

# APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

*Investigación, creación y colaboración  
mediadas por tecnología*

Silvana Carnicero Sanguinetti



Ediciones | **NOVEDADES  
EDUCATIVAS**  
Colección Biblioteca Didáctica

# APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

*Investigación, creación y colaboración  
mediadas por tecnología*

Silvana Carnicero Sanguinetti



Ediciones **NOVEDADES  
EDUCATIVAS**  
Colección Biblioteca Didáctica

Silvana Carnicero

## **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

Investigación, creación y colaboración mediadas por tecnología

W  
E  
B  
S  
T  
E  
R  
N  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
Y

NOVEDADES

EDUCATIVAS

■

Carnicero Sanguinetti, Silvana

Aprendizaje Basado en Proyectos -ABP : investigación, creación y colaboración mediadas por tecnología / Silvana Carnicero Sanguinetti. - 1ª ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2023.

(Colección Biblioteca Didáctica)

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-538-957-1

1. Estrategias de Aprendizaje. 2. Didáctica. 3. Educación Primaria. I. Título.

CDD 371

■

Coordinación pedagógica: Ada Kopitowski

Corrección de estilo: Miriam Steinberg

Diagramación de interior: Patricia Leguizamón

Diseño e ilustración de cubierta: Pablo Gastón Taborda y es.123rf.com/

Los editores adhieren al enfoque que sostiene la necesidad de revisar y ajustar el lenguaje para evitar un uso sexista que invisibiliza tanto a las mujeres como a otros géneros. No obstante, a los fines de hacer más amable la lectura, dejan

constancia de que, hasta encontrar una forma más satisfactoria, utilizarán el masculino para los plurales y para generalizar profesiones y ocupaciones, así como en todo otro caso que el texto lo requiera.

Las referencias digitales de las citas bibliográficas se encuentran vigentes al momento de la publicación de este libro. La editorial no se responsabiliza por los eventuales cambios producidos con posterioridad por los responsables de los respectivos sitios y plataformas.

1º edición, abril de 2023

Edición en formato digital: mayo de 2023

### **Ediciones Novedades Educativas**

© del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico S.R.L.

Av. Corrientes 4345 (C1195AAC) Buenos Aires - Argentina

Tel.: (54 11) 5278-2200

E-mail: [contacto@noveduc.com](mailto:contacto@noveduc.com)

[www.noveduc.com](http://www.noveduc.com)

ISBN 978-987-538-957-1

Conversión a formato digital: Numerikes

**Silvana Carnicero Sanguinetti. Magíster en Tecnología Educativa por la Universidad de Buenos Aires. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje (OEI). Licenciada en Educación con orientación en coordinación, implementación y evaluación de proyectos educativos (UNQ). Profesora de Inglés para nivel medio y superior, dedicada a la formación docente. Educadora certificada de National Geographic comprometida con la educación ambiental. Reconocida como docente líder por la Fundación Adobe. Educadora Innovadora Experta de Microsoft. Finalista del Global Teacher Prize de Fundación Varkey en 2018. Capacitadora docente en programas del Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD) y del Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET). Se ha desempeñado como tallerista en tecnología educativa para Microsoft, editorial Santillana y Fundación Evolución. Líder de proyectos educativos de colaboración global ligados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por Naciones Unidas. Conferencista a nivel nacional e internacional. Autora de artículos en el área de educación, idiomas y nuevas tecnologías.**

# Índice

■

[Cubierta](#)

[Portada](#)

[Créditos](#)

[Sobre Silvia Carnicero Sanguinetti](#)

[Prólogo](#)

[Introducción](#)

[Primera Parte. La antesala de los proyectos](#)

[Aprendizaje basado en proyectos](#)

[Colaboración y telecolaboración](#)

[Las nuevas tecnologías en el aprendizaje basado en proyectos](#)

[Segunda Parte. El enfoque en la práctica](#)

[El ABP en acción](#)

[Experiencia ABP #1. Proyecto “Desastres naturales”](#)

[Experiencia ABP #2. Proyecto “Mi escuela, tu escuela”](#)

[Experiencia ABP #3. Proyecto “Amigos alrededor del mundo”](#)

[Experiencia ABP #4. Proyecto “El sida más allá de tu propio patio”](#)

[Experiencia ABP #5. Proyecto “Voces de los jóvenes”](#)

[Experiencia ABP #6. Proyecto “Acción por el clima”](#)

[Experiencia ABP #7. Proyecto “Mi héroe”](#)

[Experiencia ABP #8. Proyecto “Uniando voluntades”](#)

[Experiencia ABP #9. Proyecto “Celebrando a William Shakespeare”](#)

[Experiencia ABP #10. Proyecto “Mi museo, nuestros museos”](#)

[Experiencia ABP #11. Proyecto “No más plástico”](#)

[Experiencia ABP #12. Proyecto “Mi nombre alrededor del mundo”](#)

[Tercera Parte. Cerrando el círculo](#)

[Lecciones aprendidas](#)

[Anexo. Estructuras de actividades telecolaborativas. \(Harris, 1997\)](#)

[Epílogo, por Cristina Velázquez](#)

[Bibliografía](#)

[Título sugerido](#)

## **Agradecimientos**

▪

*A mi esposo Néstor, que ha acompañado mi crecimiento personal y profesional durante todos estos años.*

*A mis hijos, Ariel y Gisela, que han vivido mis esfuerzos y celebrado cada uno de mis logros. A mi papá y a mi mamá, que si bien se han ido pronto, desde el cielo siempre guían mi camino.*

*A mis colegas y amigas Mariela, Jaqueline y Valeria que han sido parte de más de una de las experiencias que se encuentran en esta obra.*

*A mis amigas y amigos, que siempre me han visto estudiando y trabajando y que siempre me apoyaron, me entendieron e incentivaron.*

*A mi directora de tesis de maestría en tecnología educativa, Dra. Mariana Maggio, que siempre confió en mí y fue testigo de mis primeros pasos en el mundo de los proyectos de telecolaboración global.*

*Gracias también a todos mis colegas locales y globales de quienes aprendí y sigo aprendiendo, y a mis estudiantes que habitaron mis aulas año tras año y que sin ellos, todos estos proyectos que comparto en este libro no hubieran sido posibles.*

## PRÓLOGO

■

*“Nunca ha sido más crucial tener estudiantes despiertos trabajando en grupos, conectados al panorama general”.*

(Fullan, McEachen y Quinn, 2019)

La frase interpela al rol docente y a su quehacer diario en el aula, sin diferenciar el nivel educativo o región geográfica en la que cada uno se desempeñe.

Podemos ir más allá y pensar que interpela al propio sentido de la educación como la conocemos en el mundo actual, un mundo cada vez más dinámico, en el cual la velocidad y la profundidad de los cambios no terminan de sorprendernos.

En ese escenario de acelerados cambios tecnológicos, sociales, políticos, culturales y económicos, tener estudiantes despiertos es un desafío no menor que Silvana asume de manera muy acertada.

En los diferentes proyectos que describe en el libro, ella se refiere a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) y las TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación), e invita al lector a aprovecharlas con todo su potencial.

Para que este increíble potencial de los avances tecnológicos se materialice en respuestas auténticas a los desafíos actuales (evitando un uso superficial) es fundamental incorporar una metodología que dialogue y se articule con dichos recursos de tal modo que el estudiante, ubicado en el centro de la escena educativa, se comprometa e involucre en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y participe activamente en actividades a través de las cuales se va construyendo como un ciudadano local y un ciudadano global.

Silvana comparte su experiencia y nos propone trabajar con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), afirmando que “el ABP es un camino sin retorno”, a partir de los logros de una forma de trabajar en el aula que trasciende las paredes de la escuela.

La propuesta se sustenta en evidencias concretas de proyectos implementados en escuelas reales, con docentes reales, con estudiantes reales y con recursos cada vez más disponibles dentro y fuera de las instituciones educativas. Por ello, un valor especial que se agrega al contenido del libro es la invitación a participar en los proyectos mencionados, adaptarlos a las diferentes realidades o a desarrollar otras propuestas.

La autora, desde Argentina, repasa la historia del enfoque ABP, situando sus orígenes a principios del siglo XX, pero con una mirada actualizada y enriquecida con los aportes de autores como Mariana Maggio, Marta Libedinsky, Melina Furman y Michel Fullan.

Cabe destacar, además, la importancia que Silvana le asigna a dos conceptos fundamentales: colaboración y telecolaboración.

Desde un lugar crítico, que mantiene durante toda su obra, Silvana menciona que “la pandemia de COVID-19 fue una oportunidad para demostrar que el aprendizaje colaborativo no necesita del mismo espacio físico ni de los mismo tiempos”. Muchas de las experiencias desarrolladas en el libro dan cuenta de ello. Por esto, podemos decir que la presente obra motiva e inspira para continuar construyendo aprendizajes significativos con los estudiantes, sorteando las dificultades del contexto.

A su vez, el texto brinda insumos concretos para diseñar e implementar proyectos: recursos digitales, formatos, secuencias de planificaciones y redes de colaboración, como iEARN<sup>1</sup>. Cabe destacar que la incorporación de códigos QR nos permite salir de una lectura lineal y constatar que es posible conciliar la hoja de papel con las herramientas digitales.

Silvana, desde su lugar de compañera docente, tan cálida, tan humana, tan profesional, nos brinda sugerencias de cómo leer el libro, el cual se presenta con un lenguaje claro, con carácter práctico pero preciso, con profundas bases teóricas, y sobre todo, sin verdades absolutas ni cerradas. El libro no se presenta como la panacea, sino como un aporte al colectivo docente, una posible

respuesta a los problemas complejos de la actualidad, una invitación a usar y reversionar los proyectos.

Para finalizar, es importante destacar la relevancia del presente trabajo como un aporte único desde la práctica, y para la práctica de quienes ejercen o desean ejercer la docencia, con coherencia interna. Un libro que brinda una mirada clave, motivadora, reflexiva y crítica sobre la aplicación del enfoque ABP mediado por el uso de las nuevas tecnologías en educación.

*Domingo W. Borba Franco* <sup>2</sup>

## **Notas**

[1. Red telecolaborativa iEARN, por sus siglas en inglés que derivan de International and Educational Resource Network \(Red Internacional de Educación y Recursos\).](#)

[2. Doctorando en Educación. Magíster en Educación Especial. Magíster en Dirección y Gestión de Centros Educativos. Licenciado en Educación. Experto en TIC y discapacidad, docente y tutor virtual de Matemática. Técnico en Informática. Diplomado en Gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Escritor, conferencista y tallerista a nivel nacional e internacional. Actualmente se desempeña como docente educación media y universitaria, mentor educativo, asesor de centros educativos y coordinador de investigación en Uruguay de la Alianza de Investigadores Internacionales.](#)

## **Bibliografía**

Fullan, M., McEachen, J. y Quinn, J. (2019). Aprendizaje profundo: involucra al mundo para cambiar el mundo. Plan Ceibal.

## INTRODUCCIÓN

■

Este libro tiene como propósito revitalizar la metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP) como estrategia didáctica que fomenta en los docentes la enseñanza que deja huellas; en los estudiantes, el aprendizaje profundo; y desarrolla en ambos habilidades del siglo XXI, transformando a la escuela en una organización que aprende y mira hacia el futuro.

El aprendizaje basado en proyectos permite virar de una educación centrada en el docente a una educación centrada en el estudiante donde sus intereses y habilidades ocupan un lugar primordial en las secuencias didácticas. El hacer del estudiante (y en ese hacer, la construcción de conocimiento con otros) es la llave del éxito de esta metodología.

Docentes que fueron entrevistados durante una investigación<sup>1</sup> realizada por la autora sobre la importancia de esta estrategia didáctica la apoyan por los cambios positivos que ha traído a sus aulas. Entre esos cambios, destacan la posibilidad de integrar, a través de los proyectos, contenidos de distintas áreas del conocimiento, y desarrollar habilidades como la creatividad, la comunicación, la colaboración, la autonomía, la ciudadanía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Varios autores estudian diferentes metodologías capaces de traer innovación a las aulas y entienden dicha innovación no como algo nuevo sino como una forma de dar respuesta a una problemática existente. Dentro de esas metodologías, el aprendizaje basado en proyectos encuentra su lugar. El ABP, propuesto por William Kilpatrick (1871-1965), aunque data de 1918, se propone como una alternativa a la que debemos volver con una mirada esperanzadora porque en sus postulados iniciales están las claves para repensar la escuela y transformarla en el espacio donde tiene lugar una experiencia que tiene sentido ser transitada. Las tecnologías que se vienen abriendo camino en educación desde fines del siglo XX arrojan nueva luz a esta metodología y nos permiten revalorizarla, ya que se han presentado como potenciadoras de los proyectos. Sin embargo, entendemos que las nuevas tecnologías por sí solas no generan los cambios que como

docentes esperamos ver en la educación para que esta sea considerada de calidad.

La buena educación es aquella que empodera a las personas para que tengan una mejor calidad de vida. Por eso es importante llevar a las aulas estrategias didácticas que permitan a los estudiantes tomar conciencia sobre las problemáticas actuales tanto a nivel local como global. El enfoque ABP es una forma de construir conocimiento, conectando la educación con el mundo real. Si desde las diferentes materias del currículum trabajamos sobre esos temas con metodologías activas<sup>2</sup>, entre las que se encuentran el aprendizaje basado en proyectos, podremos garantizar un mejor futuro para las nuevas generaciones teniendo a la educación como pilar de crecimiento.

El final de la segunda década del siglo XXI representó un reto para la educación. Por primera vez, con el comienzo de la pandemia por COVID-19, todos los países necesitaron repensar sus sistemas educativos con estrategias de enseñanza que se adaptaran a diferentes realidades y que permitieran llevarse a cabo tanto dentro como fuera de las escuelas.

La crisis educativa venía siendo, desde fines del siglo XX, una problemática grave de los países subdesarrollados. Sin embargo, la pandemia fue un fenómeno mundial y todos tuvimos que pensar dónde habita la escuela si no es en los edificios escolares. En ese momento, las nuevas tecnologías antes amadas por algunos y rechazadas por otros parecieron tener la respuesta. Plataformas y aplicaciones se pusieron a disposición de los docentes para que ellos a su vez pudieran poner el contenido curricular que la escuela debía enseñar a disposición de los estudiantes en todos los niveles del sistema educativo. El aprendizaje basado en proyectos, cada vez más apoyado por las nuevas tecnologías, también se mostró como una estrategia didáctica que se pudo poner en práctica para dar continuidad a los aprendizajes de manera significativa a pesar de que los actores de la escuela no estuvieran dentro de las aulas. Hoy ya no deberíamos pensar en utilizar las nuevas tecnologías para poner el contenido a disposición de los estudiantes, sino en integrarlas para enriquecer nuestras propuestas pedagógicas.

Los proyectos que presento en este libro son experiencias de aula realizadas con alumnos de nivel primario y secundario en distintas instituciones donde me he desempeñado como docente o coordinadora de área. Estas experiencias buscan ser cápsulas inspiradoras para los educadores de los diferentes niveles del sistema educativo más allá de las asignaturas que enseñen o de la edad de sus

estudiantes. Por la flexibilidad que caracteriza a esta metodología, se puede adaptar fácilmente a los diferentes contextos de enseñanza.

Si tengo que dar un consejo a la hora de leer esta obra, les recomiendo comenzar por la lectura de los primeros tres capítulos que agrupé como antesala de los proyectos. Estos capítulos están dedicados a introducir el aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica y sus claves principales como la colaboración, el rol activo del estudiante y la integración de nuevas tecnologías para adaptar el ABP a la realidad del siglo XXI. Cada uno de estos apartados se cierra con una mirada a las palabras de autores relevantes para la temática que avalan el trabajo realizado en los proyectos que luego van a conocer y por otro lado, son autores de referencia que les permitirán profundizar los conceptos acá planteados.

Una vez finalizada esta introducción, que servirá para entender muchas de las decisiones que se tomaron en el camino hacia la concreción de los proyectos, los invito a sumergirse en cada uno de ellos eligiendo desde su rol de lectores si prefieren realizar un recorrido lineal para familiarizarse con cada uno o elegir, para comenzar, los que más se relacionen con su área o nivel educativo de interés. Al avanzar en la lectura lineal de los proyectos van a poder observar que los últimos cuentan con mayor inclusión de herramientas tecnológicas por ser más actuales. La decisión de incluir experiencias de ABP realizadas hace muchos años se basó primero en entender que el ABP no es una metodología nueva y luego, mostrar cómo diversas problemáticas trabajadas en el pasado hoy vuelven al aula por estar presentes de uno u otro modo en la realidad que vivimos. Cada experiencia es única pero luego de haber leído todas, estarán en condiciones de extraer conclusiones que les permitan llevar el aprendizaje basado en proyectos a sus aulas y adaptarlo a su realidad.

Al interior de cada experiencia presentada encontrarán un primer resumen que describe la temática general del proyecto, sus objetivos, la edad de los estudiantes con quienes se ha trabajado, las asignaturas intervinientes y las actividades propuestas. Luego, cada experiencia se profundiza al desarrollarse el paso a paso del proceso, desde el principio hasta la presentación del producto final. A lo largo de cada descripción se exponen imágenes ilustrativas de los distintos momentos del proyecto y, en muchos casos, los instrumentos utilizados para evaluarlo. Muchas de esas imágenes son una fotografía de la puerta de entrada a las producciones completas, por eso es recomendable realizar al final de la lectura de cada experiencia un escaneo de los códigos QR mediante un

dispositivo para obtener una visión integral del producto logrado. Al final de cada proyecto se narran los resultados, emergentes y proyecciones de la experiencia. En algunos casos esas proyecciones muestran la evolución del proyecto a lo largo del tiempo y en otros son una forma de invitación a que los lectores junto con sus estudiantes puedan ser parte de la experiencia.

Espero que como docentes puedan revivir cada propuesta a través de su descripción –que buscó ser lo más fiel posible a la realidad vivida– y que se animen a tomar cada proyecto como propio para llevarlo a sus aulas y reversionarlo. Yo lo realizo año tras año porque considero el aprendizaje basado en proyectos como un camino sin retorno, y confío en que muchos docentes van a animarse a andar este camino para permitir a sus estudiantes experimentar una enseñanza de calidad y renovar en ellos el placer por aprender.

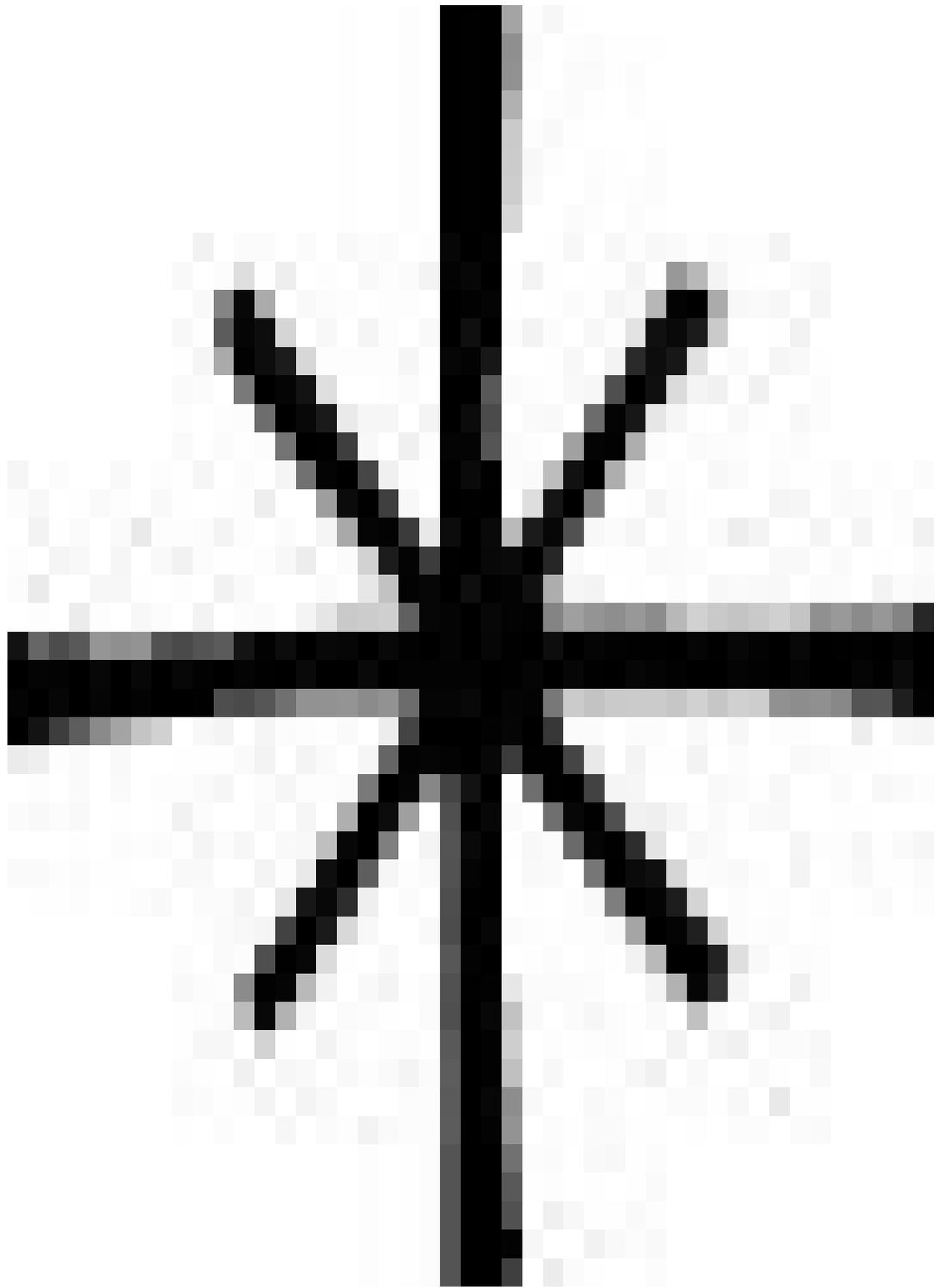
## **Notas**

[1. Trabajo de investigación realizado para obtener el título de Magíster en Tecnología Educativa, bajo la dirección de la Dra. Mariana Maggio: Los proyectos telecolaborativos como estrategia didáctica innovadora para las aulas de nivel primario y secundario en la era digital \(Carnicero Sanguinetti, 2020\): repositorio.filo.uba.ar](#)

[2. Metodologías activas: entre ellas, podemos mencionar el aprendizaje basado en retos, el aprendizaje en servicio, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aula invertida, entre otras.](#)

**PRIMERA PARTE**

**LA ANTESALA DE LOS PROYECTOS**



# Aprendizaje basado en proyectos

■

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) se destaca por ser una metodología de enseñanza que favorece la autonomía del alumnado, el trabajo en colaboración, las temáticas de interés de los estudiantes, los procesos de investigación, la creación de un producto final, la reflexión y, por sobre todo, un vínculo estrecho entre la escuela y el mundo real. Como estrategia didáctica innovadora busca que los estudiantes indaguen acerca de distintos temas de interés global.

Muchas veces nos preguntamos si esta metodología debería ser complementaria a otras estrategias didácticas como puede ser la enseñanza basada en unidades temáticas, o si los contenidos del currículum de nuestras asignaturas deberían organizarse para que todos los temas puedan ser enseñados siguiendo los principios del ABP. El aprendizaje basado en proyectos debería tener un rol central en la planificación docente. Sin embargo, en la mayoría de los casos actúa como suplemento de la instrucción tradicional. Cuando se incluye, es posible ver cómo ayuda a promover la indagación, el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. Por eso, deberíamos pensar que no es conveniente incluir el ABP solo como una metodología para trabajar contenidos periféricos.

