.

A lo largo de los dilemas que se le presentan a este trabajador, los jugadores se acercan a tener un primer nivel de información sobre aspectos diferenciados de este proceso, como por ejemplo las migraciones de las décadas del cincuenta y sesenta, y la ubicación de muchos de estos trabajadores en el cordón industrial de Buenos Aires, las migraciones de trabajadores golondrina hacia la provincia del Chaco durante los años sesenta, los procesos de mecanización de la cosecha y el consiguiente desplazamiento de trabajadores, las condiciones de vida de los cosecheros, los procesos de pauperización, la progresiva exclusión de los jóvenes del sistema educativo, la presencia de migrantes en las grandes aglomeraciones urbanas en los sectores informales de la economía, entre otros.

Los dilemas permiten a su vez identificar las diferentes perspectivas de los actores frente al mismo proceso, en la figura de los miembros de la familia que argumetan a favor y en contra de las distintas decisiones que se deben tomar, como puede ser migrar o intentar

una actividad independiente en el mismo lugar; priorizar soluciones que no separen a los miembros de la familia buscando medios de subsistencia locales, etcétera.

Como se dijo, el problema planteado en el juego es ficcional pero verosímil, por eso, a partir de su discusión y tratamiento, se puede lograr un acercamiento a casos reales. Durante el juego los alumnos podrán realizar búsquedas en Internet para acceder a información complementaria que ayude a armar el contexto para los problemas planteados.

Tomar decisiones asumiendo el punto de vista de un actor social, en este caso el cosechero, permite a los jugadores una aproximación al tema de las migraciones, sus causas y sus efectos en la vida de las personas a través de indicadores vinculados con la cotidianidad, con los lazos familiares y afectivos, con las alianzas entre grupos y personas, facilitando una posterior conceptualización del tema.

Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

Seguramente, las situaciones problemáticas planteadas en el juego suscitarán discusiones entre los alumnos. La posibilidad de trabajar con las netbooks permitirá que el docente organice la clase de diferentes maneras para rescatar las diversas cuestiones que plantearán los alumnos. Es probable que esta aplicación evoque recuerdos de situaciones semejantes; tal vez las hayan escuchado o vivido.

Con la puesta en común de este material y su discusión se podrán generar condiciones que permitan una mejor comprensión del tema. Algunos autores, como Jesús Domínguez, llaman a esta actividad “empatía”, y jerarquizan el lugar que tienen para la comprensión de conceptos en las Ciencias sociales. El docente puede proponerles a los alumnos que resuelvan el dilema individualmente o en parejas, y luego hacer una puesta en común. Esta segunda opción estimulará la discusión y evitará las decisiones mecánicas. Si bien es muy probable que no haya acuerdo entre las parejas, es importante llegar a una posición en común, y también registrar el porqué de las argumentaciones de cada alumno. Las ideas y notas surgidas del debate pueden ser apuntadas en un [procesador de textos](#).

Otra posibilidad de trabajo es buscar información en Internet (por ejemplo, estadísticas sobre migraciones internas, lugares de salida y lugares de llegada, número y distribución regional de cooperativas y emprendimientos en la economía formal, cifras de desocupación o cierre de industrias en los grandes aglomerados urbanos, entre otros datos) para fundamentar las posiciones tomadas en el juego.



Word, programa para editar textos de Microsoft Office.



Writer, programa para editar textos de OpenOffice.

 Excel, planilla de cálculos de Microsoft Office.

 Calc, hoja de cálculos de OpenOffice.

En este caso, el docente tendrá que intervenir para ayudar a los alumnos a definir qué tipo de información buscar en relación con el argumento que desean sostener. El docente también podría aprovechar la oportunidad para ayudar a los alumnos a transformar esa información en tablas, gráficos o mapas –cuando fuese pertinente– que podrán elaborar con un programa de **hojas de cálculo**, que se encuentra disponible en las netbooks, o localizar lugares geográficos específicos utilizando la aplicación Google Earth, también instalada en las netbooks.



Secuencia didáctica

1. El profesor introduce el problema que se plantea en el juego. En este caso, ofrece un contexto de información sobre los procesos migratorios en la Argentina, las peculiaridades de las migraciones internas, diferenciando etapas, dimensiones del fenómeno, impacto en la economía formal e informal, etc. El objetivo de esta presentación es contextualizar el uso de la aplicación y no dar elementos que condicionen excesivamente las decisiones de los jugadores, porque si los alumnos jugaran intentando acertar una supuesta decisión acorde con los hechos reales, el juego no solamente perdería sentido, sino que además la actividad dejaría de ser provechosa para trabajar la idea del dilema y de la riqueza y complejidad de muchas situaciones sociales, que no pueden comprenderse desde la idea de “lo que está bien o mal” o “la decisión correcta o incorrecta”. El fin de trabajar con dilemas en la enseñanza de las Ciencias sociales es, por el contrario, ofrecer una

Otra actividad sugerida a partir del juego Dilemas:

 <http://www.encuentro.gov.ar/Content.aspx?Id=1803>

experiencia que permita mostrar cómo las decisiones de los actores sociales están multideterminadas.