Volveremos sobre esta pregunta que nos preocupa e intentaremos dar respuesta a medida que avancemos con ejemplos concretos de proyectos y analicemos los resultados de su puesta en práctica.

## Un poco de historia

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) fue propuesto por William Kilpatrick<sup>1</sup> en 1918 y, entre las principales características de este enfoque pedagógico, el autor ya mencionaba la existencia de propósitos explícitos, el desarrollo en

etapas consecutivas como la planificación, la preparación para la acción, la ejecución y la evaluación del todo, el compromiso personal para la aceptación de roles y responsabilidades, el diseño y armado colaborativo de productos que luego estarán disponibles para una audiencia real y la reflexión sobre el camino recorrido y el producto final alcanzado.

El ABP tiene larga tradición en el marco de la educación. Si nos remontamos a John Dewey<sup>2</sup> (1859-1952), en 1933, él ya destacaba su pertinencia para la experiencia de aprendizaje y apostaba a proyectos multidisciplinarios que permitieran a los estudiantes trabajar diferentes conceptos y áreas de conocimiento sumando la relevancia del aprendizaje social, ya que los proyectos eran considerados como una instancia de aprendizaje colaborativo.

A fines del siglo XX, un proyecto era definido como una investigación profunda sobre un tema del que valía la pena aprender más. A diferencia de la enseñanza tradicional, que busca que los estudiantes respondan a las preguntas propuestas por los docentes y que –además de focalizar en las deficiencias de los alumnos– desarrolla la motivación extrínseca; la metodología ABP pone el foco en el desarrollo de habilidades de los estudiantes destacando sus fortalezas y desarrolla la motivación intrínseca. Es decir, el aprender por deseo propio.

### **¿Por qué llevar el ABP a nuestras aulas?**

La conexión con el mundo real es un aspecto clave del enfoque ABP porque lo que ocurre fuera de la institución educativa, en la comunidad o en el mundo, entra y da sentido a lo que se aprende en la escuela. La importancia de trabajar los proyectos apostando a la interdisciplinariedad yace en que en el mundo real las problemáticas se conectan a través de relaciones causales, lo que hace que el estudio interdisciplinario de los temas curriculares favorezca las conexiones y el análisis más profundo de las temáticas en cuestión. A su vez, cuando el proyecto se concreta y los resultados se comparten, las producciones conllevan nuevos conocimientos que afectan al mundo real.

El aprendizaje basado en proyectos debe ser planificado prestando atención a cada uno de sus pasos porque en ellos se desarrollan distintas habilidades. Entre esas etapas consecutivas, es posible reconocer diez momentos desde el punto de

partida con la identificación del tema principal del proyecto hasta el momento de la evaluación.

**Tabla 1. Momentos en la secuencia de enseñanza-aprendizaje del ABP**

Momento	Actividades
1. Punto de partida	• Elección del tema principal • Elaboración
2. Formación de equipos	• Técnicas de organización grupal
3. Definición del producto final	• Establecimiento de objetivos
4. Organización y planificación	• Asignación de roles y organización de
5. Recopilación de información	• Revisión de objetivos • Recuperación
6. Análisis y síntesis	• Puesta en común • Resolución de pro
7. Producción	• Aplicación de nuevos conocimientos
8. Presentación del proyecto	• Preparación • Defensa • Revisión con
9. Respuesta a la pregunta inicial	• Reflexión sobre lo aprendido a través
10. Evaluación	• Instancia de autoevaluación, coevalu

■

(Basado en Hernando, 2015).

Si pensamos en los pasos que seguir en esta metodología, podemos afirmar que se parte de una pregunta que va a actuar como faro para todo el proceso, la cual podrá ser respondida a través del producto final que logremos luego de un trabajo de investigación, colaboración y creación que tiene como resultado la construcción colaborativa de conocimiento. De esa pregunta generadora se van a desprender subpreguntas que permitirán abordar distintos aspectos de la temática del proyecto, dando profundidad al tratamiento del tema. El producto final será la evidencia del conocimiento construido que se debe distribuir de manera física o virtual para que dicho conocimiento que se construyó pueda ser utilizado por otros.

El aprendizaje basado en proyectos es, desde sus orígenes, una apuesta al trabajo en grupo para el logro de un objetivo común. Esta característica típica del ABP también da lugar al trabajo colaborativo a través de las nuevas tecnologías que permiten la telecolaboración entre personas ubicadas geográficamente distantes unas de las otras. Así es que, dentro del aprendizaje basado en proyectos, podemos hablar de proyectos telecolaborativos.

Entre otras características relevantes que logran que un proyecto sea auténtico, podemos mencionar:

Centralidad. Los proyectos deben ubicarse en el centro del currículum y no en la periferia. No deben ser considerados una estrategia de borde (Libedinsky, 2011).

***Pregunta esencial. Los proyectos deben focalizarse en preguntas esenciales. La pregunta inicial es clave para despertar interés y curiosidad por una problemática. Volver a ella cada vez que sea necesario renueva la motivación de los estudiantes por el trabajo a realizar.***

***Investigación constructiva. Los proyectos deben ser el marco para iniciar un proceso de investigación profunda que permita construir conocimiento.***

Autonomía. Los estudiantes deben tener a cargo la mayoría de las decisiones que se toman en el proceso del proyecto, reservando para el docente el rol de

facilitador del aprendizaje.

**Realismo.** Los proyectos deben abordar temáticas de interés para los estudiantes y también para la comunidad educativa y la sociedad en general. Es aconsejable trabajar tanto problemáticas locales como globales.

Es importante diferenciar el aprendizaje basado en proyectos de los proyectos que se suelen organizar al cerrar una unidad de enseñanza para englobar todo lo aprendido que fue enseñado de manera tradicional. El proyecto se concentra solo en el producto, mientras que en el aprendizaje basado en proyectos la clave es la pregunta generadora y la búsqueda de su respuesta durante el proceso.

Utilizando una metáfora del ámbito de la cocina, deberíamos lograr que los proyectos en nuestras aulas sean el plato principal y no el postre y para ello se requiere que el proyecto aborde contenidos significativos desde su pregunta inicial, desarrolle competencias esenciales y permita la participación activa de todo el alumnado en el proceso de principio a fin.

Como docentes sabemos que hay actividades que motivan más a los estudiantes en las clases que otras. Entre la lista de actividades más motivadoras para integrar en un proyecto podemos encontrar debates y discusiones, trabajo en grupo, actividades con soporte tecnológico, juegos, presentaciones en mano de los propios estudiantes y trabajos que involucran expresiones artísticas como el diseño de murales o el empleo de piezas musicales. Todas estas estrategias pueden ser perfectamente incluidas en el trabajo en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia didáctica que toma las vivencias de los alumnos personalizando los aprendizajes. Por ejemplo, en numerosos casos los estudiantes realizan encuestas en sus entornos, cuyos resultados luego sirven de insumo para los proyectos. Por esa razón afirmamos que el ABP habilita a aprender a partir de una multiplicidad de fuentes, tanto estáticas como dinámicas, mediante una pluralidad de lenguajes, entre los que podemos mencionar el lenguaje textual, el lenguaje audiovisual y las narrativas transmedia, y de actores que no necesariamente deben estar físicamente cerca en tiempo y espacio, pero que igualmente pueden contribuir a los procesos que se viven en las aulas, enriqueciéndolos. Cuando hablamos de actores, nos podemos referir a pares, docentes o expertos. En el caso de estos últimos, Judi Harris (1997), en su clasificación de estructura de actividades que pueden tener los

proyectos telecolaborativos, se refiere a actividades de telepresencia donde un experto aporta su visión y experticia a los proyectos a través de intervenciones virtuales.

Los docentes que inician su camino en el ABP suelen manifestar cierta preocupación por los contenidos. Se preguntan si al trabajar en un proyecto, llegarán a “cubrir” el programa de contenidos pautado para el ciclo lectivo. Para resolver esta cuestión, la respuesta es seleccionar aquellos contenidos prioritarios y explorarlos en profundidad. Es preferible involucrar a los estudiantes en procesos complejos que se extiendan en el tiempo pero que den como resultado aprendizajes profundos.

El aprendizaje basado en proyectos se beneficia de tiempos y espacios flexibles y también ayuda a generar relaciones más horizontales con docentes que se convierten en guías del proceso cediendo a los estudiantes un alto grado de autonomía y responsabilidad para que puedan aprender por su propio descubrimiento.

Los buenos proyectos comparten algunas características, entre las que Bender (2012) menciona:

**Un ancla. Una introducción que prepara la escena y causa interés.**

**Trabajo en equipo. Es un punto crítico del ABP y se propone como forma de volver más auténtica la experiencia de aprendizaje, ya que en la realidad el conocimiento se construye colaborativamente.**

**Una pregunta generadora. Ayuda a involucrar a los estudiantes focalizando en sus esfuerzos.**

**Retroalimentación y revisión. La retroalimentación continua puede venir de manos del docente o de los propios pares.**

**Investigación. Más allá de la pregunta generadora, se deben proponer otras preguntas que orientan las distintas tareas que el proyecto involucra en su proceso.**

**Proceso. El grupo puede establecer una línea de tiempo para cumplir objetivos específicos de manera de experimentar la sensación de acercarse a la meta.**

**Presentación pública de productos. Como los proyectos apuntan a problemáticas del mundo real, los productos creados en el marco de los proyectos deben ser compartidos con una audiencia genuina física o virtual.**

**Elecciones y voces de los estudiantes. Ellos deben tener voz para tomar decisiones sobre diferentes aspectos del proyecto y realizar sus propias elecciones. Cuantas más elecciones realizan los estudiantes, más sentido de pertenencia tienen por el proyecto.**

Esta metodología vuelve a ser de elección en las instituciones educativas porque permite el desarrollo de las habilidades necesarias para desenvolverse social, académica y profesionalmente fuera de la escuela. Entre estas habilidades tan apreciadas podemos mencionar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autorregulación, la comunicación, la colaboración y la ciudadanía.

### **Para profundizar**

Varios autores que se refieren a la innovación educativa señalan diversas características en los procesos de aprendizaje que tienen lugar en el aprendizaje basado en proyectos. Maggio (2018a) afirma que no es posible pensar en innovaciones educativas con un currículum que no puede ser flexible y que pone dentro de un corsé cualquier propuesta áulica creativa y, de este modo, despeja el miedo que la mayoría de los docentes sienten de no poder cubrir los contenidos del currículum. Unos años antes, Fullan (2014) ya nos llamaba a llevar a las aulas propuestas pedagógicas basadas en contenidos claves para que se trabajen en toda su complejidad y no superficialmente solo con el propósito de avanzar con rapidez. Estos dos autores vienen en nuestra ayuda para que el factor tiempo deje de ser un problema a la hora de llevar una propuesta de ABP al aula, porque ambos priorizan el aprender bien construyendo conocimiento por sobre la celeridad de impartir contenidos. Furman (2021) también nos invita a enseñar distinto tomando la profundidad como la base del buen aprendizaje; y el aprendizaje basado en proyectos se caracteriza precisamente por complejizar el tema a través de la pregunta inicial de indagación, para crear productos que

resulten de la construcción colaborativa de conocimiento.

Con respecto a los beneficios del ABP, Bender (2012) destacó, a través de su referencia a los resultados de varias investigaciones, que los estudiantes que aprenden en el marco del aprendizaje basado en proyectos muestran niveles más altos de retención de información por diferentes motivos, entre los que es posible mencionar la manera en que esta se procesa, la utilización más efectiva de estrategias de resolución de problemas, el aumento en la motivación y el mejor empleo de nuevas tecnologías. También este autor agrega que el ABP ha resultado beneficioso ya que mejora el desempeño de todos los estudiantes, los más avanzados y aquellos que manifiestan alguna dificultad, eso es así debido a que la metodología pone énfasis en las fortalezas de los estudiantes y en valorar los aportes de todos los participantes.

Pinto (2019) sostiene que no podemos cambiar la educación con las mismas estrategias del pasado. Alguien podría argumentar que el ABP es una estrategia del pasado. Sin embargo, se trata de una metodología que se nutre de autores ya clásicos y se renueva para satisfacer la necesidad de rediseñar la experiencia escolar para hacerla emocionalmente significativa e intelectualmente desafiante (Pinto, 2019). EL ABP no pone en juego solo contenidos y desarrollo de habilidades, sino que también evoca diferentes emociones.

Autores como Boss y Krauss (2008) consideran que nos encontramos en un contexto ideal para llevar a las aulas el aprendizaje basado en proyectos debido al surgimiento de comunidades de aprendizaje y a la apuesta por el trabajo interdisciplinario. El trabajo interconectado, gracias a las nuevas tecnologías, posibilita que las buenas ideas en torno a proyectos viajen sin fronteras y permitan a los docentes reflexionar sobre lo que sí funciona. Libedinsky (2011) nos alienta a dejar de lado esa división por asignatura que nos suele imponer la caja horaria de las escuelas para comprometernos con estrategias didácticas como el ABP, que cruzan fronteras disciplinares, pero también las fronteras de las aulas y de los edificios escolares.

Es imperioso considerar que los proyectos no son perfectos sino perfectibles, y que cada experiencia de ABP que pongamos en práctica nos va a dejar enseñanzas que enriquecerán nuestro próximo proyecto, más allá de que la temática sea diferente porque habremos capitalizado los errores y aciertos.

## Notas

1. Pedagogo norteamericano, representante del movimiento pedagógico iniciado por John Dewey, de quien fue discípulo.

2. Pedagogo y filósofo norteamericano, reconocido por sus escritos sobre educación. Concibió la escuela como un espacio de producción y reflexión de experiencias relevantes de vida social que permite el desarrollo de una ciudadanía plena.

## Colaboración y telecolaboración

■

Todos creemos entender de qué hablamos cuando hacemos referencia a la colaboración. Cuando pensamos en el aprendizaje colaborativo, casi automáticamente se nos aparece la imagen de dos o más personas aprendiendo juntas sobre un mismo tema. Podemos asumir que al proponer un trabajo en equipo a los estudiantes estaremos garantizando la colaboración, pero esto no es necesariamente así. Colaborar implica involucrarse comprometidamente en un continuo proceso de comunicación en el cual el conocimiento se construye en base a acuerdos. Colaborar implica poder distribuir compromisos y responsabilidades. Desde sus inicios, el aprendizaje basado en proyectos propone el trabajo en equipo para el logro del producto final que se alcanza luego de un proceso de negociación continua entre los involucrados en la colaboración. Si esa colaboración se produce entre personas que no están físicamente en el mismo sitio y el trabajo conjunto se logra a través de las nuevas tecnologías, entonces hablamos de telecolaboración. Si los participantes están conectados en tiempo real, nos referimos a una telecolaboración sincrónica; si no lo están, asincrónica. La primera de estas formas de colaboración requiere de mayores acuerdos entre las partes para hacerse posible.

Cuando pensamos en desarrollar la colaboración por ser considerada una habilidad fundamental del siglo XXI, es necesario no preocuparnos solo por el contexto áulico, sino intentar extender su alcance generando lazos de ayuda mutua en la institución educativa y más allá de ella, hacia la comunidad. Podemos visibilizar la colaboración en tres perspectivas: 1. la establecida en el seno y en los alrededores de la escuela; 2. la interacción establecida entre escuela y comunidad y 3. la interacción de la escuela con organizaciones no gubernamentales (ONG), instituciones del gobierno o empresas para nutrirse unas de otras. Este tipo de colaboración fomenta la apertura de las escuelas al mundo real y este es uno de los objetivos más relevantes del aprendizaje basado en proyectos.

Pensando al interior de los grupos de trabajo, la colaboración se presenta como

una instancia superadora de la cooperación.

La cooperación se enseña y requiere de mayor control de un agente externo al grupo para que se lleve a cabo. Ese control en contextos educativos lo suele ejercer el docente. Una vez que la cooperación se internaliza, es posible moverse al estadio de colaboración, aunque sigue siendo tarea del docente reencausar el proceso colaborativo si este perdiera su eje.

Según Fullan (2013), la colaboración basada en la comunicación entre las diferentes partes consigue dar coherencia a las actuaciones que se llevan a cabo. El autor considera la necesidad de pasar de pedagogías centradas en el aprendizaje individual a otras en que las personas reunidas en grupos demuestren dicho aprendizaje porque, de hecho, la sociedad actual demanda a los individuos la capacidad de trabajar junto a otros en sus distintos ámbitos. Siguiendo sus postulados, la colaboración consiste en trabajar de forma interdependiente y sinérgicamente en equipos, desarrollando fuertes habilidades interpersonales, incluyendo la gestión eficaz de la dinámica y los desafíos, la toma de decisiones sustantivas en conjunto y la posibilidad de aprender de otros al mismo tiempo que contribuir al aprendizaje de los demás.

La Tabla 1 nos muestra la evolución en la colaboración según sus niveles de desarrollo.

**Tabla 1. Niveles de desarrollo de la colaboración según Fullan (2014)**

Nivel de desarrollo	Accionar de los estudiantes
Estado de evidencia limitada	Los estudiantes se ayudan sin demostrar ei
Estado emergente	Responsabilidad compartida. Foco en resu
Estado de desarrollo	Buenas habilidades interpersonales. Respo

Estado de aceleración	Se reconocen los efectos de la colaboració
Estado experto	Estudiantes con responsabilidad activa y c

Para que la colaboración, esencial habilidad de la era digital, tenga lugar, es importante pensar en la división de roles intragrupo de manera tal que cada miembro tenga responsabilidades establecidas previamente al inicio del trabajo.

Los docentes suelen manifestar ciertos reparos frente al trabajo en equipo porque a veces no se evidencia de modo claro la verdadera actividad de cada uno de los estudiantes en el logro de la producción final. De hecho, como forma de mantener la atención de cada estudiante a sus funciones, muchos docentes eligen crear tarjetas o alguna forma de hacer visible entre los integrantes del grupo el rol de cada uno de los miembros, mientras están trabajando juntos. Entre los roles más comunes en el aprendizaje basado en proyectos se encuentran los de coordinador, investigador, redactor, diseñador, lector, editor y presentador. Si nos detenemos a observar la denominación de los roles, es posible identificar cómo cada uno va sumando al proyecto desde la organización inicial hasta el momento en que el producto final llega a la audiencia destinataria.

Las obras creadas con la colaboración de pares dan un sentido de orgullo e identidad a los que participan en ella. Cuando los alumnos crean colectivamente tienen una actitud inclusiva porque todos aportan su grano de arena para alcanzar el producto final en mayor o menor medida. Todos negocian significados y son responsables de la toma de decisiones.

El trabajo en equipo no es una organización laboral y escolar totalmente nueva. Está presente en la vida profesional desde hace mucho tiempo. Pero hoy la colaboración debe superar a la simple cooperación para entender que existe una responsabilidad distribuida que se beneficia de la inteligencia colectiva y que enriquece a todos los que colaboran generando una cultura participativa. El alumno aprende no solo haciendo, sino también colaborando con ese hacer.

Autores como Roschelle y Teasley (1995) acentúan el rol del conocimiento distribuido y consideran a la colaboración como una actividad coordinada que resulta del intento continuo de construir conocimiento para la resolución de problemas.

La Asociación para las Habilidades del Siglo 21 (P21)<sup>1</sup> sostiene que los estudiantes trabajan colaborativamente cuando:

Se organizan en grupo de manera productiva y respetuosa.

Cumplen los compromisos adquiridos para así alcanzar el objetivo.

Aceptan la responsabilidad compartida.

Valoran los aportes de cada miembro del grupo.

En el libro Educación en cuatro dimensiones, las competencias que los estudiantes necesitan para su realización, Fadel, Bialik y Trilling (2016) sostienen que las actividades colaborativas son eficaces para mejorar los resultados de aprendizaje, hacen posible disfrutar de las asignaturas y favorecen la autoestima de los estudiantes.

Aunque el trabajo en grupo se realice a través de medios electrónicos y a distancia, es posible, en la virtualidad, mantener los roles de cada miembro visibles. Si pensamos en un trabajo grupal donde los estudiantes se conectan, por ejemplo, mediante la plataforma virtual Zoom, allí cada alumno tiene la posibilidad de modificar la identificación mediante la opción “renombrar”, indicando su nombre y detallando su rol.

El trabajo colaborativo dentro del marco del ABP pone en juego diferentes dinámicas de producción colaborativa. Entre ellas, podemos encontrar las siguientes: dinámica de producción mosaico, que es la más utilizada en la mayoría de los proyectos presentados en la segunda parte del libro; dinámica de producción complementaria; de producción en espejo; de producción conjunta y de producción secuenciada.

**Tabla 2. Dinámicas de producción colaborativa**

■

Dinámica de producción	Proceso
Mosaico	Todos vuelcan sus producciones en un lugar co
Complementaria	Cada participante desarrolla una porción del pr

Conjunta	Los participantes trabajan simultáneamente en
En espejo	Siguiendo la misma estructura o metodología,
Secuenciada	El primer participante desarrolla una actividad

■

(Basado en Manso, Pérez, Libedinsky, Light y Garzón, 2011).

Maggio (2018a) ofrece algunas recomendaciones para llevar las prácticas colaborativas al aula:

Generar situaciones en las que la colaboración resulte sustantiva porque lo que se aborda es complejo.

Dedicar tiempo a reconocer las responsabilidades compartidas, así como también las fortalezas individuales.

Buscar la puesta en escena de procesos de negociación y externalizar los aprendizajes llevando las obras colectivas a la visibilización pública.

La autora relaciona la colaboración con la cocreación, tanto entre pares de estudiantes como entre pares de docentes, y también entre estudiantes y docentes; y cita a Jerome Bruner, quien postula que cuando se cocrea emergen en los grupos formas compartidas y negociables de pensar.

La escuela necesita fomentar la colaboración, pero no alcanza con la voluntad de aquellos que se quieren involucrar en el trabajo colaborativo o telecolaborativo, sino que es necesario dedicar tiempo a construir experiencias de colaboración genuina y darles visibilidad para que sean reconocidas por la cultura escolar. Pinto (2019) considera que sistematizar experiencias de colaboración es una manera de convertirlas gradualmente en el modo de trabajo de la institución educativa y así lograr una escuela colaborativa.

Pensar en el trabajo en colaboración que implica el aprendizaje basado en proyectos nos lleva a analizar las actividades que deberán realizar los estudiantes para lograr el producto final y reconocer distintas estructuras de actividad que se pueden poner en práctica más allá de los contenidos que estemos abordando.

Judi Harris (1997) dividió las estructuras de actividades de los proyectos telecolaborativos en tres grandes grupos. El primer grupo incluía proyectos de

colaboración online relacionados al intercambio de información personal; el segundo grupo, proyectos de telecolaboración que requieren de la construcción de bases de datos colaborativas; y el tercero, proyectos de telecolaboración que buscan la resolución de problemas. Es posible ver que hay un continuo de menor a mayor complejidad y dentro de cada grupo también podemos encontrar, según Harris, seis tipos de estructuras de actividades colaborativas diferentes como lo muestra la siguiente tabla. Para profundizar en lo que implica diseñar actividades con las estructuras propuestas por la autora es posible consultar el Anexo.

**Tabla 3. Estructuras de actividades en los proyectos telecolaborativos**

■

Proyectos telecolaborativos de intercambio de información personal
Las actividades implican la comunicación entre individuos, entre individuos y
• Correspondencia entre amigos • Aulas globales • Reuniones virtuales • Tutor

■

(Basado en: Harris, J. Virtual architecture: designing and directing curriculum-based telecomputing, 1998).