2. Los alumnos pueden resolver solos o en parejas el dilema planteado en el juego. En el caso de trabajar en parejas, se sugiere realizar un apunte de sus discusiones y luego hacer una puesta en común con el fin de fundamentar las decisiones.
3. El docente retoma las discusiones y se centra en los elementos mencionados en los apuntes realizados previamente en el ítem 1. Propone una vuelta sobre los textos presentes en el juego para ordenar y organizar la información.
4. El docente propone a los alumnos, individualmente o en parejas, que busquen noticias actuales de los periódicos de habla hispana sobre migrantes y migraciones. También pueden buscar canciones y videos en [YouTube](https://www.youtube.com) en los que de alguna manera se refleje el tema. Utilizando las netbooks, pueden salir a recoger testimonios de migrantes de la zona en la que viven.
5. Con las noticias, casos, fotos, canciones, fragmentos de videos recopilados, los alumnos pueden organizar una [presentación](#) utilizando alguno de los programas disponibles los equipos. El título de la presentación podría ser: “Migrantes hoy, tan cerca, tan lejos”.

 www.youtube.com



PowerPoint, programa para armar presentaciones de Microsoft Office.



Impress, programa para armar presentaciones de OpenOffice.



ARCHIVO **Dilema 2 / Me quedo en la colonia** continuar ▶

Quando vi los ojos de los chicos y de mi mamá después de contarles lo que quería hacer, ya no me animé a irme. Además, María está muy segura de quedarse a trabajar en su proyecto.

Esta mañana, María fue al pueblo con Victoria y Rosa, las vecinas. Fueron a hablar con las personas que organizan los préstamos. Les van a prestar unos pesos, lo suficiente como para alquilar una casa con un terreno de cuatro hectáreas. María, Victoria y Rosa se encargarían de cultivar zapallo, elaborar dulces, enfrascarlos, ponerles etiquetas y llevarlos a vender a los almacenes.

3

Murales interactivos

http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/murales_interactivos.html

✓ **Área:** Arte
✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario



Descripción

El recurso propone llamar la atención del jugador sobre los murales, centrándose en su intencionalidad de transmitir un mensaje y en algunas de las técnicas utilizadas para su producción, e introduce el tema a partir de dos ejemplos históricos del artista mexicano Diego Rivera.

A los jugadores se les presenta una breve introducción histórica y se los invita a que armen un mural definiendo su intencionalidad, a quiénes está dirigido y si el mensaje propone una mirada hacia el pasado, presente o futuro. El mural puede ser armado con figuras, líneas, colores, y posibilidades de rotaciones, ampliaciones, etcétera.

El fenómeno de los murales tiene resonancias particulares para los chicos, ya que en los últimos años se convirtió en una de las expresiones de los jóvenes que habitan los grandes conglomerados urbanos, y se suelen considerar como uno de los medios de expresión de esa franja etaria.

Si bien la pintura de murales a menudo se piensa como un fenómeno urbano, es en realidad mucho más que eso. Las personas han pintado murales durante miles de años, y muchos de ellos todavía se conservan. En la actualidad, la creación de un mural suele tener razones similares a las de hace miles de años, como hacer una declaración política, promover una ideología particular, conmemorar una figura histórica o un ser querido o simplemente dar a conocer una obra de arte.

Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

La posibilidad de contar con una computadora por alumno permitirá trabajar con una gran variedad de murales. La primera etapa del trabajo consistirá en una producción individual o en parejas. En una segunda instancia, los trabajos se podrán compartir en un blog o en alguna **red social**, para ser sometidos a la mirada crítica de los compañeros.

El docente también puede estimular a los alumnos para que investiguen sobre la producción de murales que hay en la actualidad en distintas ciudades del país y del mundo. Es recomendable que el docente participe de la elección de sitios para asegurarse de que en los resultados encontrados aparezcan datos sobre autoría, el contexto histórico, social o político de las producciones, lo cual ayudará a que los alumnos interpreten la intencionalidad de esas obras. Los alumnos pueden producir sus murales utilizando algún editor de imágenes como Gimp o Paint, o alguna herramienta online como **Glogster**, que sirve para crear pósters digitales.

Algunas redes sociales en las que se pueden compartir trabajos:

🖱 www.facebook.com

🖱 www.twitter.com

🖱 www.flickr.com

🖱 <http://edu.glogster.com>

Secuencia didáctica

1. Los alumnos podrán crear los primeros murales utilizando las herramientas disponibles en la aplicación.
2. El docente coordinará una investigación en conjunto con los alumnos sobre la actualidad del mural como modo de expresión del arte contemporáneo, en particular en las ciudades. Además, propondrá el armado de un archivo colectivo en el cual puedan verse los hallazgos de cada grupo. Individualmente o en grupo, los alumnos guardarán y clasificarán las obras encontradas en Internet. Sería deseable que cada alumno o grupo, al subir una obra, realice un comentario sobre ella para orientar la visita de los otros compañeros a esta “colección de arte callejero”.
3. Utilizando algún **programa para dibujar** los alumnos producirán un mural digital. Luego, podrán armar una **presentación** en la que pueden incluir fragmentos de obras intervenidas, fotografías, videos o películas. Al finalizar el trabajo, pueden colgar las obras en un weblog (pueden encontrar orientaciones en el material *El modelo 1 a 1. Notas para comenzar*, sección “Cómo hacer...”, de Cecilia Sagol, Ministerio de Educación de la Nación, Buenos Aires, 2011). En este caso sería conveniente analizar algunos de los que se encuentran disponibles en Internet con el fin de definir mejor sus características.



Paint, programa para dibujar de Microsoft Office.

Power Point, programa para armar presentaciones de Microsoft Office.