En el enfoque ABP, se espera que la colaboración sea una habilidad desarrollada por todos los involucrados. A las posibles colaboraciones mencionadas, se pueden sumar miembros de la comunidad educativa y la posibilidad de copensar y cocrear es lo que va a enriquecer los proyectos. El aprendizaje colaborativo apoya relaciones más horizontales que estimulan la participación. La diversidad es bienvenida en el ABP porque el proceso de negociación que se genera hace crecer a todos los implicados en la colaboración y todos aprenden. Los desacuerdos no deben ser vistos como obstáculos sino como oportunidades.

La colaboración en el aprendizaje basado en proyectos desarrolla habilidades intra e interpersonales, y también metacognitivas, porque los estudiantes se comunican con pares y aprenden de cómo aprenden los otros.

### **Para profundizar**

El aprendizaje basado en proyectos, que desde sus inicios refuerza la idea de trabajar con otros, puede ser enriquecido con distintos tipos de colaboración, donde participan diferentes actores. Serres (2013) destaca la importancia de trabajar con el otro para conocerlo y comprender mejor la noción de otredad. En esta misma línea, Litwin (2015) considera que aprender a trabajar entre diferentes tiene una fuerza educativa y moral superadora. Maggio (2021) destaca además que se puede generar, a través de la inclusión de nuevas tecnologías, la colaboración más allá del salón de clases y la escuela, estableciendo alianzas con pares en otras instituciones (lo que llamamos proyectos telecolaborativos), con la comunidad, con especialistas disciplinares y con autoridades políticas y tomadores de decisiones.

Litwin (2015) sugiere pensar en el diseño de las tareas que demandarían el trabajo colaborativo para que cada miembro de un grupo participe y desarrolle

capacidades diversas, y ese trabajo colaborativo debe llevar a la construcción colaborativa de conocimiento. Esta autora propone que como docentes solo intervengamos en el trabajo colaborativo si observamos que hay estudiantes que tienen dificultades para colaborar. De hecho, si pensamos en el continuo cooperar-colaborar, el primer componente depende más de la regulación docente, mientras que el segundo componente del continuo plantea una superación por parte del estudiante a la hora de trabajar con otros.

En tanto para Azzerboni (Harf, Azzerboni, Sánchez y Zorzoli, 2021), tres componentes caracterizan el trabajo colaborativo: ellos son, 1. la intención deliberada de crear algo y de producir a partir de un objetivo inicial, 2. la cooperación y 3. el aprendizaje significativo, porque la experiencia colaborativa crea aprendizajes que pueden ser transferidos a situaciones más complejas.

La pandemia de COVID-19 puede ser analizada como una oportunidad para demostrar que el aprendizaje colaborativo no necesita del mismo espacio físico ni de los mismos tiempos. La colaboración virtual sincrónica y asincrónica nos permite pensar que el aprendizaje basado en proyectos no tiene límites para construir conocimiento colaborativamente. Cualquiera de las estructuras propuestas por Harris (1997) mencionadas anteriormente será una buena experiencia para aprender con otros y con mayor o menor interdependencia entre los participantes de un proyecto. El producto final deberá ser el resultado de una producción en clave de colaboración.

### ***Una red especial***

La mayoría de los proyectos que se presentan en esta obra tienen un punto de partida en común que es la red telecolaborativa iEARN (por sus siglas en inglés, que derivan de International and Educational Resource Network<sup>2</sup>). Esta es una organización sin fines de lucro que actúa como red internacional de colaboración online entre docentes de diferentes ciudades y países y se constituye como un espacio para alojar proyectos donde educadores de todo el mundo se unen para participar. En este portal, los maestros y profesores encuentran toda la información necesaria sobre los proyectos y también foros donde los estudiantes pueden interactuar y compartir sus producciones creadas colaborativamente.

iEARN Latina es el sitio donde participan docentes y estudiantes de habla hispana para que el idioma no sea una barrera de acceso a estas propuestas colaborativas.

# Los proyectos iEARN se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU

¡Los proyectos iEARN conectan a la juventud para cambiar el mundo! Vea cómo los proyectos iEARN se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU para mejorar la calidad de vida en el planeta.

LEE MAS



Figura 1. Portal de la red iEARN (<http://www.iearn.org>).

Este tipo de redes busca superar el hecho de que los proyectos organizados en aulas donde se producen intercambios se reduzcan a sentar a los alumnos frente a las computadoras y pretender que simplemente se comuniquen con estudiantes de otros lugares e intercambien información personal. Los proyectos en la red mencionada se focalizan en el desarrollo de contenidos de múltiples áreas del conocimiento y con gran variedad de temáticas dentro de cada una de ellas. De hecho, desde el portal se puede ver que la mayoría de los proyectos se basan en problemáticas representadas por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Cada proyecto se construye y enriquece a partir de la diversidad grupal, lo que afecta positivamente al proceso de aprendizaje, ya que cuando los alumnos se enfrentan con interpretaciones y explicaciones que difieren de las propias sobre una temática son obligados a repensar sus propias concepciones (Dooly, 2008). En consecuencia, a mayor diversidad grupal en un proyecto colaborativo, más rico es el conocimiento que se alcanza sobre el tema abordado.

## **Notas**

[1. Asociación para las Habilidades del Siglo 21 \(P21\): en inglés, “Partnership for 21st century skills”. Coalición de educadores, empresarios, miembros de la comunidad y líderes gubernamentales.](#)

[2. En español: Red Internacional de Educación y Recursos.](#)

# Las nuevas tecnologías en el aprendizaje basado en proyectos

-

En el siglo XXI, las nuevas tecnologías reivindican la metodología ABP y enriquecen cada parte del proceso de un proyecto, además de posibilitarnos superar las limitaciones impuestas por el aula tradicional. Algunas herramientas abren el pensamiento de los estudiantes permitiendo que se generen en el aula diálogos más productivos alrededor de los temas del proyecto en cuestión, mientras que otras facilitan distintos procesos dentro del aprendizaje basado en proyectos como la redacción de borradores y el perfeccionamiento de los productos finales, dando lugar a las mejores versiones que los estudiantes pueden crear. Por otro lado, existen otras herramientas que facilitan las conexiones globales redefiniendo el concepto de una comunidad de aprendizaje en torno al proyecto a trabajar.

La mayoría de los docentes hemos escuchado hablar de las TIC y las entendemos como las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, hoy podemos hacer una diferencia entre TIC, TAC y TEP, cuyas siglas se explican en la siguiente figura:

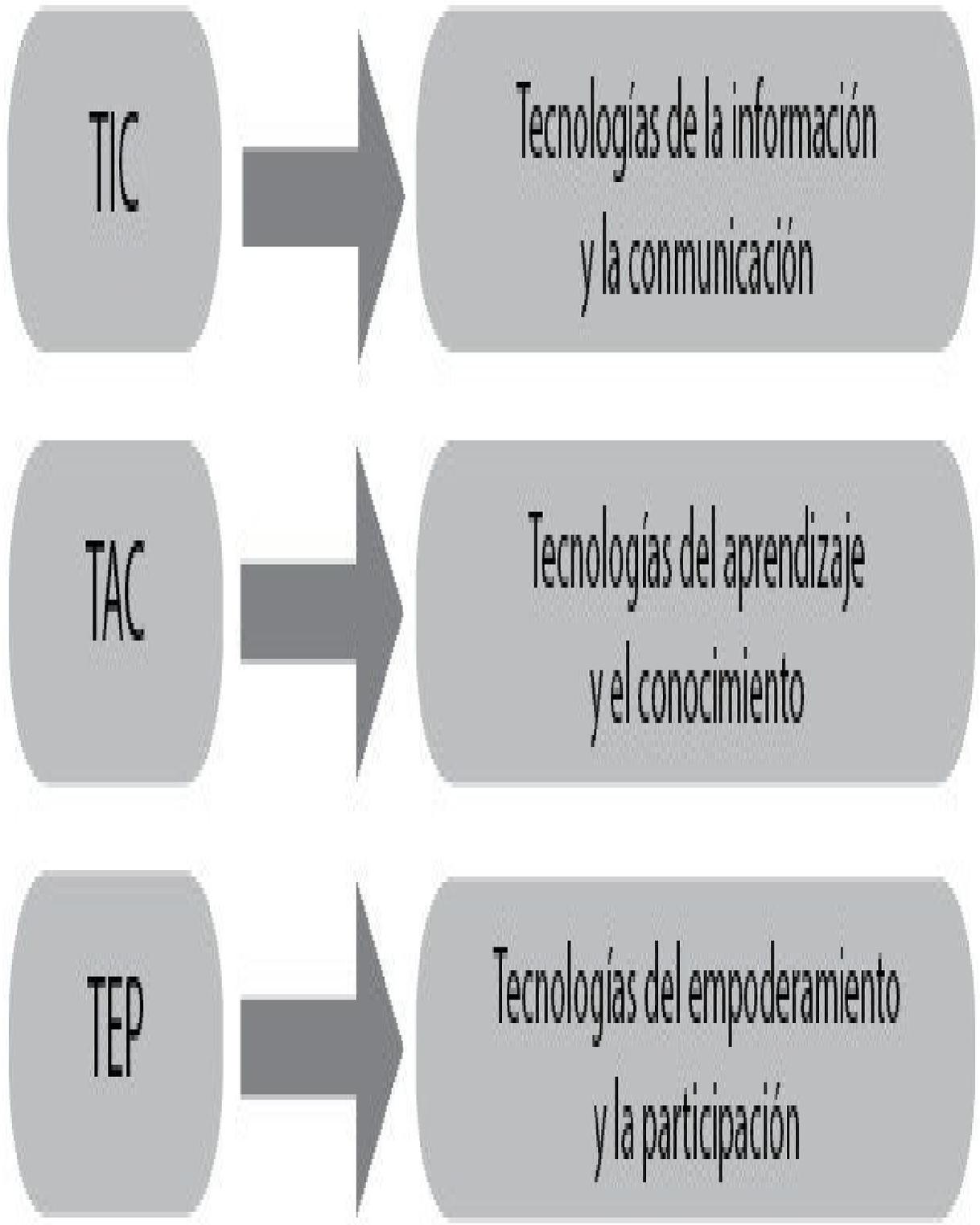


Figura 1. Continuo de inclusión de nuevas tecnologías en los procesos educativos.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) proponen su integración al mundo educativo sin necesariamente llegar a su inclusión genuina. Cuando avanzamos al ámbito de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), ya podemos hablar de inclusión en el marco de propuestas formativas. Cuando pensamos en las tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP), nos referimos a la inclusión en su mejor grado reflejando el uso de aplicaciones y plataformas para que los estudiantes puedan comunicarse, crear tendencia y transformar el entorno a través de su incidencia social.

Todas las aplicaciones y plataformas que utilicemos se deben enmarcar dentro de una propuesta didáctica con sentido, donde las nuevas tecnologías permitan seguir el continuo que transita desde TIC hasta TAC y alcanza el punto de inclusión más productivo en la versión TEP, que implica un dominio tal de las tecnologías por parte del estudiante que las emplea para crear, y esas creaciones resultan socialmente valiosas. Cecilia Frontera (2021) aborda el concepto de educomunicación, entendiendo por tal a la posibilidad que tienen los estudiantes de convertirse en prosumidores de conocimiento a través de la creación de distintos artefactos como productos finales de los proyectos, y no meros consumidores.

En el enfoque ABP, el uso de las distintas herramientas tecnológicas a medida que avanza el proceso del proyecto juega un rol muy importante en diversos aspectos:

El apoyo a la investigación y el descubrimiento.

La colaboración intra e intergrupala.

La comunicación sincrónica y asincrónica.

La construcción del producto final.

La presentación de dicho producto a un público real físico o virtual.

Los docentes podemos orientar a los estudiantes para que superen sus expectativas y logren determinados objetivos de aprendizaje esenciales a través de un rol más activo en las aulas, tanto físicas como virtuales.

La siguiente tabla muestra las distintas etapas que se recorren en un proyecto y para qué se utilizarían las nuevas tecnologías en cada una de ellas. También se presentan, a modo de ejemplo, algunas herramientas que son de gran ayuda para cada momento de un proyecto.

**Tabla 1.**

**Las nuevas tecnologías en las diferentes etapas del ABP**

■

Etapa del proyecto
Apertura del proyecto
Investigación a partir de la pregunta madre
Construcción colaborativa del producto final
Presentación del producto final ante diferentes audiencias reales o virtuales
Evaluación del proyecto

■

Para cada una de las funciones que las nuevas tecnologías cumplen dentro del aprendizaje basado en proyectos, encontramos herramientas que suelen variar en diferentes aspectos como el grado de experticia necesaria de docentes y estudiantes para su uso, las funcionalidades entre las versiones gratuitas y pagas (premium) y el modo de poder compartir las producciones creadas mediante su uso.

Si bien las nuevas tecnologías son relevantes en el ABP con relación a cómo el proyecto se logra concretar (Boss y Krauss, 2008), estas no constituyen en sí mismas el proyecto. Como es sabido, no son las herramientas y aplicaciones las que producirán el cambio esperado en la educación actual, sino las propuestas pedagógicas donde las podamos incluir para marcar la diferencia.

Cuando planificamos los pasos de un proyecto, debemos asegurarnos de que los estudiantes estén preparados para emplear las herramientas tecnológicas que se espera que utilicen porque, de lo contrario, la experiencia puede ser frustrante o puede ocurrir que la atención se desvíe hacia cómo utilizar dichas herramientas, perdiéndose de vista el contenido del proyecto.

El “estar preparados” se relaciona tanto con la capacidad de acceso a dispositivos y a aplicaciones necesarias como al grado de alfabetización digital que posee el grupo para poder incorporarlas.

Si los estudiantes no se encuentran lo suficientemente alfabetizados para utilizar ciertos recursos tecnológicos, es importante planificar momentos específicos para que puedan aprender a manejarlos, dando la misma importancia a este saber hacer que a los demás contenidos curriculares que se vinculen con el proyecto, ya que entendemos que la alfabetización digital es uno de los objetivos de los proyectos apoyados en tecnología.

Para garantizar el acceso a dispositivos, principalmente en las instituciones educativas que no cuentan con alta disposición tecnológica, los docentes deben involucrarse con responsabilidad en un proceso de gestión de los recursos controlando su disponibilidad o haciendo las reservas correspondientes siguiendo los procedimientos establecidos en cada escuela para minimizar los obstáculos que puedan surgir.

Es verdad que en aquellas escuelas donde los recursos tecnológicos están al alcance de docentes y alumnos, la tarea de gestión es menor y maestros y profesores cuentan con más tiempo para dedicarse a la planificación de propuestas tecnológicas con sentido que generen aprendizajes profundos y memorables.

Es de suma importancia familiarizar a los estudiantes con la utilización de distintas herramientas tecnológicas. Pero también es una buena idea brindarles autonomía y dejar que ellos den cuenta de las aplicaciones que conocen y las utilicen en los proyectos propuestos con libertad. De esa manera, el foco estará puesto no tanto en el uso de herramientas sino en la temática específica elegida para el proyecto.

Debemos recordar que la piedra fundante del aprendizaje basado en proyectos es la pregunta que conduce a la apertura de un proceso de investigación. Si bien internet como recurso actualmente tiende a ser una de las primeras elecciones a la hora de investigar, es preciso tener en cuenta que el ABP nació en otros tiempos y que la investigación se puede llevar a cabo utilizando diferentes fuentes como enciclopedias, bibliotecas y fuentes directas como narraciones de personas vinculadas con la temática del proyecto. Las salidas didácticas, entendidas como experiencias directas, también actúan como fuente de información en los proyectos y las nuevas tecnologías pueden sumar a las excursiones, debido a que actualmente los recorridos y exhibiciones virtuales se presentan como una alternativa. De manera que cuando la distancia nos pone un obstáculo, nuevamente la tecnología viene en nuestra ayuda para facilitar el aprendizaje.

Por otro lado, si bien sabemos que no todas las escuelas disponen de acceso a internet, la falta de conectividad a nivel institucional puede, en ocasiones, ser superada cuando los estudiantes cuentan con dispositivos móviles y conexión en sus hogares o tienen acceso a bibliotecas, centros culturales o parques que ofrecen conectarse en forma gratuita.

A continuación, analizaremos algunas funciones que pueden cumplir distintas herramientas tecnológicas dentro del enfoque ABP y luego en el apartado dedicado a los proyectos nos familiarizaremos con su uso en el marco de proyectos específicos para que, a partir de dichos ejemplos, cada docente pueda pensar cómo lograr un mejor empleo de las nuevas tecnologías en las propuestas pedagógicas que decida llevar adelante en sus clases a futuro, siempre teniendo

en cuenta el contexto educativo de implementación.

## **Herramientas para investigar**

El aprendizaje basado en proyectos supone un proceso de investigación desde la primera fase, por esa razón, familiarizar a los estudiantes con herramientas como las que detallamos en este apartado, que los ayuden a organizar la información encontrada y a tenerla disponible para el momento en que se la necesite, les ayuda a economizar tiempo y les aporta autonomía.

Delicious. Es un marcador en línea<sup>1</sup> que permite, tanto a docentes como a estudiantes, guardar en la nube sitios de interés y organizarlos para luego poder ser revisitados.

Symbaloo. Es una cuadrícula que se utiliza como marcador visual online para guardar sitios de interés como favoritos. Los diferentes colores permiten agrupar los elementos en categorías. También, la posibilidad de incluir imágenes del sitio favorece la organización del material guardado.



20 Collaborative Learning Tips

eTwinning | British Council

PDF on e-twinning

Pre-register for e-twinning

Gavin Dudeney: 21st Century Sk

Gavin Dudeney: Digital Literac

How Technology has Changed Cla

Pierre Lévy (I): hacia una int

La investigación cualitativa

La Complementariedad como Posi

Aprendizaje basado en proyecto

Tone Caserras IEARN Pangea

Los proyectos temáticos

KOSKO-IEARN

Digital literacy and telecolab

EFL Youth Voices collaborative

Tellecollabo and compassion

Project We the Children

Failing in telecolaboration

Teleresearch in telecolabora ti

Advice for project website

Telecol challenges and opportun

New directions in telecollabor

Buscar la web

La web   Imágenes   Mapas

Webmix...   Noticias

enhanced by Google

Marco teorico y antecedentes

Antecedente importante

La observación participante en

Proyecto telecol "Espanando

Investigación cualitativa

investigación cualitativa2

Análisis cualitativo 3

Pbservacion es participante s1

Observacion es 3 modelo registr

Avatar icon

Figura 2. La plataforma Symbaloo facilita la clasificación de los sitios guardados.

## **Herramientas para colaborar en línea**

Las tres herramientas que se describen a continuación permiten elaborar documentos colaborativos donde pueden participar varias personas en el proceso de escritura a través de un enlace con acceso que es compartido por su creador. Si la creación colaborativa será presentada como producto final del proyecto, es aconsejable definir en el grupo quién llevará adelante la función de revisar lo producido. Desde el rol de editor, ese integrante del equipo dará la mirada final antes de que el trabajo se considere terminado.

**Google Docs. Es un procesador de texto en línea. Se accede con cuenta de correo de Gmail y permite crear documentos y presentaciones colaborativas. Cada participante puede ver los cambios realizados por los diferentes colaboradores en sus diferentes versiones.**

**One Note. Es un programa para crear blocs de notas. Se accede con cuenta de correo de Hotmail o Outlook. Permite agregar tantas hojas al documento como sea necesario e incorporar divisiones al documento por temática. Asimismo, se pueden incluir imágenes y videos al documento y armar un índice que facilite su organización.**

Popplet. Es una aplicación para generar mapas conceptuales. Se accede con cualquier cuenta de correo. Se debe crear un usuario y el creador puede invitar a otras personas a través de un correo para colaborar. Lo que diferencia a esta herramienta de las dos anteriores es la posibilidad de construir un mapa mental colaborativo, y en el mismo cuadro se puede hacer visible el aporte de cada colaborador mediante la inclusión del nombre y la distinción por color. También permite organizar por colores las temáticas que se trabajarán. Además de texto, es posible incluir imágenes en cada recuadro.

# Mapas mentales

go fullscreen

?

all zoom



Figura 3. Vista de un mapa mental creado en Popplet con las diferentes temáticas divididas por colores.

### **Herramientas para generar cuestionarios o encuestas**

Es común encontrar varias herramientas para la misma función, por eso es importante conocer algunas diferencias entre ellas. Las tres herramientas que a continuación se muestran permiten recolectar información para los proyectos siguiendo la modalidad de encuesta. La información puede ser aportada por los estudiantes o por parte de la comunidad, a partir de las voces de diferentes actores sociales que se vinculen con el tema a investigar. Las tres herramientas permiten visualizar resultados casi de forma automática a través de distintos gráficos. Sin embargo, la plataforma SurveyMonkey, en su versión gratuita, solo permite incluir diez preguntas en la encuesta o cuestionario y también habilita a que la encuesta pueda ser respondida por hasta un máximo de cien personas. Las tres aplicaciones mencionadas cuentan con versiones adaptables a distintos tipos de dispositivos.

# ¿Reciclas en tu casa?



Todo

Algo

Nada

Figura 4. Encuesta creada en Google Forms.

# Do you separate rubbish?

28 respuestas

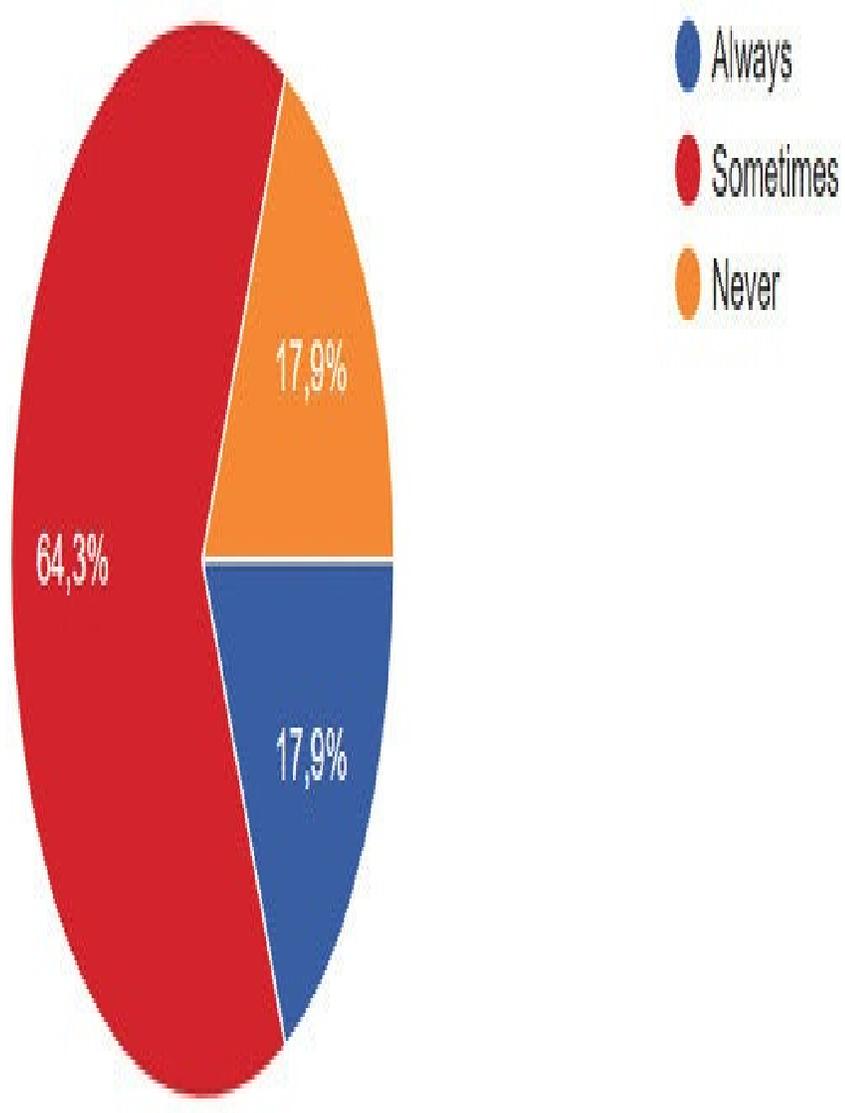


Figura 5. Visualización de resultados totales representados como gráficos de torta.