Draw, programa para dibujar de OpenOffice.

Impress, programa para armar presentaciones de OpenOffice.

4

Los crímenes de la calle Morgue

🔗 http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/crimenes_morgue.html

✓ **Área:** Literatura
✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio



Descripción

Esta aplicación servirá para acompañar, a través de actividades de análisis, la lectura del cuento “Los crímenes de la calle Morgue”, de Edgar Allan Poe.

Interactuando con esta aplicación los alumnos se acercarán a algunos aspectos de la narrativa policial, como los rasgos formales propios del género o informaciones que enriquecen su comprensión desde el contexto histórico de la producción del relato: una sociedad que privilegia lo racional (ver en la aplicación el apartado “La narrativa policial 1”).

Los crímenes de la calle Morgue también propone el análisis de distintas partes del cuento homónimo con objetivos específicos de formación de un lector de ese género. Merecen destacarse, entre otros, los señalamientos referidos a la narrativa policial como un género que desde su estructura atiende simultáneamente a dos historias, la del crimen y la de su esclarecimiento, manejando dos tiempos en el relato: el tiempo pasado de los acontecimientos, y el tiempo presente del esclarecimiento que permite ir reconstruyendo hacia atrás los acontecimientos (ver apartado “La narrativa policial 2”).

La especificidad del género y el trabajo con las pistas resultan particularmente interesantes para los alumnos, y permiten al docente explorar junto con ellos el análisis de secuencias lógicas, argumentaciones, relaciones entre datos y otros elementos propios del pensamiento formal. Como dice Poe en el cuento: “el analizador goza de la actividad mental del desentrañar”, lo cual constituye una interesante invitación para los jóvenes.

La aplicación contextualiza la obra de Poe en el marco de los escritores góticos. Nótese la cercanía de esta definición con los intereses de muchos jóvenes que se identifican con las tribus urbanas, y por lo tanto las posibilidades de abrir un espacio en la escuela para alojar, enriquecer y contextualizar intereses que están en los alumnos.



Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

Se cree que la lectura comprensiva de textos literarios es una competencia activada en todos los alumnos de la escuela media, sin embargo a veces las desigualdades en las condiciones sociales y en las oportunidades formativas, y la fragmentación escolar muestran una realidad muy distinta. Aplicaciones como esta ayudan a revertir este déficit.

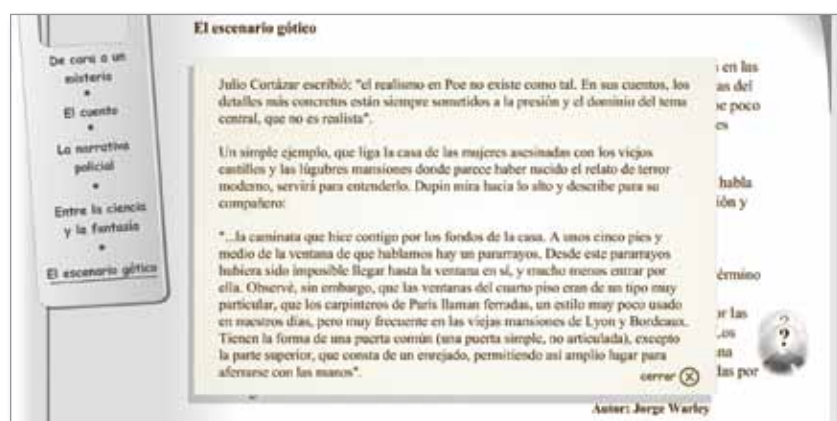
Un equipo por alumno para trabajar el cuento de Poe le permite al docente combinar su lectura con la realización de las actividades propuestas en la aplicación.

La lectura puede estar orientada mediante sesiones de lectura compartida en la clase. El docente puede leer fragmentos en voz alta deteniéndose para realizar comentarios que ayuden a los alumnos a formarse como lectores, compartiendo su propia experiencia como lector de cuentos.



Otra posibilidad de trabajo puede ser crear una cadena de lectura en voz alta en la que participen los alumnos que deseen, y que ayude a estimular a los más temerosos. El lector no avezado suele ganar confianza cuando, siguiendo la lectura con la vista, escucha leer a otro. Es probable que estas prácticas animen a los alumnos a completar fragmentos del cuento fuera del contexto de la clase. El docente podrá detener la lectura en los pasajes en los que haya suspenso, y pedir a los alumnos que escriban sus hipótesis respecto al crimen, utilizando un procesador de texto.

Los resultados obtenidos podrán alojarse en un sitio -blog o red social- común que se abrirá al terminar la lectura de la obra.



Secuencia didáctica

1. Luego de leer individual o colectivamente algunos pasajes del cuento, los alumnos completarán la lectura y las actividades de escritura y de discusión propuestas en la aplicación.
2. El docente puede proponer un ejercicio de escritura colectiva que consista en modificar el final de la historia. Los alumnos podrán trabajar de manera individual o en parejas. Luego, se podrán enviar las producciones por e-mail o compartirlas en un blog o red social. En la fase final del proyecto se seleccionará, por votación, el texto que resulte más adecuado. Los alumnos y el docente establecerán los criterios a tener en cuenta para la evaluación, por ejemplo veracidad, coherencia lógica, presencia de elementos fantásticos, etcétera.