Vista previa

Tema

Enviar

Preguntas

Respuestas

110

¿Qué haces cuando vas de compras? \*



Pedís bolsas de plástico?

Pedís bolsas de papel?

Figura 6. Encuesta elaborada en Microsoft Forms.

**1. Do you switch off the lights when you are not in a room?**

YES

NO

**2. Do you close taps when you are brushing your teeth?**

YES

NO

Listo

Figura 7. Encuesta creada en SurveyMonkey para un proyecto sobre ecología.

## **Herramientas para realizar nubes de palabras**

Las nubes de palabras ayudan a los estudiantes a focalizarse en determinados conceptos y a resumir ideas. A continuación, se presentan distintas herramientas para crearlas.

**Word Cloud. Permite generar nubes de palabras y resalta a través del grosor de la letra aquellas palabras más prominentes o que se repiten.**

Tagxedo. Con esta herramienta se pueden crear nubes de palabras como lluvia de ideas, pero su posibilidad de encerrar todas las palabras dentro de una forma particular la hace visualmente más rica al relacionar la imagen que se crea con el tema con el cual se relacionan las palabras incluidas. Las nubes de palabras con esta herramienta pueden surgir de palabras ingresadas manualmente o a partir de ingresar la dirección URL de algún blog u otro sitio de internet.

Mentimeter. Este recurso tiene muchas posibilidades. Con él se pueden crear nubes de palabras y también encuestas para ser respondidas en tiempo real. Estas encuestas son excelentes para obtener retroalimentación de una actividad o respuestas rápidas a una pregunta. Otro uso simple es la posibilidad de realizar lluvias de ideas tanto al principio como al final de un proyecto. Los usuarios, a través de un código que otorga el creador de la pregunta, suman sus contribuciones a la pregunta inicial.

# ¿Qué nos llevamos esta mañana?

experiencias reales  
construcción  
muy interesante gracias  
cómo reciclar ideas aulas planas  
proyecto organización  
ampliar la mirada reutilizar ideas  
experiencias proyectos relaciones  
nuevas miradas mundo creatividad  
herramientas pensamiento creativo  
nuevas herramientas  
aprendizaje imaginación

Figura 8. Lluvia de ideas colaborativa generada con la aplicación Mentimeter.

De las tres herramientas que se presentan a modo de ejemplo en este apartado, la última reviste carácter colaborativo ya que puede ser creada entre varios participantes a través de una pregunta disparadora.

### **Herramientas para crear murales colaborativos**

Padlet. Los murales digitales permiten que los participantes contribuyan con textos, imágenes, y videos que se publican y comparten en la plataforma. Los estudiantes también tienen la posibilidad de grabar sus propias voces a través del micrófono de la aplicación.



Una de las tradiciones es celebrar la noche de San Juan para recibir el verano el 24 de junio que es la noche más larga y se celebra el amor, el sol y la luna.

Todas las costumbres tienen que ver con las fiestas católicas. Les gusta tomar muchas sopas sobre todo de remolacha y papa porque hace muchísimo frío.

**Guinea- Nina Aguirre**

**Gael Cabral**



Italia:

La vida familiar es muy importante, son de familias numerosas y se reúnen todos los fines de semana.

Suelen saludarse con un apretón de manos.

Gesticulan mucho y mueven mucho las manos al hablar.

los franceses es salir y compartir un café u otra bebida con familia o amigos. Les gusta parar en un local para conversar o simplemente pasar el rato con una bebida caliente acompañada de un dulce.

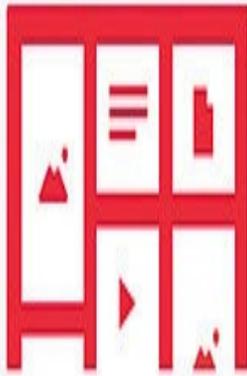
**A los italianos les encanta comer junto a la familia y los amigos. Además, cuando se vive con los padres, se considera una gran falta de respeto no cenar juntos, todos sentados alrededor de la mesa o no advertir a tiempo si planeas quedarte a comer fuera con amigos.**



Figura 9. Mural colaborativo grupal a nivel de la clase.

De acuerdo con las necesidades de nuestro grupo, podemos crear distintos tipos de murales con esta herramienta de acuerdo a los requerimientos del proyecto que llevemos adelante, la organización grupal o la temática elegida. Una de las opciones, y quizás, la más común es la llamada “muro”, que es la habilitada para recibir aportes sin ningún orden establecido con anterioridad, como vimos en la Figura 9. En casos como este, generalmente todo el grupo clase colabora en una única producción. Si elegimos la forma “columna” y contamos con varios equipos en el aula, cada uno de ellos puede representar una columna en el mismo mural. La siguiente imagen muestra las distintas alternativas para crear muros de colaboración en línea ofrecidas por la herramienta Padlet, entre las que docentes y estudiantes pueden optar dependiendo del objetivo del proyecto.

Empieza con un espacio en blanco...



**Muro**

VISTA PREVIA

Paquete de contenido con diseño de ladrillo.

SELECCIONAR

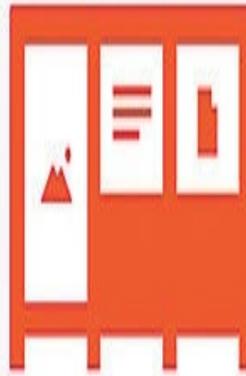


**Lista**

VISTA PREVIA

Optimiza el contenido en un muro fácil de leer en dirección descendente.

SELECCIONAR

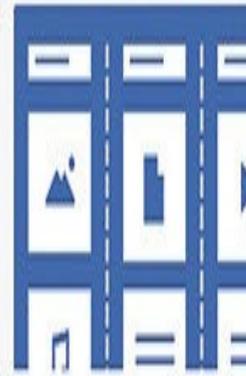


**Tablero**

VISTA PREVIA

Organiza el contenido en filas de cuadros.

SELECCIONAR



**Columna**

VISTA PREVIA

Organiza el contenido en columnas.

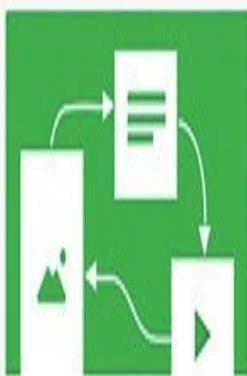
SELECCIONAR



**Mapa**

VISTA PREVIA

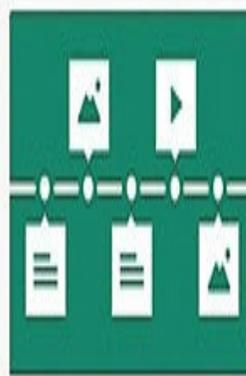
Añade información en los puntos de un mapa.



**Lienzo**

VISTA PREVIA

Distribuye, agrupa y conecta el contenido como quieras.



**Cronología**

VISTA PREVIA

Coloca el contenido en línea horizontal.

Figura 10. Posibles formatos de murales colaborativos creados con Padlet.

Esta herramienta ofrece un repositorio para acceder a los murales creados por nosotros, o a aquellos que otras personas nos compartieron. Otra característica de esta aplicación es la posibilidad de archivar las producciones, por ejemplo, porque dejamos de trabajar con una temática determinada o porque hay un grupo de estudiantes que ya no forma parte de la institución.



silvana...



Galeria

Compartido

Me gustan

Archivado

Nueva carpeta



Celebrating women 2022

silvana • 1d



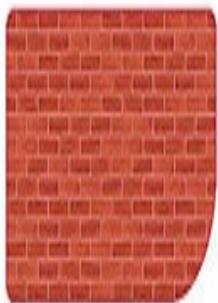
My name poem

silvana • 12d



Mi padlet épico

silvana • 15d



A woman in...

silvana • 22d



Tree Planting PLANTED#

silvana • 2me



Diagnostic period: Back from holidays

silvana • 2me



Rethink Plastic Challenge

silvana • 2me



Tsunamis

silvana • 2me



Chascomus

silvana • 3me



Colón

silvana • 3me



Buenos Aires

silvana • 3me



Proyecto Mi Escuela, Tu Escuela (Cohorte 1- 2022)

silvana • 3me

Figura 11. Repositorio de murales.

Otras herramientas que permiten crear murales de este tipo son Lino.it y Murally, los que tienen la particularidad visual de presentarse como las pizarras de corcho que se utilizan para colocar notas con alfileres o como una superficie donde se pegan etiquetas autoadhesivas.

### **Herramientas para crear rúbricas**

Las rúbricas constituyen una herramienta apropiada para evaluar aprendizajes y, particularmente, aprendizajes que son producto del trabajo en proyectos. El instrumento permite considerar distintos aspectos de una propuesta y armar una valoración para cada uno de ellos. Al evaluar con rúbricas, podemos mostrar a los estudiantes qué se espera de ellos antes de empezar a trabajar.

A modo de ejemplo, presentamos Rubistar, un sitio muy interesante que permite crear rúbricas para distintos tipos de proyectos, imprimirlas para los alumnos, y también guardarlas online para ser adaptadas y reutilizadas.

## Haciendo un Folleto : Folleto turístico

CATEGORÍA	4Excelente	3Muy bueno	2Bueno	1Regular
<b>Contenido-Precisión</b>	Toda la información en el folleto es correcta.	99-90% de la información en el folleto es correcta.	89-80% de la información en el folleto es correcta.	Menos del 80% de la información en el folleto es correcta.
<b>Atractivo y Organización</b>	El folleto tiene un formato excepcionalmente atractivo y una información bien organizada.	El folleto tiene un formato atractivo y una información bien organizada.	El folleto tiene la información bien organizada.	El formato del folleto y la organización del material es confuso para el lector.

Figura 12. Ejemplo de rúbrica creada utilizando Rubistar 2.

Una vez que como docentes creamos nuestra cuenta, podemos optar si queremos que las rúbricas temporarias se eliminen automáticamente luego de un mes o si preferimos guardarlas en línea para reutilizarlas; y también que nuestros estudiantes puedan acceder a ellas con un identificador (cada rúbrica tiene un ID) y consultar los criterios de evaluación del proyecto que se están utilizando para regular su trabajo y autoevaluarse.

Rúbrica ID	Título	Fecha de Creación	última Modificación	Estado	Ver la Rúbrica	Editar	Analizar	Quite
------------	--------	-------------------	---------------------	--------	----------------	--------	----------	-------

2657140	Digital Storytelling	November 02, 2016	November 02, 2016	Activo				
---------	----------------------	-------------------	-------------------	--------	--	--	--	--

2890984	Escribiendo una Carta : Postal de vacaciones	March 28, 2022	March 28, 2022	Activo				
---------	--	----------------	----------------	--------	--	--	--	--

2890983	Escribiendo una Carta : Postal de vacaciones	March 28, 2022	March 28, 2022	Rúbrica de demostración Expiración: April 04, 2022				
---------	--	----------------	----------------	---	--	--	--	--

2890980	Haciendo un Folleto : Folleto turistico	March 28, 2022	March 28, 2022	Rúbrica de demostración Expiración: April 04, 2022				
---------	---	----------------	----------------	---	--	--	--	--

2891087	Haciendo un Folleto : Holiday brochure	March 29, 2022	March 29, 2022	Activo				
---------	--	----------------	----------------	--------	--	--	--	--

Figura 13. Interfaz del sitio Rubistar, donde podemos visualizar las rúbricas creadas.

Esta presentación de herramientas con sus usos y ejemplos es apenas una muestra de la gran diversidad de recursos disponibles en la web para enriquecer nuestros proyectos. Hemos visto que varias herramientas o aplicaciones cumplen una misma función. En consecuencia, este es un punto en el que el estudiante también tiene la posibilidad de realizar sus propias elecciones. Si bien como docentes podemos proponer el uso de alguna herramienta particular para alguna fase del proyecto que se está llevando a cabo, es deseable que aquellos estudiantes que conozcan alguna aplicación para la misma función puedan mostrarla y sugerir su uso. Como hemos dicho, lo importante en el enfoque ABP no es poner el acento en una herramienta tecnológica particular, sino en la función que esa tecnología cumple para lograr la mejor versión del proyecto y la experiencia más enriquecedora para el estudiante.

### **Para profundizar**

La integración de las llamadas nuevas tecnologías en las aulas muestra una gran disparidad, no solo por razones económicas o de conectividad, sino por la inequidad en propuestas de calidad. La incorporación de determinadas tecnologías siempre debe estar al servicio de la propuesta pedagógica. Si el foco está puesto en la pedagogía y no en el recurso, lograremos que las tecnologías se invisibilicen y el proyecto avance en el sentido esperado.

Maggio (2018a) habla de inclusiones efectivas e inclusiones genuinas. Con la primera expresión, hace referencia al uso de la tecnología sin un propósito pedagógico claro. En el primer caso, se incorporan ciertas herramientas a la clase porque se las considera “innovadoras”. En cambio, cuando se produce la inclusión genuina, se reconoce la relevancia y la pertinencia de utilizar determinadas tecnologías en función de lo que se está trabajando en clase como los objetivos y los contenidos, entre otros. Este es el tipo de inclusión que

deberíamos lograr en el marco del aprendizaje basado en proyectos.

Las nuevas tecnologías pueden hacer un gran aporte para apoyar un propósito tan importante como la personalización de la enseñanza. Buckingham (2012) reconoce cuatro formas en las que las nuevas tecnologías aportan a esta personalización:

Generan acceso a la información.

Ayudan a los estudiantes a codiseñar su aprendizaje.

Proponen oportunidades de aprendizaje colaborativo en todo momento y lugar.

Ayudan a desarrollar la evaluación centrada en el estudiante.

Maggio (2018b) utiliza la expresión “escenario enriquecido” para denominar a aquellos espacios educativos en los cuales la inclusión de nuevas tecnologías se realiza en propuestas complejas que se llevan a cabo en plazos largos con una comprensión clara del sentido que tiene el uso de las herramientas seleccionadas.

Entre las actividades que esta autora menciona como parte de este escenario, encontramos las propuestas que responden al marco del aprendizaje basado en proyectos.

En este escenario, las actividades resultarían de una calidad diferente si no se empleara determinada tecnología.

Reiteramos que la disponibilidad o no de ciertas herramientas no es determinante para adoptar el enfoque ABP. De hecho, veremos experiencias realizadas en momentos en que no se contaba con determinados recursos. Sin embargo, lo que sí podemos afirmar es que las nuevas tecnologías facilitan la concreción de todas las fases involucradas en los proyectos de aprendizaje.

La educomunicación es considerada por Frontera (2021) como la pedagogía dialógica del siglo XXI, en la que el docente actúa como mediador brindando canales de comunicación a los estudiantes a través de las nuevas tecnologías, que les permiten comunicarse con otros, debatir, crear y empoderarse mediante su participación en diferentes espacios. Esta autora propone el alfabetismo

transmediático como el conjunto de habilidades, valores y estrategias de comunicación y aprendizaje que se dan en las nuevas culturas colaborativas que se enriquecen con la colaboración en línea o telecolaboración.

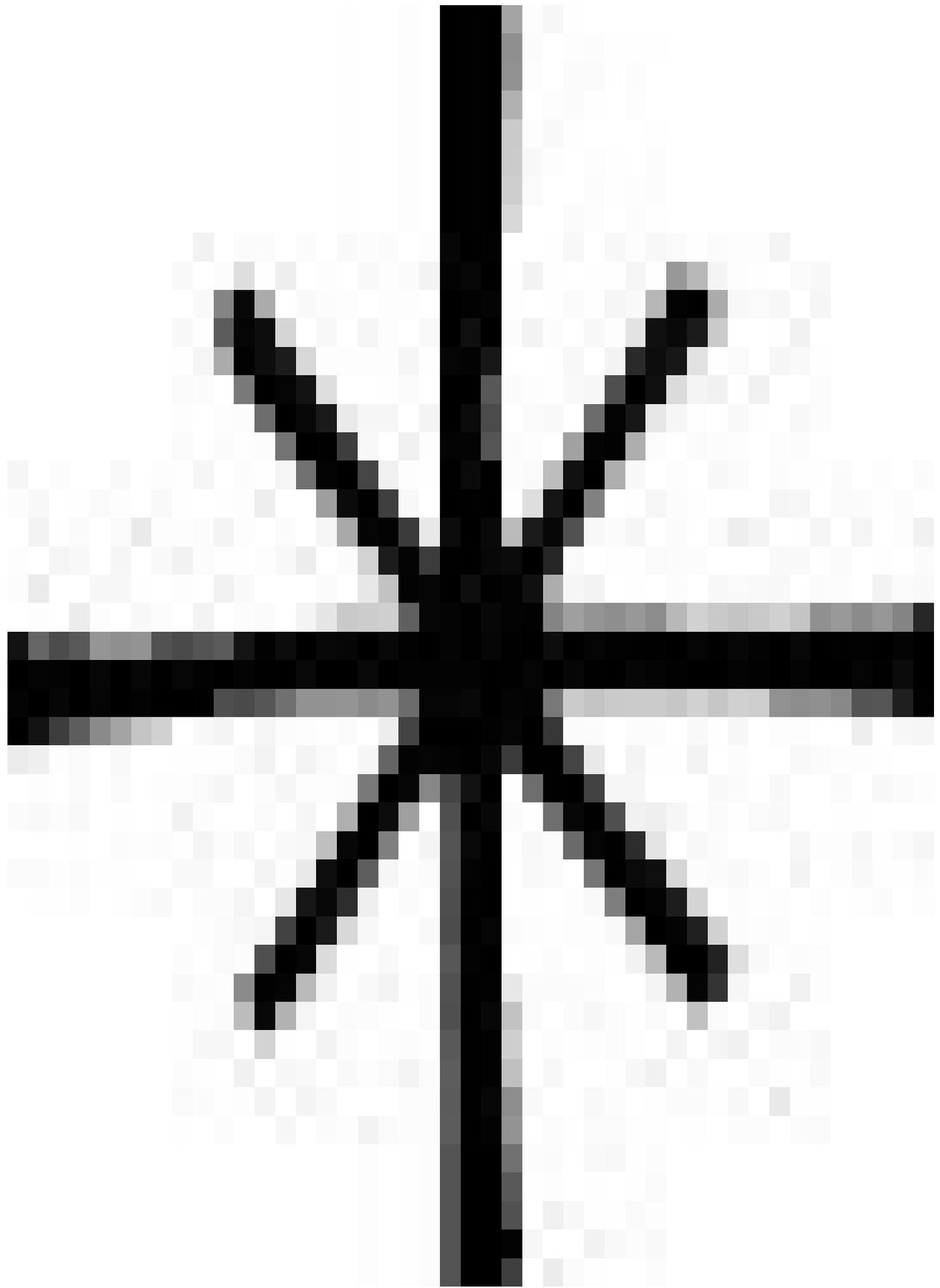
Podemos concluir este capítulo afirmando que las nuevas tecnologías favorecen entonces una escuela ubicua donde, al igual que en los proyectos que analizaremos en el próximo apartado, los estudiantes aprenden en distintos ámbitos con metodologías activas y ejercen nuevos roles en su proceso de aprendizaje.

## **Notas**

[1. Un marcador de internet es la localización almacenada de una página web de forma que pueda ser revisada posteriormente. La localización de una página web suele expresarse con una dirección URL.](#)

[2. Disponible en \[rubistar.4teachers.org\]\(http://rubistar.4teachers.org\)](#)

**SEGUNDA PARTE**  
**EL ENFOQUE EN LA PRÁCTICA**



## El ABP en acción

■

Después de haber realizado un recorrido por la historia de la metodología, señalado su relevancia para la escuela del siglo XXI y habiendo analizado la importancia de la colaboración para construir conocimiento tanto en contextos presenciales como virtuales, la propuesta es visitar algunos proyectos pertenecientes a distintas asignaturas que han sido trabajados con estudiantes de diferentes edades para visualizar la organización de propuestas de aprendizaje concebidas en el marco del ABP.

Las experiencias que a continuación se presentan están encabezadas por el título del proyecto, el área temática a la que pertenecen, las asignaturas de las cuales surgieron las propuestas y también aquellas que aportaron contenidos específicos, y la relación de estos últimos con el proyecto.

Se detallan los objetivos, las preguntas que dan origen a la investigación, las actividades intermedias que permitieron su concreción, las herramientas tecnológicas utilizadas en cada fase (en el caso de tratarse de proyectos enriquecidos con tecnología), los espacios de colaboración, las explicaciones y también las imágenes de los artefactos creados como producciones parciales y finales del proyecto.

En numerosas experiencias aparecen distintas plataformas y aplicaciones que fueron presentadas en la primera parte del libro. En esta instancia, los lectores podrán apreciar cómo se las utiliza en un contexto real de enseñanza y aprendizaje.

Como la evaluación no es un tema menor en el ABP (ya que enseñar de un modo diferente implica evaluar, también, de un modo diferente), en la mayoría de los proyectos que se presentan se incluyen ejemplos de las prácticas evaluativas.

Luego de cada proyecto, se analizarán emergentes que enriquecieron la experiencia y también veremos los resultados y las proyecciones de lo trabajado.

En la siguiente tabla, se sintetiza el nombre de los proyectos que se narran en esta sección y las instituciones en las que se llevaron adelante.

**Tabla 1. Experiencias de ABP presentadas**

Proyecto	Escuela
“Desastres naturales”	• Instituto polimodal “Arzobispo J
“Mi escuela, tu escuela”	• Escuela primaria “Madre de la M
“Amigos alrededor del mundo”	• Escuela primaria “Madre de la M
“El sida más allá de tu propio patio”	• Instituto polimodal “Arzobispo J
“Voces de los jóvenes”	• Instituto polimodal “Arzobispo J
“Acción por el clima”	• Escuela primaria “Madre de la M
“Mi héroe”	• Escuela secundaria “Madre de la
“Uniendo voluntades”	• Escuela secundaria “Madre de la
“Celebrando a William Shakespeare”	• Escuela técnica N.º 33 “Fundici
“Mi museo, nuestros museos”	• Escuela primaria “Madre de la M
“No más plástico”	• Escuela secundaria “Madre de la
“Mi nombre alrededor del mundo”	• Escuela secundaria “Madre de la

## **EXPERIENCIA ABP #1**

### **Proyecto “Desastres naturales”**

-

#### **Tema**

Los desastres naturales.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de quinto año de escuela secundaria (16-17 años).

#### **Objetivos**

Conocer los diferentes tipos de desastres naturales para comprender sus causas y consecuencias.

Analizar su impacto a nivel local, regional y global.

Comparar los tipos de desastres naturales en distintos países y la frecuencia con que suceden.

Analizar soluciones que ayuden a mitigar el impacto.

Crear producciones multimediales informativas para construir conocimiento

sobre la problemática.

## **Asignaturas**

Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Educación Ciudadana. Inglés.

## **Actividades**

Búsqueda y procesamiento de información.

Participación en foros.

Creación de producciones multimediales.

Creación de mapas de seguridad.

## **Descripción**

*“Desastres naturales” es un proyecto telecolaborativo multicultural de la red iEARN en el cual se busca que los estudiantes conozcan el impacto que dichos eventos tienen a nivel local, regional y global, entiendan sus causas y consecuencias, y estén preparados para enfrentarlos en caso de que estos afecten su lugar de residencia. La iniciativa se viene reeditando con una cohorte anual desde el año 2004. Cabe destacar que en 2005 se llevó adelante la Primera Cumbre de la Juventud por los Desastres Naturales y es de esa época que datan algunos de los ejemplos que mostraremos a continuación. También daremos cuenta de cómo el proyecto que surgió hace dos décadas tuvo la posibilidad de adaptarse al presente y mantener así su vigencia, siendo una propuesta atractiva para docentes y estudiantes de todo el mundo.*



# Natural Disaster Youth Summit

## Natural Disaster Youth Summit

[Home](#)

[About/Resources](#)

### Group Facilitators



Kazuko Okamoto



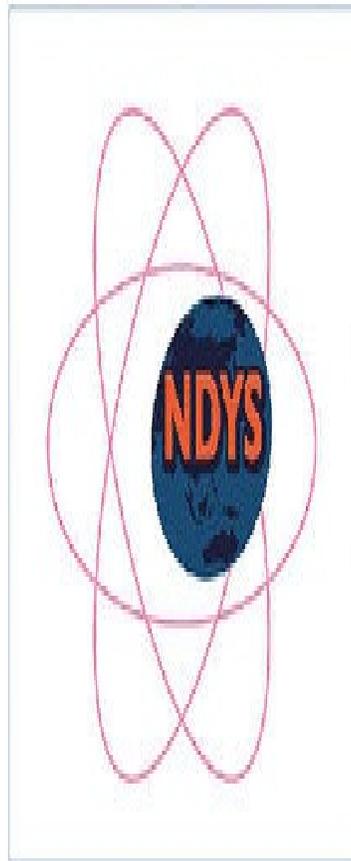
Yoshie Naya



Gio Gaspard\_Taylor



Nimet Atabek



*We are all living in the age of pandemic.*

*This is not someone's problem, but the problem of ourselves and all human.*

*To protect ourselves from diseases such as earthquakes, volcanic eruptions, wildfires, floods, hurricanes, landslides, tsunamis, droughts, we need to add COVID-19 as well.*

*Let's share our ideas and learn how to protect ourselves from disasters in NDYS project.*

*This is a project in which children will learn the importance of human lives and how to reduce disaster impacts such as earthquakes, volcanic eruptions, wildfires, floods, hurricanes, landslides, tsunamis, droughts and diseases*

*such as COVID-19 through the communication and collaboration with global friends.*

*Theme 2020-2021: 'Living in the age of pandemic. Share our ideas to survive.'*

NDYS was first organized in Hyogo in May 2004 and started from September 2004, commemorating 10th year of great Hanshin Awaji Earthquake, Japan in 1995. We learned the importance of human lives and preparedness for disasters.

Figura 1. Espacio colaborativo del proyecto “Desastres naturales” en la red iEARN.

El proyecto “Desastres naturales” fue por primera vez organizado en Hyogo, Japón, en mayo del año 2004. Al año siguiente, se realizó la Primera Cumbre de la Juventud para conmemorar el décimo aniversario del terremoto de Hanshin Awaji ocurrido en el mencionado país en 1995, con el que se buscaba que los estudiantes estuvieran preparados para enfrentar los desastres naturales que pudieran ocurrir a futuro y que también aprendieran la importancia de preservar las vidas humanas ante cualquier situación adversa.

Las siglas NDYS que se muestran en el logo de la Figura 1 –extraída del sitio dedicado a esta experiencia en la red telemática iEARN– corresponden a las iniciales del nombre del proyecto en inglés Natural Disasters Youth Summit, que significa “Cumbre de la Juventud por los Desastres Naturales”. En ese espacio es posible conocer a los facilitadores del proyecto, que son los docentes encargados de guiar la participación en cada etapa y pautar el trabajo a realizar y compartir. Como en la mayoría de las iniciativas que integran esta red de colaboración internacional, los facilitadores provienen de distintas nacionalidades, lo que da un carácter global a las propuestas colaborativas mediadas por tecnología que allí se proponen.

Esta experiencia diseñada por una docente de Japón fomenta la construcción de conocimiento colaborativo en las áreas de Geografía, Biología, Construcción Ciudadana y, en el caso que aquí se presenta, se suma el área de Inglés como lengua extranjera para trabajar el proyecto interdisciplinaria y globalmente.

Los estudiantes aprenden la importancia de las acciones que llevan a salvar vidas humanas en contextos de riesgo y, específicamente, cómo sobrevivir a desastres naturales de la mano de chicos y chicas de diferentes países que han sobrevivido a terremotos, inundaciones y otras catástrofes similares. A su vez, aprenden la importancia de la cooperación y entienden que, si bien no es posible detenerlas, sí se puede reducir el daño que producen. La idea de esta experiencia es dotar a los estudiantes de herramientas para enfrentar los desastres naturales y para

lograrlo se proponen cinco temas de estudio relacionados a cinco interrogantes básicos, que se presentan en la Tabla 1.

**Tabla 1. Temáticas e interrogantes del proyecto**

Temática	Pregunta
Los desastres naturales	¿Qué son los desastres naturales
Mecanismos de los desastres naturales	¿Por qué ocurren?
Protección del daño	¿Qué puedo hacer yo?
Planes para el futuro	¿Qué haremos para las futuras g
Construcción de un mundo más seguro	¿Cómo puedo ayudar?

■

Siguiendo los lineamientos del aprendizaje basado en proyectos, “Desastres naturales” comenzó a partir de una pregunta de investigación que guiaría el proceso para que los estudiantes indagaran y comprendieran en qué consiste cada desastre natural y cuáles son sus causas y consecuencias.

Al participar de esta experiencia de colaboración global y utilizar la lengua que estaban aprendiendo (el inglés), los estudiantes tuvieron la posibilidad de intercambiar información sobre el lugar donde viven y sobre cómo los desastres naturales afectan su entorno. Ellos también analizaron cómo mitigar las consecuencias de esta problemática en las diferentes comunidades teniendo en cuenta que, de acuerdo con las condiciones socioeconómicas de cada lugar, el impacto de los diferentes desastres analizados mostraba variaciones.

La problemática no fue abordada solamente desde una perspectiva geográfica, sino también desde una perspectiva espacial, histórica y social. Por ese motivo, los estudiantes debieron investigar cuáles eran los desastres naturales característicos de su lugar de residencia y de su país en general, y además rastrear eventos que habían ocurrido en sus respectivos países de residencia en los últimos cincuenta años, junto con las consecuencias para la población.

El trabajo estuvo organizado en etapas claramente delineadas, como se ilustra en la Tabla 2:

**Tabla 2. Etapas del proyecto**

■

Etapas	Actividades propuestas
Primera etapa	Invitación a participar e inscripción de escuelas.
Segunda etapa	Presentación asincrónica de grupos participantes en el fo
Tercera etapa	Elección por parte de las escuelas de uno o más de los te

Cuarta etapa	Elaboración de uno o más productos sobre los temas sele
Quinta etapa	Presentación del material creado en el sitio web abierto p
Sexta etapa	Discusiones en el foro de la red iEARN y práctica de las
Séptima etapa	Encuentro presencial en la Cumbre de la Juventud por lo

■

Desde el inicio, los estudiantes utilizaron las tecnologías disponibles para comunicarse con los otros grupos participantes de manera asincrónica y sincrónica, con el objetivo de buscar información, validarla, organizarla y publicarla. Se utilizaron herramientas de geolocalización, creadores de líneas de tiempo, organizadores gráficos y murales digitales. Cabe aclarar que las herramientas utilizadas fueron variando en distintas ediciones del proyecto debido al surgimiento de nuevas aplicaciones con el correr de los años.

En nuestro caso particular, los alumnos se organizaron en grupos, y a cada grupo se le asignó un desastre natural sobre el cual debería crear colaborativamente un mural digital que resumiera la información encontrada. Los murales digitales habilitaron la aproximación al conocimiento a través de distintos lenguajes, ya que la información fue tomada de textos, imágenes y videos y luego resumida y representada con la misma modalidad.

# Typhoons

Milagros and group

## what is a typhoon

A Typhoon is a mature tropical cyclone that develops in the western part of the North Pacific Ocean, between the northwestern pacific basin, which is the most active tropical cyclone basin on earth.



## what happens in a typhoon?

Air rises quickly when it is heated by warm sea water. As the air cools down again it is pushed aside by more warm air rising below it. This cycle causes strong winds. Tropical storms have winds faster than 73 miles an hour.



thenational.se

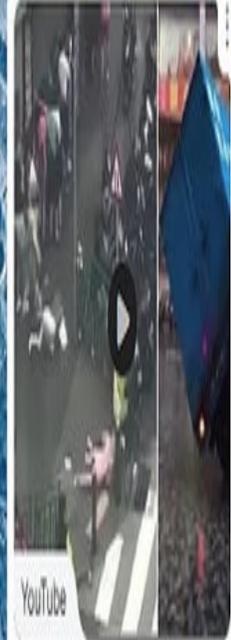
The 10 deadliest typhoons in the Philippines

## what's the difference between hurricanes, cyclones and typhoons?

Hurricanes, cyclones and typhoons are all tropical storms. They are all the same thing but are given different names depending on where they appear.

## what damage do typhoons cause?

Over the sea a tropical storm can whip up huge waves. When these waves reach land they can flood large areas, including towns and cities. Over land the strong winds can cause a lot of damage - they can flatten homes, knock over trees and even tip over cars. Tropical storms usually die out after a few days over land because there is no warm sea water there to power them



YouTube

Typhoon Hato batters Hong Kong and literally sends people flying | New York Post

Figura 2. Mural digital grupal. Desastre natural: tifones.

# Tornados

Camila Galeano and group

## What is it?

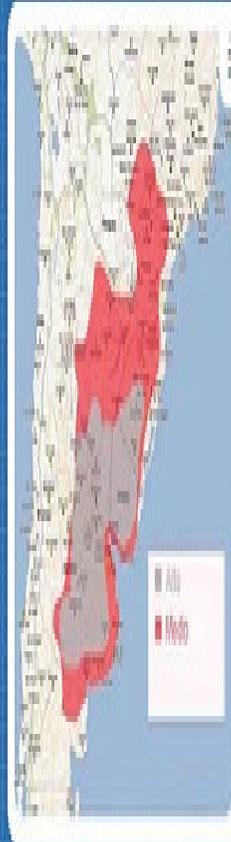


It is a mass of air with high speed whose lower end is in contact with the surface of the Earth and the upper one with a cloud

## CAUSES

A tornado is formed by a mass of dry cold and another mass of hot and humid air.

The region is considered the second most frequent tornado in the world (after the Tornado Region in the USA)



## IN ARGENTINA AND IN THE WORLD

The so-called Tornado Corridor is an extensive plain area in South America, where severe tornadoes and storms occur frequently.

## CONSEQUENCES

Damage to solid constructions, broken trees, damaged cars, destruction of houses, etc.

Figura 3. Mural digital grupal. Desastre natural: tornados.

# Earthquakes

Abril and group



**Destructive Effects of earthquake:**-Earthquake causes dismantling of buildings, bridge and other structures at or near epicenter. Many men and animals are killed or buried under collapsed houses. - Rails are folded,

**What is it?**Earthquakes are a naturally destructive effect of our earth's constantly changing surface, and thousands of them happen every day. It refers to the sudden violent movement of the earth's crust and often causes great destruction.

**Man-made Earthquakes:**- The impounding of large quantities of water behind dams disturbs the crustal balance. This causes

## Example in Argentina

The 1944 San Juan earthquake took place in the province of San Juan, in the center-west area of Argentina, a region highly prone to seismic events. This moderate to strong earthquake (estimated moment magnitudes range from 6.7 to 7.8) destroyed a large part of San Juan, the provincial capital, and killed 10,000 of its inhabitants, 10% of its population at the time. One third of the province population became homeless. It is acknowledged as the worst natural disaster in Argentine history.

**Others Earthquakes in the World** -Valdivia Earthquake (Chile) -Great Alaska Earthquake (Alaska) - Tohoku Earthquake (Japan)



**Constructive Effects of earthquake:**-Sometimes the earthquakes cause formation of hot springs which are very useful to people. -The earthquakes sometimes cause submergence in coastal land, and result in formation of islands, bays and gulfs.



## Example in the World

26 December 2004 - Off the west coast of northern Sumatra  
Magnitude 9.1

Figura 4. Mural digital grupal. Desastre natural: terremotos.

# Global Warming

Joaquín and group

## What is the Global Warming?



The Global Warming is an increase of temperature from terrestrial atmosphere and oceans

## Why is it produced?



This is produced by the fossil fuels's use, and other industrials process which have: Carbon dioxide, Methane, Nitrous oxide and Chlorofluorocarbons

## Consequences

- The water expands when it increase his temperature, after that the oceans abdorbs more heat than the Earth. The level from the sea will ascend
- Less water available to agriculture, foods, drinks, etc.
- Citys near oceans will suffer floods
- A lots of plants and animals will be extinct

## Video from National Geographic



YouTube

Global Warming 101 | National Geographic

Figura 5. Mural digital grupal. Desastre natural: calentamiento global.

Todo proyecto telecolaborativo tiene un punto de partida y uno de llegada, pero la creatividad del docente marcará la diferencia, cada equipo de educadores con su grupo de estudiantes dejará su impronta. Las temáticas son amplias y se enriquecen al ser trabajadas interdisciplinariamente. En este caso, la propuesta se trabajó de principio a fin con la colaboración entre los espacios de Geografía e Inglés. La docente de Geografía era la encargada de trabajar con los estudiantes la base teórica de la problemática en cuestión, desde la noción de qué es un desastre natural hasta sus causas, consecuencias y posibles soluciones. Desde el área de Inglés, se trabajó con el propósito de garantizar la comunicación entre los participantes debido a que por su carácter telecolaborativo global participaban estudiantes de distintas partes del mundo que no compartían su lengua materna, entonces el inglés era utilizado como lingua franca, es decir, como idioma adoptado para un entendimiento común entre personas que no tienen la misma lengua materna.

La comunicación entre los estudiantes y las docentes se daba asincrónicamente a través del foro de la red iEARN y, en algunas oportunidades, se acordaron encuentros sincrónicos por la plataforma Skype entre las escuelas participantes dentro de las posibilidades de conexión, afectadas por temas de accesibilidad a dispositivos tecnológicos y al servicio de internet como por las diferencias horarias entre los países de donde provenían los colaboradores del proyecto.

El producto final esperado era la construcción de presentaciones multimediales que serían compartidas en la página web creada por las facilitadoras. En nuestra manera de abordar la construcción y el diseño del producto final, los estudiantes utilizaron los murales colaborativos para organizar y procesar la información que había sido producto de la investigación realizada como paso inicial del proyecto y dicha información fue la base para la creación de las presentaciones compartidas en la etapa final.

En un momento en que no se habían difundido en ámbitos educativos “las 6 C” que menciona Fullan (2014): colaboración, comunicación, ciudadanía, creatividad, pensamiento crítico y educación del carácter (collaboration,

communication, citizenship, creativity, critical thinking, character education); este proyecto en sus distintos momentos contribuyó al desarrollo de todas estas habilidades. La Tabla 3 muestra cómo cada una de ellas se puso en juego en las diferentes etapas.

**Tabla 3. Las habilidades del siglo XXI en el proyecto. “Las 6 C”**

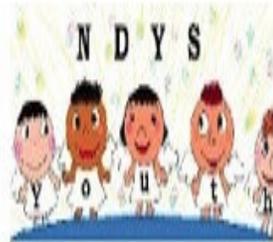
■

Habilidades del siglo XXI	Momento del proyecto
Colaboración	Los estudiantes colaboraron con pares de tod
Comunicación	Se comunicaron con estudiantes de diversos j
Pensamiento crítico	Intercambiaron opiniones sobre distintas tem
Desarrollo del carácter	Se prepararon para enfrentar y superar el imp
Creatividad	Pusieron en juego sus habilidades creativas c
Ciudadanía	Aplicaron el conocimiento de lo local y lo co

■

Dado que la propuesta se desarrolló a lo largo de varios meses, en el sitio donde se compartieron las presentaciones es posible ver el proceso de aprendizaje sobre la temática que siguió cada una de las escuelas participantes. También se muestra qué países participaron en diferentes momentos (Figuras 6 y 7). Por el carácter multilingüe del proyecto, es posible acceder a las páginas que lo componen en distintos idiomas gracias a que se le ha incorporado como herramienta el traductor de Google para facilitar la participación de estudiantes no angloparlantes.

# Natural Disaster Youth Summit



こんにちは♪ はじめまして  
about NDYS



THE GLOBAL GOALS  
For Sustainable Development

[Google Translate](#)

[contact](#) / [sitemap](#)

[2005](#) → [2006](#) → [2007](#) → [2008](#) → [2009](#) → [2010](#) → [2011](#) → [2012](#) →  
[2013](#) → [2014](#) →  
[2015](#) → [2016](#) → [2017](#) → [2018](#) → [2019](#) → [2020](#) → [2021](#) → [2022](#)

[Basic](#) [Schools](#) [Meeting](#) [Declaration](#) [Tools](#) [Video-Conferencing](#) [Media](#) [Message](#) [Join us](#)

[TOP](#) > [Sitemap](#)

## Sitemap

- [Welcome to NDYS](#) The Natural Disaster Youth Summit (NDYS) is a year round project
  - [NDYS](#)
    - [Declaration](#) 2005-2021

Figura 6. Sitio web del proyecto desde sus orígenes<sup>1</sup>.



IARN Countries

**Asia & Pacific**

**Africa**

**Europe**

**Central &  
South America**

**North America &  
Caribbean**

Australia  
Azerbaijan  
Bangladesh  
China  
India  
Indonesia  
Iran  
Iraq  
Jordan  
Malaysia

Algeria  
Cameroon  
Egypt  
Gambia  
Ghana  
Guinea  
Kenya  
Morocco  
Nigeria  
Sierra Leone

Armenia  
Czech Republic  
France  
Georgia  
Macedonia  
Romania  
Russia  
Slovakia  
Turkiye  
Ukraine

Argentina  
Peru  
Suriname  
Colombia  
Mexico  
Brasil  
6

Canada  
Cuba  
Guyana  
Haiti  
Trinidad & Tobago  
United States  
6

## Figura 7. Países participantes en el momento de nuestra colaboración?

Desde sus inicios, el proyecto propuso en todas sus cohortes distintas posibilidades de abordaje a las que llamó programas, buscando adaptarse a las necesidades de los diferentes contextos temporales. De la primera propuesta de creación de presentaciones multimediales, se avanzó a la creación de mapas de seguridad que proponían diversas estrategias para mitigar el impacto de los desastres naturales y difundir los lugares donde la población puede recurrir en busca de ayuda en caso de necesidad. Y es en la creación de dichos mapas que otros actores de la comunidad entran en juego y se convierten en una parte activa de la iniciativa. Para esta etapa, los estudiantes debían contactarse con el municipio y averiguar cuáles eran los espacios donde las personas podían ser evacuadas en caso de ocurrir un desastre natural, y qué lugares podrían brindar atención primaria y secundaria a quienes resultaran afectados.

Para afianzar el sentido del proyecto telecolaborativo y estrechar los vínculos entre los participantes, se realizó el intercambio de un objeto físico que circulaba de escuela en escuela y de país en país llevando mensajes de paz. El objeto físico de intercambio elegido por los facilitadores en la cohorte que nosotros participamos resultó ser un oso de peluche cuyo nombre era Sakura en honor a la flor nacional de Japón, lugar donde surgió esta propuesta educativa de colaboración internacional. La llegada del paquete viajero a nuestra escuela fue considerada por todos como un gran evento, ya que era la materialización del intercambio global. Se esperaba que cada institución que recibiera el paquete agregara mensajes de paz creados por los alumnos, dentro de cartas que contaran detalles sobre la escuela y sobre el país que lo recibía y acompañadas de grullas de paz elaboradas por los estudiantes en símbolo de fraternidad con las otras culturas. Una vez que se recolectaban todos los materiales preparados por los estudiantes para acompañar a la mascota del proyecto, “Sakura” era enviado a otra escuela participante.

Como se explicó al principio, esta experiencia cierra todas las ediciones con la cumbre presencial multicultural que reúne a los participantes que trabajaron

virtualmente durante un ciclo lectivo entero. Los facilitadores, con el apoyo de la red iEARN, realizan este encuentro que se divide en dos partes: la primera se organiza en un campamento donde los estudiantes participan de juegos y charlas relacionadas a la temática y exponen lo trabajado en sus respectivos países. En la segunda parte, los estudiantes y los docentes participantes son trasladados para vivir algunos días junto con familias japonesas y así conocer la cultura que dio origen al proyecto. Este gesto de los facilitadores nos lleva a las palabras de Serres (2013), quien resalta la importancia de conocer al otro para aceptarlo y desarrollar empatía.

## **El proyecto y sus emergentes**

Para los alumnos la participación en este proyecto significó un intercambio cultural real e inesperado, ya que al haber mantenido una colaboración sostenida, recibimos la invitación para concurrir al evento de cierre en Japón, país donde se originó esta propuesta. Allí, dos estudiantes de cada país participante viajaron con un docente a cargo para compartir y exponer todo lo aprendido y conocer la cultura del país organizador desde adentro, dando cumplimiento a los objetivos pedagógicos y culturales de la propuesta que, además de crear conciencia sobre la problemática de los desastres naturales, busca desarrollar la competencia intercultural de los jóvenes, habilidad deseada para el mundo globalizado en que vivimos.

Un detalle importante para destacar fue el grado de conciencia que causó el proyecto en los estudiantes, lo que se puede mostrar con un ejemplo. Un día, a las siete y media de la mañana llego al aula donde los alumnos me esperan para contarme que en la provincia de Mendoza había habido un sismo y que estaban preocupados por los habitantes del lugar. Una noticia que antes hubiera pasado desapercibida, les llamó la atención y los movilizó.

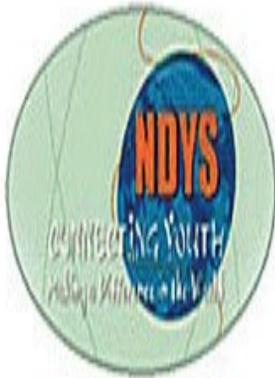
## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Los alumnos tuvieron la oportunidad de construir conocimiento colaborando con otros y pudieron liderar algunas instancias vinculadas con la temática. Podemos afirmar también, que se prepararon para desempeñarse como ciudadanos globales y se apropiaron de algunas herramientas para cuidar sus vidas y las de otros en casos de desastres naturales.

Si bien este trabajo desde sus orígenes estuvo relacionado a entender una problemática de impacto local y global relacionada con el mundo natural y mantuvo el eje en la necesidad de prevenir el cambio climático para disminuir los desastres naturales, los facilitadores han decidido reversionarlo para adaptarlo al contexto mundial. La temática seleccionada para la edición 2020-2021 fue la pandemia por COVID-19 como problemática global que nos afectó a todos y para la cual, a partir de ahora, deberíamos prepararnos para mitigar su impacto. El lema que rigió el proyecto para esos años fue “Vivir en la era de la pandemia. Compartiendo ideas para sobrevivir”.