“Los crímenes de la calle Morgue”
se puede leer online:

Versión PDF

🖱 [http://www.crae.com/
biblioteca/lilibres/
loscrimenesruemorge.pdf](http://www.crae.com/biblioteca/lilibres/loscrimenesruemorge.pdf)

Versión html

🖱 [http://www.ciudadseva.com/
textos/cuentos/ing/poe/crimenes.
htm](http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/ing/poe/crimenes.htm)

3. Otra actividad posible es realizar una versión sintetizada de la historia, ambientada en otro tiempo y espacio, por ejemplo Los crímenes de la calle Morgue en la Edad Media o en alguna galaxia lejana. A esta versión se la puede ilustrar y agregarle sonido, entre otras posibilidades.
4. Reunidos en grupos, y utilizando el programa Gantt, los alumnos elaborarán un diagrama de flujo que dé cuenta del proceso de esclarecimiento del crimen. Los esquemas deberán mostrar, a quienes no hayan leído el cuento, cuáles fueron las pistas clave, las relaciones entre ellas, las hipótesis del investigador y los datos que permitieron comprobarlas.

5

Lucas Lenz y la mano del emperador

http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/lucaslenz_emperador.html

- ✓ **Área:** Literatura
- ✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y primer ciclo de nivel medio



Descripción

La aplicación propone un acercamiento a la novela de Pablo De Santis *Lucas Lenz y la mano del emperador*. Una serie de actividades de lectura y escritura para ayudar a interpretar el texto que llevan a releer la obra intentando descifrar cuestiones relativas a aspectos formales de la novela policial y los recursos que utiliza el autor.

La trama de la novela es compleja, existen varias historias que conviven dentro de una, por lo tanto el lector debe permanecer atento. Esta particularidad en la estructura de la novela sirve de análisis para muchas actividades que propone la aplicación. Otro elemento de peso en la novela son los enigmas que se plantean en ella. Estos son retomados a lo largo de las actividades propuestas en la aplicación. Sucesivos enigmas aparecen y se develan. El lector sigue la trama desde un lugar privilegiado, en el cual conoce algunos secretos que permanecen ocultos para el protagonista de la novela, el detective Lucas Lenz.

Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

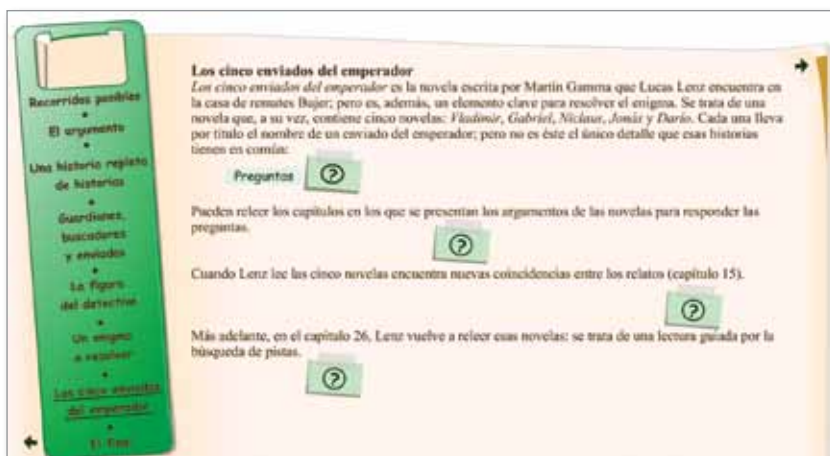
La posibilidad de que cada alumno cuente con una netbook ayuda a enriquecer el modo de abordar la lectura de la novela y la realización de las actividades propuestas en la aplicación.

Algunas posibilidades para organizar el trabajo con la aplicación *Lucas Lenz y la mano del emperador*:

- En el apartado “La figura del detective” se puede organizar a los alumnos en grupos para que investiguen sobre los detectives famosos de la literatura como Sherlock Holmes, C. Auguste Dupin y el Padre Brown, y que luego compartan la información obtenida online, para así organizar una sesión de lectura y armar presentación con las similitudes y diferencias entre estos detectives famosos.
- En el apartado “Una historia llena de historias” las preguntas sobre la función que cumplen esas historias en relación con la historia central de la novela pueden suscitar distintas interpretaciones, por lo cual sería interesante que los alumnos trabajen solos o en parejas y compartan sus respuestas con sus compañeros. El docente puede proponer una presentación grupal a partir de las respuestas que han circulado por correo electrónico u otros medios disponibles en Internet.

La aplicación propone numerosas tareas de escritura que se pueden realizar utilizando un procesador de texto, lo cual facilita enormemente las tareas de reescritura propias del trabajo del escritor. Volver sobre un texto escrito luego de haberlo sometido a la tarea de un lector externo (un compañero o el docente), contar con sucesivas versiones de un mismo texto, leer un texto de otro utilizando las herramientas de lectura, insertando comentarios, haciendo la edición de un texto de un par, son tareas que se facilitan enormemente en un aula 1 a 1.

Formar escritores competentes es una responsabilidad de la escuela que no se agota en el nivel primario. Volver sobre las numerosas prescripciones y recomendaciones curriculares producidas en los últimos años al respecto, contando con aulas en las que cada alumno dispone de una computadora, es sin duda un desafío de estos tiempos.