Entre las actividades sugeridas por los diversos programas que el proyecto plantea, esta edición propone los siguientes cursos de acción que los docentes involucrados pueden llevar a cabo con sus estudiantes:

*Diseño de mapa de seguridad global. Se espera que los estudiantes compartan qué lugares en su comunidad son más seguros para evitar el contagio de COVID-19 y a qué lugares es posible concurrir tanto para ser testeado como para ser vacunado. Dicha información local se comparte en un mapa global provisto por los facilitadores.*



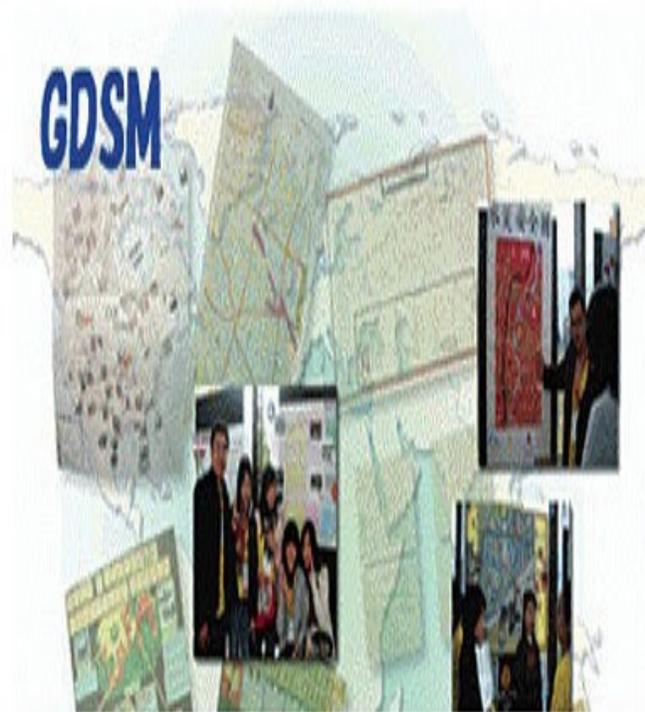
*Children Make a Difference in the world*

*"Communication saves lives!"*

## Global Disaster Safety Map (GDSM) program

### ■■■ Introduction ■■■

Disaster management has four phases; mitigation, preparedness, response, and recovery/reconstruction. Mitigation and preparedness are phases before disasters occur and response and recovery/reconstruction are phase after disasters. Mitigation means not causing



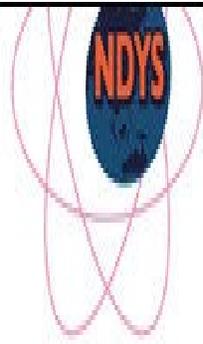
## Figura 8. Ejemplo de mapa de seguridad.

*Intercambio de oso de peluche y kit de seguridad. De la misma manera que en las versiones previas del proyecto había una “mascota” (el oso de peluche) que se trasladaba entre los países participantes y contenía mensajes de paz, en esta versión se pretenden intercambiar dispositivos de seguridad para la prevención del COVID-19, como pueden ser barbijos, alcohol en gel y máscaras faciales.*

*Participación en el foro denominado “¿Cómo podemos sobrevivir en la era de la pandemia?”. Dentro del espacio de colaboración de la red iEARN, se genera un hilo de discusión alrededor de esta pregunta. Las reflexiones pueden ser expresadas de manera asincrónica con textos, pero también con el apoyo de material visual y audiovisual que cada uno puede aportar adjuntando archivos.*

*Contribución musical para la cura postrauma. La música puede jugar un rol importante para expresar emociones y también resultar beneficiosa para sobrellevar episodios traumáticos. Por esa razón, también se propone a los estudiantes que compartan música típica de sus lugares de origen, entendiendo el valor del abordaje multisensorial de diferentes problemáticas. Las canciones y melodías se pueden compartir en un foro específico, adjuntando archivos de audio o video acompañadas de las explicaciones correspondientes y textos que justifiquen la selección.*

En 2022, año previo a la publicación de esta obra, cuando el mundo es testigo de la guerra entre Rusia y Ucrania, la iniciativa gira su mirada al desastre causado por las armas y el tema del proyecto es, como lo muestra la Figura 9, “La prevención de desastres y la paz”.



## NDYS is a Global Disaster Prevention Education Network

[Project-Description](#) / [Road Map](#) / [NDYS2021 in Yokkaichi \(zoom\)](#) / [Information](#) / [Contact](#)

Google Translate · [日本語](#)

# Natural Disaster Youth Summit 2022 in Niigata

July 23 Sat. 15:30 -17:00 JST **Hybrid Meeting**

## Disaster Prevention and Peace!



view  
more



## Figura 9. Anuncio de la Cumbre de la Juventud por los Desastres Naturales, edición 2022.

Como es posible observar en la imagen anterior, en 2022, debido a la dificultad de las reuniones presenciales que aún persisten en algunos países por la pandemia por COVID-19, la esperada Cumbre de la Juventud por los Desastres Naturales entre estudiantes y docentes participantes para compartir lo aprendido como cierre del proyecto, se realizará a través de un encuentro híbrido que hará uso de la plataforma Zoom.

Las Naciones Unidas establecieron en 2015 los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)<sup>3</sup> con metas e indicadores que se deben lograr para permitir a la humanidad un buen presente y para preservar los recursos para las generaciones futuras. Estos ODS giran alrededor de diecisiete temáticas relacionadas al mundo natural, la economía y las personas. Desde su creación, la red iEARN busca que todos los proyectos que allí se alojan estén alineados con estos objetivos, como se puede ver en el portal en los capítulos iniciales. La experiencia que acabamos de presentar trabajó desde sus inicios con los Objetivos de Desarrollo Sostenible N.os 11 y 13. El Objetivo 11 apunta a que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles. El Objetivo 13, relativo al cambio climático, señala la necesidad de tomar medidas urgentes para cambiar hábitos de la población que conducen al cambio de las condiciones climáticas y, en algunos casos, a desastres naturales como las inundaciones y las sequías. En las ediciones de 2020 y 2021, el Objetivo 3, relacionado a la salud y el bienestar, también encontró representación. De la misma manera que en el año 2022 podemos encontrar una referencia clara al Objetivo 16 que hace una apuesta a la paz y a fortalecer las instituciones.

La participación en este proyecto representó para las docentes un antes y un después en la manera de ver el trabajo áulico. Como educadores debemos propiciar una cultura de comunicación y colaboración para que los estudiantes se desempeñen efectivamente en el mundo globalizado y complejo en el que viven y donde se van a desarrollar personal, académica y laboralmente. Un mundo donde el pensamiento crítico es fundamental más allá de cuál sea el espacio

curricular o asignatura que tengamos a cargo como docentes. Las escuelas deben apostar a evitar la compartimentalización y el aislamiento porque el conocimiento en el mundo real se interrelaciona entre las distintas áreas del saber y para que el aprendizaje sea significativo, esa misma dinámica es la que debemos propiciar en las aulas.

### Producciones destacadas del proyecto N.º 1

[Ver aquí](#)

Figura 2. Mural digital gru

[Ver aquí](#)

Figura 3. Mural digital gru

[Ver aquí](#)

Figura 4. Mural digital gru

[Ver aquí](#)

Figura 5. Mural digital gru

## Notas

[1. ndys.jearn.jp](#)

[2. ndys.jearn.jp](#)

[3. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible \(ODS\) fueron creados por Naciones Unidas en el año 2015 y proponen a los países su cumplimiento en una agenda que tiene como punto culminante el año 2030. Cada objetivo establece una serie de metas a cumplir que benefician distintos aspectos de la vida humana para el presente y las futuras generaciones. Véase: \[www.un.org\]\(http://www.un.org\)](#)

## **EXPERIENCIA ABP #2**

### **Proyecto “Mi escuela, tu escuela”**

-

#### **Tema**

La vida escolar en las escuelas del mundo.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de sexto año de escuela secundaria (17-18 años).

Estudiantes de tercer año de escuela primaria (8 años).

#### **Objetivos**

Utilizar el vocabulario aprendido en la clase de Inglés sobre la vida escolar para describir la propia escuela en una presentación multimedial.

Colaborar en red para construir conocimiento sobre las instituciones educativas de diferentes partes del mundo.

Recuperar la información principal de cada escuela participante a partir de las

publicaciones realizadas por los estudiantes en los espacios de colaboración.

Crear producciones que reflejen lo investigado sobre la propia institución y las escuelas pares.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Educación Ciudadana. Inglés.

## **Actividades propuestas**

Redacción de presentaciones personales.

Elaboración de cuestionarios (preguntas y respuestas).

Creación de presentaciones multimediales.

Publicación en espacios colaborativos en la nube (a elección, según la cohorte del proyecto).

## **Descripción**

El proyecto “Mi escuela, tu escuela”, o en inglés, “My School, Your School” es parte de las redes educativas iEARN y iEARN Latina, la primera dedicada a estudiantes angloparlantes y la segunda a hispanoparlantes. En 2005, esta iniciativa fue puesta en práctica por primera vez en ambos idiomas y desde ese momento se repite anualmente contando con la participación de estudiantes de países como Estados Unidos, Israel, Rusia, Taiwán, Japón, Palestina, España, Guatemala, Brasil y Bielorrusia, entre otros. Si bien suele contar con

participantes hispanoparlantes en la versión español y angloparlantes en la versión en inglés, en esta última se suelen sumar docentes de Inglés como lengua extranjera de países con otras lenguas maternas para que sus estudiantes encuentren un espacio donde practicar el idioma que están aprendiendo en un contexto de comunicación genuina con hablantes nativos.

Como en la mayoría de los proyectos de telecolaboración, en “Mi escuela, tu escuela” podemos identificar claramente tres fases. Una fase de inscripción y presentación de participantes, una segunda etapa donde se realiza la investigación a partir de una pregunta generadora y se da la telecolaboración entre los participantes, y una etapa final de presentación de resultados.

Dentro del espacio de la red iEARN donde se aloja el proyecto, estudiantes y docentes establecen los primeros contactos para comenzar a discutir de manera informal los temas sugeridos vinculados a la vida escolar, siendo el principal objetivo que los alumnos vuelvan a mirar un espacio que ya tienen naturalizado, el de su escuela y lo investiguen en profundidad.

La necesidad de compartir con otros las características de la propia escuela fortalece en los estudiantes el sentido de pertenencia y revaloriza la identidad institucional. A la vez, los alumnos se conectan con otras realidades para entender similitudes y diferencias entre sistemas educativos de diferentes partes del mundo. Las publicaciones de las otras escuelas se convierten en fuentes directas de información y sirven de aprendizaje a los alumnos.

Desde los inicios, se organizaron diferentes espacios de telecolaboración que fueron acompañados por el desarrollo de las TIC a lo largo de los años. Las posibilidades de acceso de cada institución educativa dan como resultado variaciones en las formas de participación de cada escuela. Cuando surgió la iniciativa, los primeros espacios utilizados para la comunicación asincrónica entre los miembros eran los foros dentro del espacio privado de la red iEARN. Allí se daban los primeros intercambios que permitían a los participantes conocerse y reconocerse como miembros del proyecto. Los productos finales creados con diferentes aplicaciones, respondiendo a las temáticas propuestas, también para ese entonces se compartían en los foros.

El foro visibiliza el espacio del proyecto en las diferentes cohortes. Allí es posible ver los intercambios informales entre los estudiantes inscriptos. A medida que se consolidaba en el tiempo, cada vez más escuelas se empezaban a

sumar. La colaboración que atraviesa fronteras une por ejemplo a Argentina con Nepal. Así el foro da cuenta de la participación de la escuela secundaria “Madre de la Misericordia” (provincia de Buenos Aires, Argentina), la Escuela Técnica N.º 33 en Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) y la escuela Kavya de Nepal. En la Figura 1, se observa el espacio de intercambio.

## **Mother of Mercy School, Buenos Aires, Argentina**

You can present your school here: 1) School routines, 2) School building, 3) School subjects, 4) School uniforms, 5) School sports

## **Technical School N° 33 "Fundición Maestranza del Plumerillo"**

You can present your school here: 1) School routines, 2) School building, 3) School subjects, 4) School uniforms, 5) School sports

## **Kavya School, Nepal**

You can present your school here: 1) School routines, 2) School building, 3) School subjects, 4) School uniforms, 5) School sports

Figura 1. Escuelas de Argentina y escuela de Nepal en el foro del proyecto.

Para una mejor organización, cuando toda la comunicación ocurría dentro del foro, las temáticas para trabajar se encontraban en carpetas separadas que invitaban a los docentes y estudiantes a postear sobre los diferentes aspectos de su institución educativa. Como se observa en la Figura 2, hay cuatro carpetas que dan lugar a diferentes hilos de discusión: una dedicada a las presentaciones de los estudiantes (“Students’ Introductions”), otra a las celebraciones escolares (“School Celebrations”), otra a los deportes que se practican en las escuelas (“School Sports”) y otra a los uniformes (“School Uniforms”).

## **Students' introductions**

In this folder, students will post their introductions to start building the project community. Introductions may be done individually or in groups. It's a good idea to accompany your introduction or your students' introductions with pictures or videos.

30 discussions 46 comments Last comment: Nasra Albalushi November 2019

## **School celebrations**

Students share about their school celebrations through images, texts and videos. Ask your partners everything you want to know.

35 discussions 4 comments Last comment: Shi\_rade

## **School sports**

Students share about their school sports through images, texts and videos. Ask your partners everything you want to know.

10 discussions 0 comments Last comment:

## **School uniforms**

Share information about school uniforms through pictures and videos.

Figura 2. Temas en el foro del proyecto “Mi escuela, tu escuela”.

Cuanto más participantes tenga el proyecto, más crecerá la información que se podrá encontrar en cada repositorio. Cada carpeta contiene una leyenda inicial que invita a las escuelas colaboradoras a contar sobre los temas propuestos por medio de textos, imágenes y videos. Al destacarse la importancia de la comunicación a través de diferentes lenguajes, se propicia una mayor alfabetización digital de los participantes.

Pero como ya adelantamos, en las distintas cohortes se utilizaron diferentes plataformas para compartir las producciones finales de cada escuela y los foros iniciales con el tiempo cedieron su lugar a los blogs y a las wikis como espacio de colaboración más allá del espacio privado de la red iEARN, para la cual se requiere un usuario y una contraseña, con la intención de llegar a usuarios de internet externos a la red. Para ello, se han utilizado herramientas como Wikispaces y Blogger.

El blog usado en la cohorte 2015-2016 que se muestra en la Figura 3 da cuenta del crecimiento en el número de escuelas participantes en la propuesta y la variedad de lugares de proveniencia, lo que la transforma en una verdadera experiencia multicultural.

# My School, Your School Project

This collaborative project aims at making schools from around the globe share information about them as well as all they are proud of to make students and teachers aware of how education is thought of in different cultures.



## The project

Tutorials

The project in Spanish

Participant Schools

Project tasks

Questionnaire

Yang Ming High School- Taiwan

Sialvotas Basic School- Lithuania

Beata Maria Ana de Jesus School- Argentina

Technical School 33: Plumerillo Foundry-Argentina

Mother of Mercy School- Argentina

Irish Senior School- Argentina

Onisifor Ghibu High School- Moldova

National Shui-Li Vocational High School of Commerce and Industry\_ Taiwan

Shahwilayat School- Pakistan

Media-making by participant schools

St. Mark's sr sec Public School- New Delhi

Al-Razi Elementary School - Palestine

Camdenton Middle School- USA

Ibn maja/ Agadir- Morocco

Al Imam Al Kastalani Private School- Morocco

New Stratford, School of English- Argentina

Casa Thomas Jefferson- Brazil

School N° 38- Belarus

Sanhe Junior High School- Taiwan

### Figura 3. Blog con escuelas participantes<sup>1</sup>.

A lo largo del proyecto, en el caso del trabajo llevado a cabo desde el espacio curricular de lengua extranjera, los alumnos se involucraron en distintas actividades mediadas por tecnología que fomentaron el desarrollo del idioma como sistema y su competencia lingüística pasando del trabajo áulico al trabajo global.

Al leer las publicaciones en inglés y observar las presentaciones en ambos idiomas, es evidente que el proyecto ayuda al desarrollo de la lectocomprensión en un contexto genuinamente comunicativo: los estudiantes necesitan entender el idioma para comunicarse con sus pares globales. Belz (2002) afirma que la exposición a la lengua extranjera es un factor clave para la adquisición de competencias lingüísticas propias. Por ello, teniendo en cuenta esta premisa, luego de exponer las presentaciones de los grupos de las diferentes escuelas, se les solicita que tomen como modelo las producciones leídas y armen presentaciones de su escuela utilizando aplicaciones o documentos colaborativos para describirse como grupo y mostrar su propia escuela a través del lenguaje textual y audiovisual.

■

Hola, mi nombre es Franco

Tengo quince años

Nací en Argentina el 21 de septiembre de 2003

Tengo un hermano

Me gusta jugar al basquet y no me gusta la comida rara

.....

Soy Darwin. Estudio en la escuela el Plumerillo. Nací en Bolivia el 29 de diciembre de 2003. Vivo en la Matanza. Tengo cuatro hermanos y dos hermanas. Me gusta jugar a la computadora. No me gusta el tenis.

.....

Hola, soy Jonathan. Tengo 13 años y vivo en Argentina.

■

Figura 4. Ejemplo de presentaciones de alumnos.

En el blog, como forma de alentar a las escuelas a comenzar la investigación, se publicaron una serie de preguntas organizadas por categorías que actuaban como punto de partida. Esas preguntas fueron creadas por los propios alumnos para ser respondidas por sus pares globales.

## School sports



- 1) What sports do you practise at your school?
- 2) Do you have a team at school? What sport does the team practise?
- 3) Do you have sports at school or do you go to a sports camp?
- 4) Does the school organize any sports tournament?
- 5) Does the school take part in competitions organized by other schools?
- 6) Does the school have students who represent the school at state or national level?
- 7) Has the school ever won a tournament? What was the prize?
- 8) Is there any special date devoted to a sport exhibition or competition?

## School celebrations



- 1) What celebrations do you have at school?
- 2) How do you celebrate special dates?
- 3) Do parents attend celebrations at school?
- 4) What civic celebrations do you have at school?
- 5) What religious celebrations do you have at school if any?
- 6) Which part of the school is used for celebrations?
- 7) Do students hold any flag at school celebrations? If so, how are flag holders chosen?

Figura 5. Ejemplos de preguntas que se contestan sobre cada escuela agrupadas por categoría<sup>2</sup>.

La Tabla 1 muestra las preguntas pertenecientes a cuatro categorías elegidas al azar en la versión del proyecto en español, ya que en el blog las preguntas están formuladas en inglés por ser el área curricular desde donde se estaba abordando el proyecto.

**Tabla 1. Preguntas a responder por los estudiantes participantes en el proyecto**

■

Categorías	Preguntas
Deportes	• ¿Qué deportes se practican en tu escuela? • ¿Tu escuela
Celebraciones	• ¿Qué celebraciones tienen en la escuela? • ¿Cómo celeb
Historia	• ¿Cuándo se fundó la escuela? • ¿Quién la fundó? • ¿Qui
Asignaturas	• ¿Cuántas asignaturas hay en tu escuela? • ¿Cuáles son? •

■

Para que los alumnos entiendan claramente qué se espera de ellos, se utiliza –a modo de ejemplo– algún blog del proyecto creado en una cohorte previa. Así, pueden familiarizarse con formas de abordar los contenidos y, además, con las aplicaciones y plataformas que se pueden utilizar para crear y compartir sus producciones.

Desde el área de Inglés, este proyecto fue efectivo para desarrollar vocabulario de educación, practicar estructuras típicas del currículo de lengua extranjera, como la descripción de hábitos y celebraciones, la elaboración de preguntas y oraciones comparativas. Por otro lado, se trabajaron temas globales de ciudadanía al propiciar el conocimiento acerca de la vida escolar en otros países a través de la voz de sus propios participantes. En los casos en que la participación no involucra el uso de una lengua extranjera, el principal objetivo de los docentes que se suman es desarrollar en los alumnos la competencia intercultural y la ciudadanía global y digital, habilidades imprescindibles para estos tiempos, así como lo son el desarrollo de la lectocomprensión y las habilidades comunicativas.

Al publicar las producciones en sitios externos al proyecto (espacios digitales abiertos como blogs, wikis y murales digitales), las producciones alcanzan una audiencia que excede a los participantes: cualquier navegante de internet puede aprender sobre escuelas de todo el mundo. De esa manera, los alumnos mientras trabajan para el proyecto están creando contenido que puede ser utilizado por otros para construir conocimiento. En la variedad de formatos elegidos para mostrar sus realizaciones, se pueden apreciar desde presentaciones en PowerPoint hasta videos donde los estudiantes le ponen su propia voz a la iniciativa.

## Formal uniform

Everyday boys wear a polo shirt, black trousers, black shoes, green socks and a green sweater. The girls wear a polo shirt too, a green and blue skirt, green socks, black shoes and a green sweater.

In our opinion, the girls should wear trousers with the formal uniform.

## Sports uniform

When we have PE or drama, the boys and the girls wear a dark blue coat, green trousers, a white polo shirt and a green hoodie in winter. In summer, the girls can wear a blue skirt and the boys wear green shorts. We all wear white trainers the whole year. And the graduating guys wear their special hoodie.



Figura 6. Producto creado por los estudiantes sobre uniformes escolares a través de una presentación en SlideShare.

El blog habilita el diálogo, ya que los visitantes pueden dejar comentarios a cada una de las publicaciones. En la Figura 6 podemos observar cómo los estudiantes describían sus uniformes mediante la creación de una presentación PowerPoint, y en la Figura 7 se puede ver cómo otros participantes de distintas escuelas utilizaron la sesión de comentarios para responder a dicha publicación contando cómo son los uniformes que utilizan en sus propias escuelas.



**Unknown** 2 de noviembre de 2018, 6:51

Buenos días, en nuestra Institución ISDF 6012, en la localidad de El Carril, Provincia de Salta, los alumnos de la Tecnicatura en Turismo, no usamos uniforme para ir a clases o salidas y viajes. Salvo algunas situaciones especiales como las prácticas profesionales que si nos demandan usar el uniforme.

[Responder](#) [Eliminar](#)



**Unknown** 13 de noviembre de 2018, 19:37

Los uniformes son para mujeres con pollera azul camisa blanca o chomba y corbata azul

los varones con pantalón azul camisa blanca y corbata

en ambos zapatos negros y el logo de la escuela en las chombas

[Responder](#) [Eliminar](#)



**Silvana Carnicero**  20 de noviembre de 2018, 13:41

Gracias Estrella y Cristina por comentar sobre sus uniformes. Les cuento que en la ETP 33 donde trabajo los alumnos no usan uniforme sólo para el área de taller en la cual usan guardapolvo azul o blanco.

[Responder](#) [Eliminar](#)



**Unknown** 4 de diciembre de 2018, 23:30

Hola la EETP N° 478 "Dr. Nicolás Avellaneda" de la ciudad de Santa Fe, no tiene un uniforme. Hay una remera del establecimiento que se vende en la fotocopiadora de la escuela, que abarca hasta el talle XXL, pero que no es muy popular entre los alumnos o docentes. Por lo general la vestimenta es casual o de sport. Salvo los alumnos de 5to informática, que se visten con pantalón de vestir y camisa blanca, pero por elección propia.