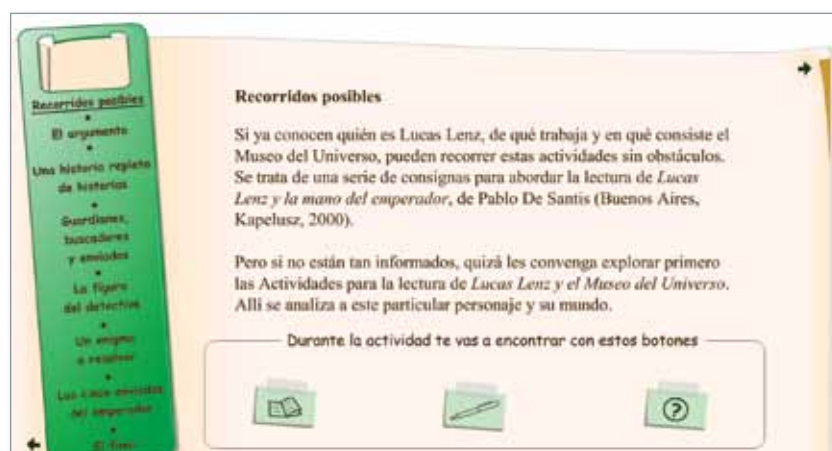


Secuencia didáctica

Para saber más sobre cómo realizar publicaciones, subir y editar videos con música, ver SAGOL, Cecilia, *El modelo 1 a 1. Notas para comenzar, sección “Cómo hacer...”*, Ministerio de Educación de la Nación, Buenos Aires, 2011.

1. Como la novela no está disponible en Internet, será necesario contar con algunos ejemplares para trabajar en clase. El análisis de la ilustración original y los comentarios sobre lo que ella despierta pueden ser motivos de intercambio entre los alumnos. Este trabajo podrá realizarse de manera individual o en parejas; luego se compartirá con el resto de la clase a través de un blog, weblog o red social o se lo podrán enviar por e-mail. Una tarea que podría ayudar a enriquecer la propuesta es la producción de nuevas ilustraciones, lo cual implicará un trabajo de búsqueda de imágenes en Internet, selección y publicación.

El docente puede proponer que la nueva propuesta ilustrativa se trabaje durante una semana en algún sitio compartido para que todos puedan votar y se realice una nueva edición digital utilizando estas ilustraciones. Es importante que los jóvenes realicen este tipo de prácticas de edición en la escuela, ya que combinar y compartir imágenes, videos y música forma parte de su vida cotidiana fuera del ámbito escolar. Realizar estas tareas en la escuela brinda la posibilidad de conocer el para qué y el cómo del usuario competente de las nuevas tecnologías. El profesor puede ser menos experto que sus alumnos para combinar estas tecnologías, pero tiene mucho para aportar en la construcción de una mirada crítica, estética e ideológica sobre las producciones que circulan. En este sentido, el universo que abre Internet es tan amplio que los espacios de discusión crítica que se abren en la escuela sobre lo que allí circula son bienvenidos.



2. La novela *Lucas Lenz y la mano del emperador* plantea un enigma, un misterio que hay que resolver, un interrogante que se presenta oculto y puede descifrarse mediante conjeturas, hipótesis mentales y hallazgo de datos que confirmen o contradigan esas hipótesis.

Un posible cierre para el trabajo es plantear la comparación entre el detective y el trabajo del científico, para lo cual el docente puede plantearles a sus alumnos el desafío de buscar en Internet casos científicos en los que en los que el hallazgo de nuevos datos haya confirmado una hipótesis o haya generado la necesidad de modificarla.

Esta propuesta puede ser una buena oportunidad para realizar una experiencia de uso de buscadores como **Google**. Es importante que el docente ayude a los alumnos a realizar búsquedas, sugiriendo modos de ingresar la información para obtener resultados válidos. Esto permitirá discutir cuál es la frase que arroja resultados más cercanos a la información buscada.

Una vez encontrados los resultados que ofrece el buscador, sería conveniente debatir cuáles son los criterios para decidir qué entradas consultar primero, qué criterios permiten inferir, qué sitios web podrían resultar más confiables, etcétera.

Una vez finalizada la etapa de búsqueda, los alumnos podrán navegar las páginas elegidas en busca del caso que les resulte más interesante. Luego, cada grupo redactará un copete que presente el caso que eligió y si fuese necesario lo editará. Los alumnos junto con el docente definirán la forma en que los ejemplos seleccionados se pondrán a disposición del conjunto: en un espacio compartido de la red, a través de alguna red social o mediante el envío de la información por correo electrónico.

🖱 www.google.com.ar

Mas actividades con el juego Lucas Lenz y la mano del emperador:
🖱 <http://www.educ.ar/educar/site/educar/actividades-para-la-lectura-de-lucas-lenz-y-la-mano-del-emperador.html>

6

Perfil de riesgo

http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/juego_perfilderiesgo.html



- ✓ **Área:** Contabilidad y Economía
- ✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y segundo ciclo de nivel medio

El archivo ejecutable para instalar este juego se encuentra en las netbooks: Escritorio del docente < Datos < Recursos < Juegos < Perfil de riesgo < doble clic sobre el archivo Instalar.exe.

Descripción

Perfil de riesgo es un videojuego destinado a un público de entre 10 y 16 años que se propone transmitir la importancia social de los impuestos y la necesidad de una distribución equitativa de los ingresos de la Nación.

La protagonista del juego se llama Martina, una investigadora de casos especiales de la AFIP que surgió de un cómic.

Martina alcanzó notoriedad entre el público infantil luego de aparecer en historietas de las revistas *Billiken* y *Genios* resolviendo casos de evasión, contrabando y trabajo no registrado. El videojuego propone guiar a Martina para resolver doce misiones que tendrán como escenario los paisajes de diferentes regiones geográficas de nuestro país. Resolver cada misión lleva entre 60 y 90 minutos, por lo que para completar todo el juego se necesitarán al menos 12 horas.

Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

Un aula 1 a 1 permite proponer una situación de videojuego muy similar a la que viven los jóvenes al jugar fuera del ámbito escolar. Si cada jugador juega en su máquina, esa situación de juego habilita a que los alumnos compitan contra la máquina y también

entre ellos. En los últimos años se estudió en profundidad el fenómeno de las interacciones entre jugadores de videojuegos (Gee, 2004; Steinkueler 2009; Ito, M., 2010; entre otros), en los que el intercambio de estrategias, de modos de resolver situaciones y el pasaje de información genera una suerte de comunidad de aprendizaje en torno al juego.

Por otra parte, la puesta en juego de la experiencia de los jugadores en un escenario entre pares resulta particularmente significativa en un aula, en la que la presencia del juego permite romper con lugares fijados como aquellos estereotipos vinculados con los “buenos” y “malos” alumnos (los “malos” alumnos pueden convertirse en líderes en situaciones de juego), y también revitaliza las relaciones entre los docentes y los alumnos, en tanto desacomoda y reacomoda los saberes de unos y otros (Perazza, R., Segal, A. y otros, 2009).

Las misiones que propone Perfil de riesgo pueden ser resueltas en paralelo y el docente podrá coordinar una puesta en común en la que los jugadores intercambien opiniones sobre las estrategias que les resultaron exitosas, y lo que aprendieron jugando respecto al funcionamiento de la AFIP, a su normativa y a los modos de evasión de las obligaciones tributarias de los ciudadanos.

Como se estima que el juego se completará después de 12 horas, es necesario se les proponga a los alumnos jugar fuera de la escuela, y así privilegiar los espacios dentro del aula para realizar actividades coordinadas por el o la docente, en las que se busquen reelaborar los elementos que ofrece el juego para conocer el funcionamiento de la AFIP y fomentar actitudes que redunden en una buena conducta tributaria de los futuros ciudadanos.

El trabajo en el aula 1 a 1 también permitirá que los jugadores amplíen su información sobre la AFIP y su funcionamiento, la normativa vigente y las campañas que se realizan desde esa institución. Todo esto se puede realizar visitando el **sitio oficial de la AFIP**. Por otra parte, las noticias en los periódicos dan cuenta de situaciones de incumplimiento de la normativa vigente; será particularmente significativo para los jóvenes rastrear noticias y artículos sobre el trabajo en negro, o trabajo ilegal, que suele ser una figura que puede tocarlos directamente, en tanto jóvenes que buscan incluirse en el mercado de trabajo. Sobre la base de esa información, los alumnos podrán organizar una selección de las notas y organizar una publicación digital.

Otra propuesta para trabajar es localizar mediante **Google Maps** los lugares en los que transcurren las misiones y utilizar los recursos disponibles de esa aplicación para marcar en el mapa los recorridos de Martina, la protagonista del videojuego.

Más propuestas de trabajo con el videojuego Perfil de riesgo:

🖱 <http://www.educ.ar/educar/perfil-de-riesgo-recursos-educativos.html>

🖱 www.afip.gov.ar

🖱 maps.google.com

Secuencia didáctica

1. La introducción del videojuego en el aula es una experiencia novedosa y poco frecuente para alumnos y para docentes. En este sentido, es importante considerar algunas cuestiones que pueden ayudar al docente a aprovechar esta nueva experiencia.

Es probable que el docente a cargo del curso nunca haya jugado con videojuegos o que lo haga ocasionalmente, por eso se sugiere que cada uno se tome un tiempo para conocer y jugar Perfil de riesgo. Tal vez sea necesaria la ayuda de algún par más experto o de algún joven o niño cercano. De todos modos, es importante señalar que para utilizar en clase un juego similar a este no hay que ser un jugador experto, aunque sí es necesario entender la intencionalidad del juego y conocer el contenido de las misiones para poder recuperar en clase los contenidos que están en la base de este videojuego.

Es importante también considerar que la posibilidad de recuperar la experiencia de los videojuegos en la clase no reside en los jugadores den respuestas que estén más o menos en correspondencia con los contenidos a enseñar. Por el contrario, mientras juegan, los jugadores tratarán de ganar las misiones y eso será lo que predomine, y es por eso que el juego los atraparé (Ito, M., et al., 2010; Buckingham, D., 2008; Perazza, M. y Segal, R., 2009).

El momento de volver sobre los escenarios del juego para explicar los contenidos presentes debe ser posterior a la situación de juego.

2. El profesor puede organizar momentos de puesta en común cada vez que los alumnos logren resolver una misión, o también puede destinar la clase a recuperar dos o tres misiones, dándoles tiempo a los alumnos para que avancen y las resuelvan fuera del ámbito escolar. Algunas de las cuestiones a recuperar sobre las misiones son:

- ¿De qué delitos fiscales da cuenta cada una?
- ¿Qué mecanismos utilizados por los evasores aparecen en las misiones analizadas?
- ¿Qué diferencias encuentran en los actores que están implicados en conductas de evasión?
- ¿Tienen todos el mismo poder?
- ¿Tienen todos la misma responsabilidad?
- ¿Pueden dar ejemplos diferentes de ello?
- ¿Son los transgresores gente “común”?
- ¿Conocen situaciones parecidas a las que se mencionan en los relatos?