## ENLACES INTERESANTES

[Foro de participación](#)

[Ejemplo de edición anterior](#)

## BUSCAR ESTE BLOG

Buscar

[Página principal](#)

[Notificar uso  
inadecuado](#)

## ARCHIVO DEL BLOG

[marzo 2018 \(1\)](#)

## Figura 7. Blog con intervenciones en comentarios.

Desde hace quince años, el proyecto viene sumando docentes y estudiantes de todas partes del mundo. La elección de un mural digital o un blog como plataforma de trabajo para concentrar las distintas producciones de los participantes responde a la dinámica colaborativa que Libedinsky (2011) llama producción mosaico, descrita previamente en el apartado sobre nuevas tecnologías en el aprendizaje basado en proyectos. Cada grupo participante contribuye al espacio de colaboración elegido con la información que recolecta en su investigación.

Al recorrer uno de los blogs del proyecto en español se puede ver el intercambio entre estudiantes de tercer año de nivel primario de una escuela de Argentina y de una escuela de España. Los estudiantes de Argentina eligieron presentarse en forma escrita utilizando la herramienta Padlet, mientras el grupo de la escuela catalana prefirió hacerlo mediante un video con presentaciones orales.

# Nuestra escuela tiene...

- Nuestra escuela tiene un salón de actos, 2 patios para jugar, una cancha, tiene una sala de computación, un kiosco, tenemos pizarrones, 6 salas de la primaria y también 6 salas en el secundario.



## Escuela Madre de la Misericordia

Figura 8. Presentación de la escuela argentina a la escuela catalana.

En el año 2020, la colaboración global se llevó a cabo en tres murales digitales creados con la herramienta Padlet, uno para cada una de las fases detalladas al comienzo de este capítulo: 1. un mural de presentación de los grupos; 2. otro de presentación de la vida escolar específicamente y 3. otro de cierre del proyecto, que reúne historias de lo aprendido.

Generalmente, las presentaciones se realizan mediante fotografías y videos en las que se pueden escuchar las voces de los estudiantes, lo que otorga un sentido mayor de realidad y familiaridad entre quienes participan.

La Figura 9 muestra el mural de presentación correspondiente al año 2020.

# Proyecto Mi Escuela, Tu Escuela

Docentes y grupos participantes

ESCUELA SECUNDARIA  
GENERAL #3 San Luis Río  
colorado Sonora México



Padlet - karla mercado

EN LA ESCUELA SECUNDARIA  
GENERAL #3 SOMOS EL CAMBIO



Añadir comentario

Asi se presenta 6ºB de la  
Escuela Primaria Madre de  
la Misericordia



ESCUELA POMPEU FABRA  
SALT

PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE 3º

PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3º (SALT, GIRONA, ESPAÑA)

Video • 03:36

Presentación mi escuela tu escuela

¡Hola a todos y todas!

Compartimos con todos vosotros  
la presentación de los niños y  
niñas de tercero de primaria del  
colegio Pompeu Fabra en Salt,  
Girona, España. Estamos muy  
contentos de participar en el  
proyecto e ilusionados por  
conocer cómo son los colegios en  
otras partes del mundo. ¡Hasta

USAC, FACULTAD DE  
HUMANIDADES  
TECULUTAN ZACAPA



Añadir comentario

Comparto con ustedes  
este video hecho para un  
proyecto de escuelas  
bonaerenses que muestra  
bien la realidad de la zona  
rural.

FACULTAD DE  
HUMANIDADES  
TECULUTAN



Los alumnos de la escuela  
primaria Madre de la  
Misericordia en QR



silvana 2h

Bienvenidos! Muy lindas  
presentaciones!!

Figura 9. Presentaciones de grupos participantes en mural digital.

[Ver aquí](#)

# Mi Escuela, Tu Escuela

Conozcamos nuestras escuelas

## Mi escuela

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
EXTENSION TECULUTAN



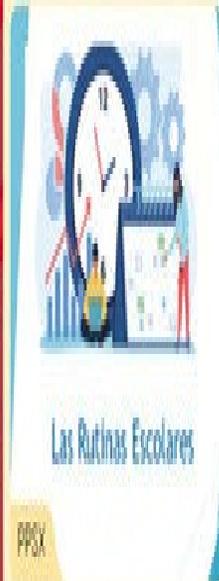
Vídeo • 01:08

FAHUSAC, TECULUTAN, GUATEMALA  
MI ESCUELA

MI ESCUELA

## Rutinas escolares

Como son las rutinas escolares de la USAC  
Facultad de Humanidades  
Sede Teculután, Zacapa



Las Rutinas Escolares

PPSX

RUTINAS ESCOLARES

Mis alumnos de 6º grado

## Celebraciones

MIS CELEBRACIONES EN  
FAHUSAC TECULUTAN



Vídeo • 03:26

celebraciones FAHUSAC TECULUTAN

LES PRESENTAMOS ALGUNAS DE  
LAS CELEBRACIONES QUE  
HACEMOS DURANTE EL  
SEMESTRE.

LAS CELEBRACIONES EN

## Deportes

DEPORTES FAHUSAC,  
TECULUTAN



Actividades Deportivas  
de la Facultad de  
Humanidades Sección  
Teculután, Zacapa  
No. 66

## Proyectos especiales

Escuela Primaria 11-Rios  
Paraná Mini y Chana. San  
Fernando Islas, Buenos  
Aires, Argentina. Prof.  
Anusia. Proyecto: Concurso  
fotográfico



Figura 10. Mural temático global con aspectos de la vida escolar relatados por cada escuela participante en español .

En la segunda fase, el mural creado para la colaboración fue dividido en diferentes temas relacionados a la vida escolar y cada escuela hizo su aporte.

Cabe aclarar que algunos grupos participan con aportes para todos los temas y otros solo eligen algunos. Entre las temáticas abordadas en esta etapa se encuentran: la historia de la escuela, características del edificio, descripción de los proyectos especiales, los uniformes, las salidas didácticas, las rutinas escolares y las celebraciones.

Respecto de la herramienta utilizada para construir el mural digital, se eligió Padlet porque su interfaz de creación ofrece diferentes opciones para organizar los contenidos. Por ejemplo, para el mural de apertura del proyecto, se escogió la opción “muro” donde las publicaciones son más libres sin ningún ordenamiento específico, mientras que para la segunda fase donde sí es necesaria la división temática, se eligió la opción “estantería”, la cual ayuda en la organización de la información recolectada. Así es que este segundo mural fue subdividido en los diferentes temas relacionados a la vida escolar y cada escuela dejaba sus contribuciones bajo la correspondiente columna. Si un grupo participante quería focalizarse en las celebraciones escolares, ubicaba los materiales bajo el título correspondiente. En la Figura 10, se puede visualizar la organización en columnas en la versión del proyecto en español mientras que en la Figura 11 se puede contemplar la misma distribución de la información para las escuelas angloparlantes.

# Proyecto Mi Escuela, Tu Escuela. My School, Your School Project

A place to share about our schools around the world

Your school/ Nuestra escuela



Video - 00:54

VTD\_20200928\_WN0002

OK English school for kids from Russia

♡ 2

School subjects/Las materias escolares

School subjects taught at primary school in Belarus.



YouTube

School subjects taught at primary school

♡ 6

School breaks/ Los recreos

Mother of Mercy Secondary School 6th B (Lucas Medina)



PPTX

School breaks Medina corrected in Buenos Aires, Argentina

♡ 3

School uniforms/ Uniformes



Video - 00:19

20201008\_110955

Alexander, school#4, Soligorsk, Belarus

♡ 2

School celebrations/ Celebraciones escolares

The school celebrates!



Luziana Blanco  
PPTX  
Presentación sin título  
♡ 3

School sports/ Los deportes

Sports



Burse, Casazza y Cam

♡ 2



Scoala Gimnaziala Nr. 11, Oradea Romania

♡ 0

Mother of Mercy Secondary School

School Subjects

Wega Candela, Garcia Carolea, Perotti Santino y Carastro Matias. 6th



PPTX

School Timetable and Break from Jiantan Elementary School, Taiwan

Timetable

	MON	TUE	WED	THU	FRI
English	Mandarin	Mandarin	Math	Mandarin	Mandarin
Physical Education	Math	Physical Education	Mandarin	English	
Mandarin	Reading	Physical Education	Math	Physical Education	
Math	Life	Life	Life	Math	

LAST 8 BUSINESSES 10:00 - 11:00

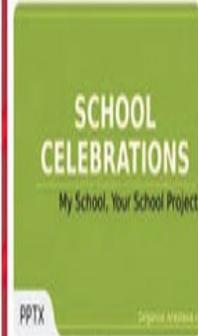


PPTX

SCHOOL UNIFORMS by daniela cardozo y ornella ireta

♡ 2

Moldova, Drochia, Public Institution Theoretical Lyceum "B.P. -Hasdeu", teacher Rața Natalia



PPTX

Extracurricular activities

Tao-Yuan Agricultural & Industrial Senior High School, Taiwan

Figura 11. Mural digital temático global en inglés. Finalmente, en el último mural que pertenece a la tercera fase del proyecto (también en la interfaz se eligió la opción “muro”), se compartieron videos o imágenes de encuentros sincrónicos organizados entre escuelas colaboradoras y también presentaciones que las escuelas hicieron sobre otras escuelas participantes para mostrar lo que aprendieron de ellas<sup>3</sup>. Este proyecto telecolaborativo global se adapta a la participación en diferentes idiomas y reúne a estudiantes de los distintos niveles del sistema educativo, incluido el nivel superior.

Si tomamos como ejemplo la última cohorte, podemos contar que escuelas primarias y secundarias argentinas se vincularon con una universidad de Guatemala y aprendieron de la vida en dicha institución de educación superior. Además de superar barreras espaciales y permitir trabajar juntos a estudiantes de distintos países, también se superaron barreras etarias donde alumnos de diferentes edades y niveles educativos pudieron aprender mutuamente.

Hemos mostrado que la comunicación asincrónica entre los participantes facilita la colaboración más allá de diferencias horarias, pero también vale la pena recordar el valor de implementar comunicaciones sincrónicas a través de videollamadas, mediante aplicaciones como Zoom, Google Meet o Microsoft Teams. La Figura 12 muestra el encuentro sincrónico entre dos escuelas, una localizada en Moldavia y otra en Argentina.

ANIM

Exchanging experiences and culture!!!

Two different cultures  
but the same 21st  
century generation  
(Nataly)



TRIAL



Figura 12. Encuentro sincrónico entre dos escuelas participantes.

## **El proyecto en tiempos de pandemia**

Como tantas otras actividades educativas, el proyecto “Mi escuela, tu escuela” tuvo el desafío de ser puesto en práctica en el año que el COVID-19 marcó nuestras vidas. Era una iniciativa que requería que los estudiantes compartieran sobre su vida en la escuela justo en el momento que estaban totalmente alejados de ella por el aislamiento social, preventivo y obligatorio (ASPO) dispuesto por las autoridades. Y resultó ser entonces cuando el proyecto fue utilizado por todos los docentes para reforzar el sentido de pertenencia de los estudiantes por la institución educativa, dado que debían hablar de sus escuelas en el momento que no estaban concurriendo a ellas de modo presencial. Todos quienes participamos en esa edición compartimos esta sensación de nostalgia al evocar el “edificio escuela” y todo lo que allí sucede a diario.

Gracias a la creatividad de los estudiantes y hasta, en algunos casos, a la colaboración de las familias que compartieron videos y fotografías de años anteriores, los alumnos tuvieron la posibilidad de compartir material con sus pares globales a pesar de la no presencialidad.

En esta cohorte, marcada por el aislamiento, se creó un grupo de WhatsApp para la comunicación exclusiva de los docentes, que resultó una herramienta muy valorada por agilizar la comunicación y evitar que los tiempos del proyecto se vieran afectados por las circunstancias. En muchos casos, esta herramienta sirvió también para publicar producciones intermedias o información no específicamente requerida pero que ayudaba a contextualizar las publicaciones planificadas. Esta aplicación recientemente incorporada al proyecto contribuyó a establecer un sentido de comunidad y una verdadera red entre los docentes colaboradores de distintas partes del mundo.



Mi Escuela, Tu Escuela

Alejandra, Anusia, Marta, +52 1 653 121 8761, +591 72884154, Tú



Marta GALINDO

Buenos días desde España. Nuestra presentación está lista, solo me falta ponerla en el padlet. Con mis, alumnos y alumnas hemos visto vuestras presentaciones y nos han encantado! Hemos visto que aunque tengamos edades diferentes y vivamos a tantos kilómetros de distancia nos gustan las mismas cosas 😊

2:06

Les ha sorprendido mucho que haya niños y niñas que tengan que ir en lancha a su colegio a través del río y se preguntaban si habría cocodrilos en vuestros ríos...

★ 2:07

Marta GALINDO

Les ha sorprendido mucho que haya niños y niñas que tengan que ir en lancha a su colegio a través del río y se preguntaban si habría cocodrilos en vuestros ríos...

Es verdad Mart, creo que hasta a nosotros que somos del mismo país nos cuesta imaginar esa situación y para esos alumnos una lancha es como tomar el colectivo para nosotros

9:52 ✓✓



Escribe un mensaje aquí



Figura 13. Grupo de WhatsApp donde los docentes se presentan para armar su propia red.

En la misma cohorte, pero con el grupo de nivel secundario, con el objetivo de traer la voz de los estudiantes al proyecto y trabajar con sus intereses genuinos, se les pidió que respondieran dos preguntas a modo de encuesta: 1) qué sistema educativo de América Latina les interesaba conocer más en profundidad; 2) en qué país europeo les gustaría estudiar si tuvieran que continuar sus estudios en el extranjero. Los cuestionarios se crearon con Google Forms y luego se analizaron los resultados.

## Which educational system would you like to investigate?

- Bolivia
- Chile
- Colombia
- Uruguay
- Brazil
- Paraguay

Figura 14. Formularios para el registro de elecciones de los estudiantes.

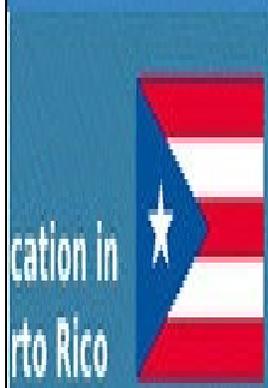
Una vez que los estudiantes realizaron sus elecciones en ambos formularios, se los dividió en grupos de acuerdo al país de preferencia y realizaron una investigación sobre el sistema educativo elegido, que culminó en una presentación que compartieron con el resto de la clase.

silvana + 6 · 1a

# Education in the World

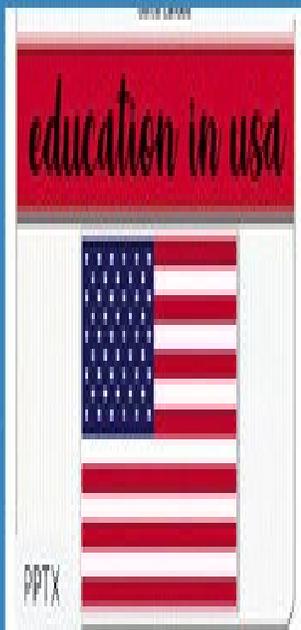
Find information and make a PPT presentation about: the educational system divisions, rural education, private vs public education, most famous universities  
When you finish your group presentation, upload it as a file in the cross below the group members

## Education in Puerto Rico



Camila / Salas, Natalia / Vega, Carolina / Vitorino  
PPTX

## Education in USA



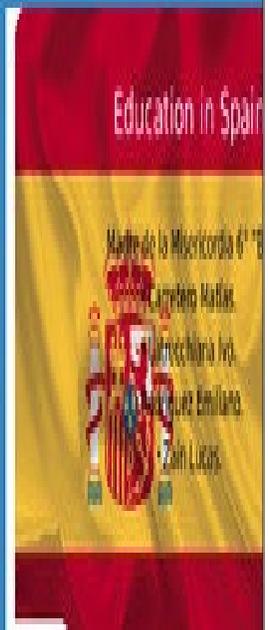
USA Peiretti

## Education in England



Education in England Amarillo, Cardozo, Salas y Vega

## Education in Spain



PPTX

Figura 15. Producciones creadas a partir de la investigación sobre diferentes sistemas educativos.

En el año 2021, gracias a la inclusión de nuevas tecnologías que nos ayudan a comunicarnos sin barreras, se sumaron las voces de educadores de otros países: Elisa Guerra<sup>4</sup>, de México y Patricia Faustino<sup>5</sup>, de Brasil, colaboraron sincrónicamente y les contaron a los estudiantes argentinos cómo es la educación en sus respectivos países. La exposición se realizó en inglés debido a que el proyecto había sido impulsado desde el área de Lengua Extranjera. Todos los proyectos de este tipo pueden ser enriquecidos con la participación de invitados expertos en la temática. Este tipo de colaboración corresponde a lo que Harris (1997) en su clasificación de estructuras de actividades telecolaborativas denomina telepresencia<sup>6</sup>. Para explotar al máximo los aportes de estas docentes, se organizaron diferentes actividades de audiocomprensión en inglés que los estudiantes realizaron a partir de escuchar sus relatos.

1. When her children were very young ...
  - a. she started teaching them and their friends at home.
  - b. she chose a challenging school for them.
  - c. she started teaching them at home.
  
2. When she started teaching ...
  - a. she had been studying to become a teacher.
  - b. she was not studying at teachers' training college.
  - c. she had been a teacher for twenty years.
  
3. She founded her own school because ...
  - a. she graduated from college.
  - b. her children asked her.
  - c. she didn't find a school that was stimulating and challenging enough.
  
4. Her school was founded ...
  - a. twenty years ago.
  - b. when she was twenty.
  - c. when she graduated.

Figura 16. Actividad para constatar la audiocomprensión sobre la exposición ofrecida por la educadora de México.

## **El proyecto y sus emergentes**

Todos los proyectos suelen dejar en la mente y en el corazón de los participantes una anécdota que vale la pena recordar. La primera anécdota relacionada con “Mi escuela, tu escuela” nos lleva a sus inicios, a la primera edición, y pone de manifiesto la creatividad que los estudiantes pueden aportar a la experiencia pedagógica cuando se sienten convocados.

El proyecto “Mi escuela, tu escuela” dejó huellas muy especiales en los estudiantes de la primera cohorte y ellos dejaron huellas en este, ya que de esa primera experiencia surgió el logo que aún hoy se utiliza como símbolo. Este logo, diseñado por los mismos estudiantes, puede apreciarse en la Figura 17.



Figura 17. Logo del proyecto creado por estudiantes en su primera cohorte. Se observan escuelas con características diferentes unidas alrededor de un globo terráqueo.

En otra edición, una escuela de la provincia de Santa Fe había trabajado con una escuela de Bielorrusia. Poco tiempo después, deportistas santafesinos viajaron a Bielorrusia para un encuentro deportivo y oficiaron de mensajeros. A través de los jugadores, los chicos de los dos países intercambiaron presentes típicos y lograron llevar al plano material algo de todo lo que había ocurrido en la virtualidad.

La propuesta se fue enriqueciendo y renovando con los años, también con propuestas lúdicas (gamificación). En la cohorte 2021, cuando ya todos estábamos más familiarizados con las nuevas tecnologías, las categorías para trabajar sobre las escuelas fueron presentadas a los estudiantes como apertura del proyecto a través de un juego de cajas creado en el sitio Word Wall Net, como se puede ver en la Figura 18. Al abrir cada caja, los alumnos debían contar de modo oral algunos aspectos del tema que les había tocado referir a su escuela. Este fue el paso introductorio a la investigación sobre la institución educativa que guio todo el proceso.

0:30

Tap one to open

✓ 0

Materias

Nuestro escudo

Uniformes escolares

Nuestro edificio escolar

Proyectos especiales

6

Nuestra escuela a la distancia

Música en nuestra escuela

9

Salidas didácticas

Rutinas escolares

Actos y celebraciones en nuestra escuela

Historia de nuestra escuela



## Figura 18. Presentación de temáticas del proyecto mediante educación gamificada.

La gamificación de esta parte de la propuesta permitió dividir a los estudiantes en diferentes grupos de trabajo de acuerdo a los diferentes temas para investigar en el transcurso del proyecto.

### **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Este proyecto se desarrolla todos los años, dos veces por ciclo lectivo, respetando el calendario académico de Argentina. Para una mejor organización, se dispone de un período de inscripción, uno de participación y uno de cierre, como ya hemos mencionado. La inscripción se puede realizar directamente en un formulario alojado en el sitio de la red iEARN o en las redes sociales de la organización o en mis redes sociales <sup>7</sup> donde como facilitadora del proyecto lo publico regularmente. Allí, casi siempre en los meses de marzo y agosto se publica la convocatoria para los docentes que deseen participar con sus grupos. La propuesta es atractiva, tanto por la temática como por su flexibilidad: cada docente puede adaptarla de acuerdo al tiempo que le pueda dedicar y de acuerdo a los recursos que tiene a disposición.

El estudio de las escuelas es una forma de aproximarse a otras realidades. El proyecto ayuda a los alumnos a tomar distancia de su escuela y volver a mirarla con ojos de “investigador”. La propia escuela es observada a través de otros lentes y es ahí cuando se revalorizan los sentidos de identidad y pertenencia. Los estudiantes sienten orgullo al contar a otros cómo es la escuela a la que asisten y también aprenden de las similitudes y diferencias que encuentran con instituciones de otros lugares.

Algunas escuelas, cuando empezaron a participar del proyecto presentaban problemas en su infraestructura y deficientes condiciones edilicias (por ej., tenían piso de tierra), y en la actualidad representan escuelas modelo de

innovación educativa. Tal es el caso de la escuela “Tomás Alba Edison” de la provincia de Mendoza. Otras escuelas tienen como particularidad que sus alumnos viajan una hora o más en lancha para asistir a clase, como es el caso de la escuela “San Fernando Islas”, en provincia de Buenos Aires. Gran parte de la riqueza de esta iniciativa reside en conocer esas experiencias y entender esas realidades.

Las escuelas más tradicionales, las escuelas rurales, las escuelas de islas, las escuelas técnicas, los liceos, todas presentan un abanico de posibilidades y necesidades. La información brindada por quienes allí estudian y trabajan nos ayuda a comprender cómo se transita la vida educativa en otras realidades y nos orienta para pensar en aquellas acciones que podemos llevar adelante para construir una educación de calidad.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 2

[Ver aquí](#)

Figura 9. Presentaciones d

[Ver aquí](#)

Figura 10. Mural temático

[Ver aquí](#)

Figura 11. Mural digital te

[Ver aquí](#)

Figura 15. Producciones c

[Ver aquí](#)

Figura 16. Contribución sc

## Notas

1. Disponible en: [tinyurl.com](http://tinyurl.com)

2. El cuestionario completo en inglés se encuentra disponible en: [tinyurl.com](http://tinyurl.com)

3. Se pueden apreciar los aprendizajes logrados en el enlace al Padlet: [padlet.com](http://padlet.com)

4. Elisa Guerra: docente de la localidad de Aguas Calientes en México, especializada en alfabetización infantil. Autora de libros de texto para educación primaria y de textos para el desarrollo profesional docente como La enseñanza en la Cuarta Revolución Industrial (2014). En 2015, fue nombrada “Mejor Educadora de América Latina” por el BID y la Fundación Alas. Dirige un pódcast de literatura creativa con sus estudiantes.