3. Como los datos del juego son ficcionales pero verosímiles, los alumnos podrán hacer una primera aproximación a la elaboración de un mapa del delito fiscal, utilizando Google Maps para marcar los lugares donde transcurren las misiones. Luego de comparar el mapa con casos reales, sería interesante buscar información en periódicos digitales provinciales o nacionales disponibles en Internet o en la web de la AFIP.
4. Seguramente la discusión en torno a las conductas de evasión fiscal les resulten familiares a los alumnos por distintos motivos. Lejos de culpabilizar, el espacio de la escuela puede ser una buena ocasión para entender las lógicas de funcionamiento de un sistema que en la Argentina ha sido visualizado por la mayoría de los ciudadanos como algo que no debe ser respetado.

El o la docente podrá proponer una investigación sobre el tema que será encarada con la metodología propia de las Ciencias sociales, ajustada a las peculiaridades de la situación escolar. Antes de comenzar es necesario definir el problema a investigar, quizás bajo la forma de una pregunta problema, como por ejemplo: ¿qué motivos muestran que en la Argentina resulta habitual la relación no comprometida de los ciudadanos con la normativa fiscal? Definida la pregunta que motivará la indagación, el grupo elegirá la metodología a usar: entrevistas, encuestas, fuentes documentales, etcétera.

Los equipos portátiles permiten grabar entrevistas a diversos actores (vecinos, familiares, funcionarios), diseñar y realizar encuestas, buscar y organizar la información recopilada en Internet y trabajar con fuentes estadísticas en sitios autorizados, entre otras posibilidades.

Es conveniente tomarse dos o tres semanas para realizar este proyecto. Es importante tener en cuenta que en ese tiempo los alumnos tendrán que organizarse para realizar tareas en paralelo, por lo cual sería conveniente que junto con el docente planifiquen esas tareas, los insumos que se necesitarán para avanzar en la fase de recolección de datos, elaboración de hipótesis y de conclusiones. Para armar el organigrama pueden utilizar el programa Gantt Project disponible en las netbooks o en http://escritorioalumnos.educ.ar/gantt_project.html.

7

El futuro de Villa Gironde

http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/juego_villagironde.html



- ✓ **Área:** Geografía, Formación ética y ciudadana, Biología o Historia
- ✓ **Nivel:** segundo ciclo de nivel primario y segundo ciclo de nivel medio



Este juego requiere instalación. Para hacerlo, hay que utilizar el archivo ejecutable (.exe) que está en las netbooks (Datos < Recursos < Juegos < Villa Gironde). También se puede descargar de: www.villagironde.com

Descripción

El futuro de Villa Gironde es un videojuego para jugar en red, es decir que todos los jugadores pueden ver en sus pantallas su juego y el juego de los otros participantes.

Este videojuego fue pensado para abordar temas vinculados con el desarrollo sustentable y, en particular, aborda las tensiones entre el progreso y la sustentabilidad ambiental cuando se trata de tomar decisiones respecto del aprovechamiento de los recursos naturales.

El juego sitúa a los jugadores en el lugar de los ciudadanos de una ciudad imaginaria, Villa Gironde, que en treinta días tendrá que definir su suerte. Los habitantes deberán decidir si quieren relocarse o no para así dejar lugar al lago que se formará debido a la construcción de una nueva represa.

Al comenzar el juego, cada jugador se convierte en un habitante de Villa Gironde, que puede estar a favor o en contra de la relocalización, y cada uno recibe un fundamento que sostiene la postura, el cual está oculto a los demás jugadores. El objetivo de cada jugador es convencer a la mayor cantidad posible de habitantes de que adopten su postura, y así ganar la votación final. Para ello los jugadores / ciudadanos se dirigen a las instituciones de la ciudad (Liga de Pueblos Originarios, Ministerio de Energía, Colegio de Arquitectos, Sociedad de Fomento, Universidad) en busca de argumentos para convencer a los demás

ciudadanos. Hay un único argumento que convence a cada ciudadano y los jugadores deberán darse cuenta de cuál es utilizando la lógica, y a través del ensayo y error. También tratarán de convencer a jugadores neutrales, y dispondrán de la posibilidad de usar el soborno para convencer a algunos ciudadanos, aunque esto les restará puntos en el conteo final.

Al finalizar el juego, se conoce cuál es la suerte de Villa Gironde. Los jugadores acceden a un blog en el cual, a través de las historias de dos de los personajes de ficción, se enteran de cómo siguieron las cosas para los habitantes de la ciudad. A la manera de un cuento con dos finales, el blog mostrará una Villa Gironde acosada por problemas energéticos, un pueblo que se ha quedado en el tiempo y del cual muchos tuvieron que emigrar, pero sosteniendo con orgullo el haber preservado su patrimonio cultural, o una Villa Gironde relocalizada, en la cual muchos perdieron sus puestos de trabajo como consecuencia de la inundación, e iniciaron nuevos emprendimientos, pero lamentan la pérdida de especies animales y vegetales, y reclaman por la biodiversidad en peligro como consecuencia de la inundación.

En el blog también podrán acceder a fragmentos de dos películas: *Construcción de una ciudad*, de Néstor Frenkel, que relata la la relocalizacion de esa ciudad en la provincia de Entre Ríos, y *Naturaleza muerta*, de Jia Zhang Ke, que relata una historia que transcurre durante la construccion de la represa de Tres Gargantas, en China, en el año 2008.



Cómo coordinar el juego en un aula 1:1

El aula 1:1 es un entorno óptimo para realizar experiencias con un videojuego en red, ya que cada alumno puede asumir el rol de un jugador / ciudadano. Sin embargo, para aquellos menos experimentados, puede resultar interesante para jugar de a dos en una máquina, lo cual les permitirá intercambiar ideas para comprender mejor la estrategia del juego.

Las actividades propuestas al finalizar el juego –que pueden encontrarse en la solapa “Docentes” de la página del videojuego– ofrecen algunas consignas que pueden realizarse individualmente y luego cotejarse con los compañeros. Por ejemplo, la Propuesta II de la carpeta aborda un análisis lógico de los argumentos presentes en el juego, y en esta instancia es posible dar distintas respuestas. Cada alumno puede hacer su propuesta, y subirla a un blog o red social o compartirla través del e-mail, mientras que el profesor coordina la puesta en común para poner en discusión los criterios utilizados. Las propuestas III, IV y V admiten un tratamiento similar.

Secuencia didáctica

1. El docente introduce el tema de las represas y el aprovechamiento energético para contextualizar el juego. Para que el juego adquiera sentido para los alumnos, es importante que comprendan cuál es la relación entre la construcción de una represa y la inundación de terrenos. El docente puede proponer un tiempo para cada jugada; lo recomendable es que cada una dure entre 10 y 15 minutos. Luego de la primera jugada, se sugiere abrir un espacio de intercambio entre todos los jugadores, en el cual se debata lo que cada uno entendió del juego. Es recomendable jugar más de una vez. Una segunda jugada suele mostrar avances en las estrategias de los jugadores, y una tercera jugada suele mostrar equipos con un alto dominio del juego.
2. Luego de jugar los alumnos leen el blog del juego y algunos de los documentos incluidos en él, y realizan el visionado de las películas. Tanto los documentos como las películas pueden verse en la solapa “Después del videojuego” en <http://www.villagirondo.com/docentes>.
3. El docente podrá seleccionar algunas de las actividades de recuperación de contenidos propuestas según sus propósitos formativos, ya que algunas se refieren al tema de los debates que existen en la actualidad sobre la construcción de las represas, y otras se refieren a la participación ciudadana. En ambos casos el videojuego es un disparador que prepara el terreno para que el docente aborde los contenidos de la asignatura, que podrá ser Biología, Geografía o Formación ética y ciudadana e Historia, en tanto la construcción de represas fue uno de los elementos que en la Argentina y en Latinoamérica formaron parte de la conformación de las bases materiales para el desarrollo, característico de las políticas públicas de las décadas de 1960 y 1970.
4. El tema abordado por el videojuego permite avanzar sobre otros casos en los que se juega con la tensión progreso / sustentabilidad ambiental y en las que las situaciones son dilemáticas, es decir, su resolución es compleja y hay presentes en la situación diversos niveles de razones y puntos de vista. Orientados por el docente y reunidos en grupos, los alumnos podrán buscar información sobre la explotación de otros recursos naturales en los que haya habido conflicto de intereses y varias perspectivas por parte de distintos actores, para identificarlos, saber cuál fue o es el comportamiento de un actor privilegiado como el Estado en su función reguladora, etcétera.



BUCKINGAM, D.: *Mas allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*, Manantial, 2008.

BURBULES, N. y TH. CALLISTER: *Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Madrid, Granica, 2001.

CARRETERO, M., J. POZO y M. ASENCIO: *La enseñanza de las ciencias sociales. Aprendizaje*, Visor, 1989.

DOMÍNGUEZ, J.: *Conceptos y empatía. Infancia y aprendizaje*, n.º 34, Pablo del Río Editores, 1986.

DUSSEL, I. y L. A. QUEVEDO: *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*, OEI Santillana, 2010.

GEE, J.: *Lo que no enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Aljibe, 2004.

IAIES, G. y A. SEGAL: “La escuela primaria y las Ciencias sociales: una mirada hacia adelante y hacia atrás”, en AISENBERG y ALDEROQUI (compiladoras), *Didáctica de las Ciencias sociales. Aportes y reflexiones*, Paidós Educador, 1994.

—: *Enseñar Ciencias sociales*, Troquel, 1993.

—: “Las Ciencias sociales y la didáctica”, en *Didácticas especiales. Estado del debate*, Aique, 1994.

ITO, M. et al.: *Hanging out, messing around and geeking out. Kids living and Learning with New Media*, MIT Press, 2010.

MARTÍN, E.: *Los juegos de simulación en EGB y BUP*, ICE, Universidad Autónoma de Madrid, 1985.

PERAZZA, R. y otros: *tizapapelbyte. informe de trabajo de campo 2009*, en: <http://www.tizapapelbyte.org/informes-2009>

SAGOL, Cecilia: *El modelo 1 a 1: notas para comenzar*, Ministerio de Educación de la Nación, 2011.

STEINKUEHLER, C.: *Massively Multiplayer Online Gaming As A Constellation Of Literacy Practices. Elearning*, 2007, en: http://website.education.wisc.edu/steinkuehler/papers/Steinkuehler_edtech.pdf

Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1



conectar **igualdad**



conectar **igualdad**



Presidencia de la Nación



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación



ANSES



material de distribución gratuita