5. Patricia Faustino: docente brasileña retirada. Profesora de Inglés. Miembro de la red iEARN.

6. Se denomina “telepresencia” a la aparición en línea de un especialista en la temática del proyecto en una o varias oportunidades para aportar su conocimiento sobre el tema y enriquecer la propuesta.

7. Redes sociales de Silvana Carnicero Sanguinetti:

- Facebook: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

- Instagram: [www.instagram.com](http://www.instagram.com)

- Twitter: [twitter.com](http://twitter.com)

## **EXPERIENCIA ABP #3**

### **Proyecto “Amigos alrededor del mundo”**

-

#### **Temas**

Amistad, tolerancia, inclusión, diversidad, discriminación y bullying. Educación Sexual Integral (ESI).

#### **Destinatarios**

Estudiantes de tercer año de escuela primaria (8 años).

#### **Objetivos**

Fomentar el interés por la lectura.

Leer con mirada crítica.

Establecer relaciones entre el contenido de una ficción con la realidad.

Extraer ideas principales de un cuento.

Comprender el mensaje del cuento y relacionarlo con problemáticas sociales actuales.

Fomentar los valores de una sociedad inclusiva.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Educación Ciudadana. Educación Sexual Integral (ESI).

## **Actividades**

Lectura y escucha del cuento “Amigos”, de la autora Alma Flor Ada.

Análisis del cuento.

Ilustraciones sobre las partes representativas del cuento con la herramienta Paint.

Intercambio de ideas sobre el cuento con pares de otras regiones en foros de discusión.

## **Descripción**

El proyecto “Amigos alrededor del mundo” utiliza como disparador el cuento “Amigos”, de la autora Alma Flor Ada<sup>1</sup>. La historia enlaza temas como la amistad, la diversidad y la inclusión a través de las figuras geométricas que cobran vida. El cuento trata acerca de las vivencias de los niños de una comunidad representados por las figuras geométricas que representan distintos grupos de amigos que comparten características similares. Cada figura representa un grupo y cada grupo se mantiene aislado. Guiados por el consejo de los adultos de jugar siempre con los que son similares a ellos, los niños viven separados de los demás, hasta que en un momento descubren la maravillosa

posibilidad de cooperar y establecer lazos de amistad cuando se mezclan y dejan de lado las diferencias. El potencial de este cuento radica en la necesidad de que desde pequeños los chicos tomen conciencia de la importancia de aceptar las diferencias y luchar por una sociedad más inclusiva.

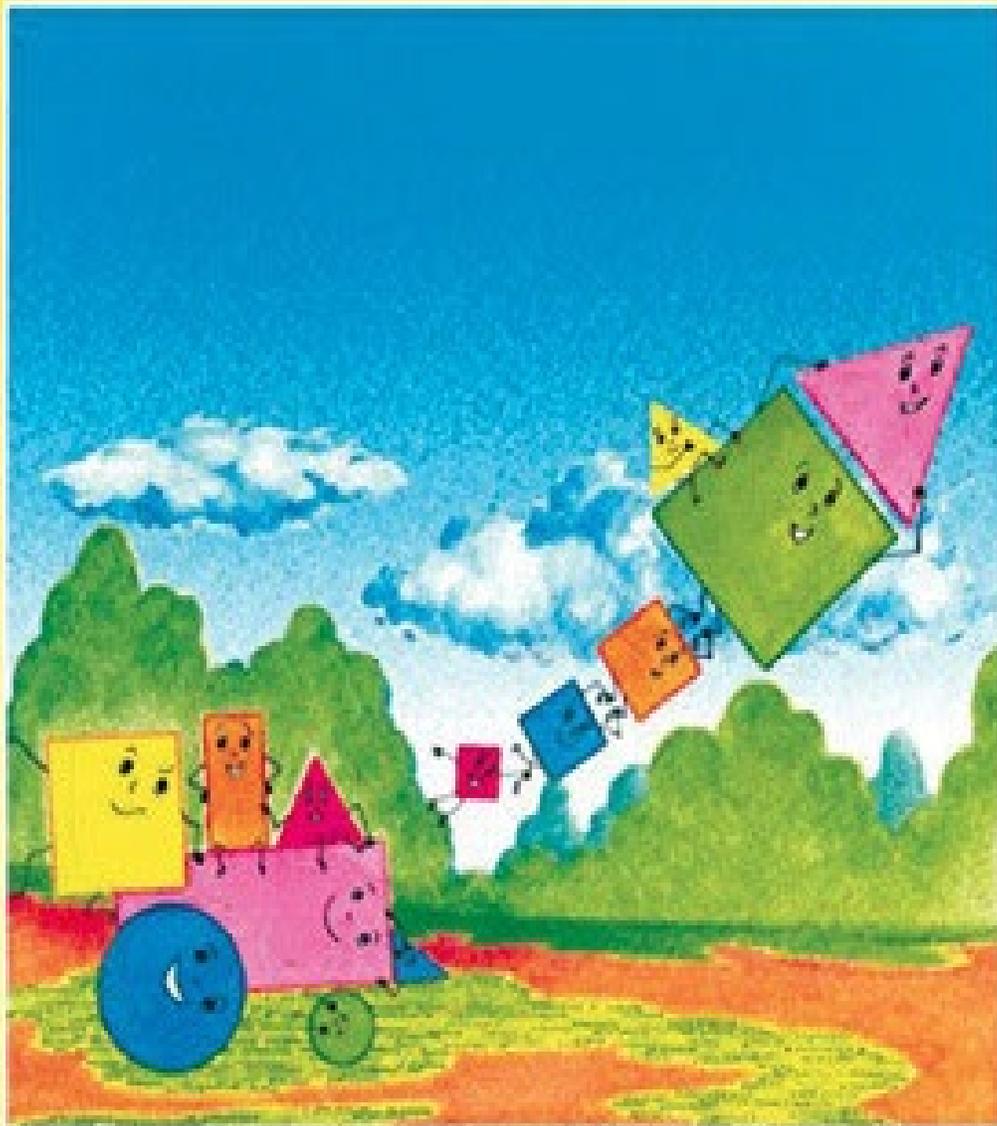
El libro tiene una versión en inglés y otra en español, por eso el proyecto puede ser desarrollado en cualquiera de los dos idiomas. Para la experiencia que aquí se narra, se trabajó en español. Además de leer, tuvimos la posibilidad de escuchar la narración del cuento en la voz de la autora.

Comenzamos el trabajo en el proyecto con una charla a partir de las predicciones que los chicos fueron formulando al observar las imágenes de la tapa del cuento y otros elementos paratextuales. Luego pasamos a la escucha activa del cuento.

LIBROS PARA CONTAR

# AMIGOS

ALMA FLOR ADA



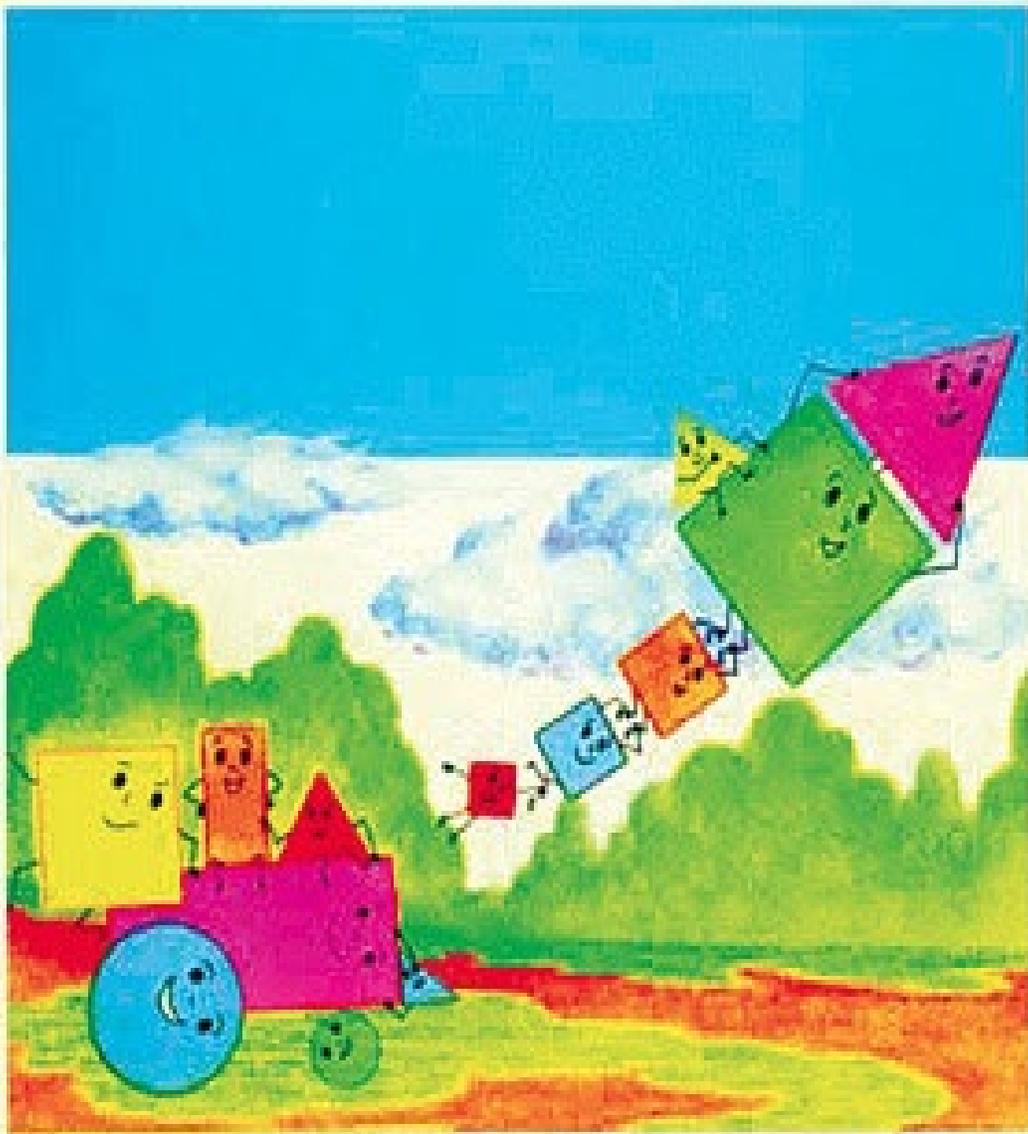
loqueleg



STORIES FOR THE TELLING

# FRIENDS

ALMA FLOR ADA



ALFAGIARA  
ALMA FLOR ADA  
www.alfagiara.com

Figura 1. Tapa del libro “Amigos”, de Alma Flor Ada, en ambos idiomas.

En el sitio web del proyecto se ofrece el audiolibro. Después de escuchar el cuento narrado por la autora con los chicos, se propuso una lluvia de ideas y anotamos los temas que reconocieron al escuchar la historia.

Luego, varios alumnos leyeron en voz alta y, a continuación, se analizaron los temas presentes en la historia para que cada uno pudiera relacionarlos con la vida escolar y familiar.

Recordamos que se trata de un proyecto telecolaborativo en el que otras escuelas se encuentran realizando actividades similares en diferentes lugares. Por ese motivo, en una segunda fase, los grupos se presentan, ya sea en un foro en el que escriben mensajes, o también subiendo fotografías, videos e ilustraciones a un Padlet. Estas fueron algunas alternativas utilizadas.

En este caso, si pensamos en la dinámica de producciones colaborativas propuestas por Libedinsky (2011), podemos decir que esta iniciativa propone una producción en espejo porque la actividad fue compartida por dos grupos participantes a partir de la lectura del mismo cuento y luego se compartieron las actividades realizadas: un grupo de alumnos de Argentina y otro de Puerto Rico.

# Amigos alrededor del mundo - Friends around the world



Estudiantes (edades entre los 3 y los 8 años) leerán el libro "Amigos" u otros textos de literatura infantil y participarán en actividades sobre los temas de la amistad, la diversidad y la inclusión. "Amigos" es un texto literario en el cual las figuras geométricas, aisladas por sus diferencias, descubren lo maravilloso de jugar juntas y colaborar juntas. En este texto, la autora Alma Flor Ada enlaza los temas de la amistad, la diversidad y la inclusión a través de las figuras geométricas que cobran vida en esta comunidad que se transforma de un aislamiento entre los personajes hasta un descubrimiento maravilloso de cooperación y amistad.

Con este texto, las clases participantes entrarán en el proceso de la lectura y el diálogo creativo para trabajar algunos de los temas que proponemos: 1. Diversidad e inclusión, 2. Integración matemáticas y lenguaje, 3. Pensamiento crítico, 4. El rol del juego, 5. Integración de las tecnologías, 6. Valores (amistad) y 7. Creatividad (poesía, canciones, arte u otros). Estos temas son categorías, en las cuales los maestros y sus estudiantes pueden decidir qué actividad llevar a cabo. Ustedes pueden ser creativos y añadir otro(s) tema(s), así como actividades.

Figura 2. Sitio del proyecto “Amigos alrededor del mundo” dentro de la red iEARN.

Luego de la fase inicial, en un espacio dedicado a las actividades, los grupos van alojando sus producciones y narran cómo trabajaron a partir del cuento.

En nuestra escuela, el trabajo se desarrolló en dos espacios físicos diferentes: el aula de clase y el aula de Informática. En esta última, los estudiantes comparten una computadora cada dos alumnos, por eso se decidió que trabajen de a pares. Los estudiantes debían elegir la parte del texto que más les había gustado y dibujarla utilizando el programa Paint de Microsoft Office para luego compartir su elección con los chicos de otra escuela.

Al analizar los foros, es posible observar las discusiones sobre qué parte les gustó más o les llamó más la atención. Además de dibujar, los grupos justificaron su elección. También se refirieron a sus aprendizajes en relación con los valores que reconocieron en el cuento.

Me gustó cuando el rectángulo y los círculos se hicieron amigos y hacen un auto y aprenden que siempre hay que jugar juntos.

Martu Russo.

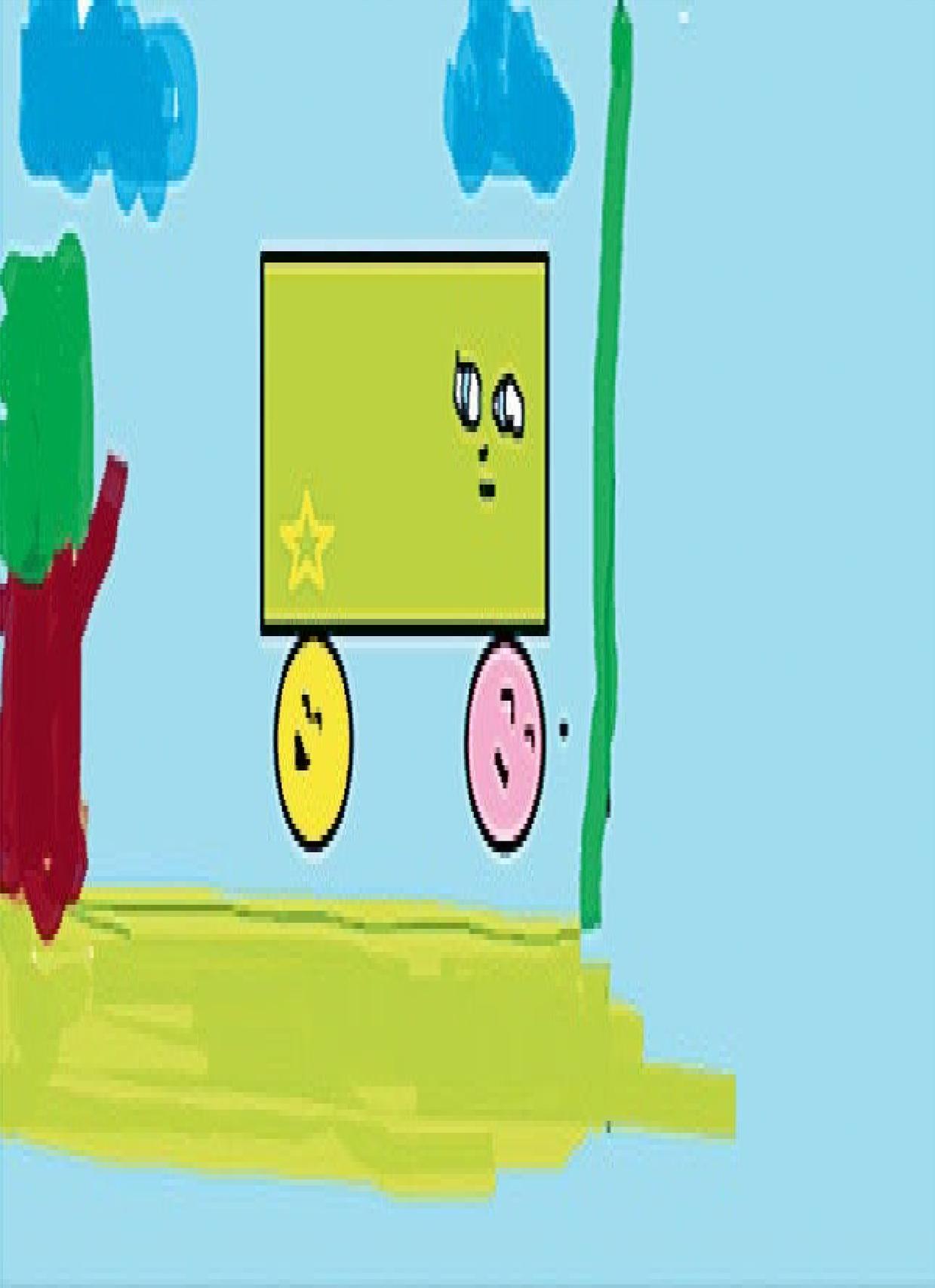


Figura 3. Trabajos realizados por los estudiantes de Argentina sobre el cuento.

Además de los foros de presentación de las escuelas y de presentación de los trabajos, la facilitadora habilitó un tercer espacio para que los chicos puedan valorar la experiencia colaborativa al finalizarla.

La última fase del proyecto está dedicada según los hilos de discusión del foro a la valoración de la experiencia de colaboración mediada por tecnologías. En algunos casos los docentes piden que se expresen los estudiantes o los mismos docentes comparten su propia opinión.

La profesora del grupo que participó desde Puerto Rico cuenta cómo, además de trabajar desde el área de Prácticas del Lenguaje, se incorporó a la propuesta el área de Ciencias Naturales, ya que se basaron en el cuento sugerido para crear otro llamado “Amigos emplumados”, que relacionaron a las aves. Una vez más enfatizamos que si bien cada proyecto tiene propuestas de trabajo sugeridas por los creadores que invita a la colaboración global, cada docente con su impronta creativa y su manejo de herramientas tecnológicas puede introducir las variaciones que desee para enriquecer la experiencia.

▪

## **Intercambio Argentina - Puerto Rico**

Espacio para la colaboración entre las clases de Patricia Gola, de la Escuela Madre de la Misericordia y Elizabeth Cuevas, de la Escuela Elemental de la Universidad de Puerto Rico

### **Fase 1: Nos conocemos**

31 vistas 4 comentarios Más reciente: Marilia Colón

## **Fase 2: Actividades**

9 vistas 3 comentarios Más reciente: Marilia Colón

## **Fase 3: Valoración de la experiencia**

5 vistas 1 comentarios Más reciente: Marilia Colón

**marilia\_colon**

¡Saludos! Soy maestra Marilia Colón de la escuela S.U. Pedro Fernández de Naranjito, Puerto Rico. Durante este primer semestre escolar mi grupo consta de 14 pequeñines del primer grado, los cuales escucharon el cuento “Amigos” y luego realizamos varias actividades desarrollando manualidades utilizando las figuras geométricas. A su vez crearon pajareras, comederos, bebederos y nidos de nuestros amigos emplumados.

Evelyn Cruz

*Aguilón*

Ilustraciones: Mariana Astacio Méndez



Figura 4. Foro del intercambio y valoración de la docente de Puerto Rico sobre el trabajo desde las áreas de Lengua y Ciencias a partir de la participación en el proyecto.

Adjunto video de las actividades de mi grupo.

Con cariño, maestra Marilia Colón De primer grado Esc. Pedro Fernández Naranjito, Puerto Rico

▪

### **El proyecto y sus emergentes**

Este proyecto tiene como base un cuento y, a partir de su lectura y escucha, surgieron interesantes charlas sobre los valores que los estudiantes fueron encontrando a medida que trabajaban con él. Entre esos valores podemos mencionar la amistad, el respeto por la diversidad y la inclusión. También la historia se pronuncia fuertemente en contra del bullying y la discriminación, y pone en juego el importante rol que cumplen los adultos como modelos en estos temas. La historia pone de manifiesto cómo algunos episodios de bullying surgen de comentarios iniciados por los propios adultos.

### **Resultados y proyecciones de la experiencia**

A partir de este cuento se continuó trabajando con otros basados en valores y se realizaron nuevas actividades afines. La interpretación de los cuentos fue apoyada por el trabajo con organizadores gráficos, y la mayoría de ellos fueron

dramatizados por los estudiantes. Se invitó a los alumnos a crear sus propios cuentos y compartirlos en el espacio colaborativo en línea.

Dados los resultados positivos observados en este proyecto telecolaborativo realizado en 2019, un año después y ya en pandemia, lejos del aula física, se eligió otro cuento para trabajar colaborando en línea, pero esta vez a nivel clase. Es importante recordar que la telecolaboración no necesariamente implica el trabajo a kilómetros de distancia sino la colaboración a través del uso de nuevas tecnologías entre personas, en este caso estudiantes, que no están compartiendo el mismo espacio físico. La pandemia y el aislamiento social, preventivo y obligatorio fue un contexto que puso a prueba las posibilidades de colaboración en línea.

El cuento elegido en ese momento y muy atinado al contexto fue “Esperanza. ¿Dónde estás?”, de la autora Elisa Guerra<sup>2</sup>, o su versión en inglés, “Hope, where are you?”, que es la que utilizamos nosotros por tratarse de la materia lengua extranjera; pero las propuestas que comparto aquí pueden perfectamente ser trabajadas con la versión del cuento en español. Este cuento narra la historia de cómo vivieron la pandemia distintos niños y niñas alrededor del mundo y fue trabajado con distintas propuestas en dos cursos: tercero y quinto año de secundaria, es decir, con estudiantes de quince y diecisiete años respectivamente.



# ESPERANZA

¿Dónde estás?

Armand Doucet y Elisa Guerra

ilustrado por Ana RoGu

Figura 5. Tapa del libro “Esperanza. ¿Dónde estás?”, de los autores Armand Doucet y Elisa Guerra.

En tercer año, los estudiantes fueron divididos en grupos. A cada grupo se le asignó una historia. La primera propuesta fue contestar preguntas sobre el contenido de cada cuento.

*¿Dónde ocurre la historia?*

*¿Quiénes son los personajes?*

*¿Cuáles fueron los tres eventos más importantes?*

*¿Cuál fue el principal problema?*

*¿Cuál fue la solución?*

*Ilustra una imagen representativa de la historia.*

Luego de haber leído la historia y responder, cada grupo creó una presentación PowerPoint con las respuestas. Las presentaciones fueron compartidas en un mural digital elaborado en Padlet. Vale la pena aclarar que se eligió como fondo de la pizarra digital un mapa del mundo para poder geolocalizar la presentación de cada una de las historias, ya que cada una refería a un continente diferente.

Podiv

silvana + 7 + 2a

**Hope: Where are you?**

Post your presentation in the correct continent

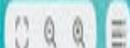
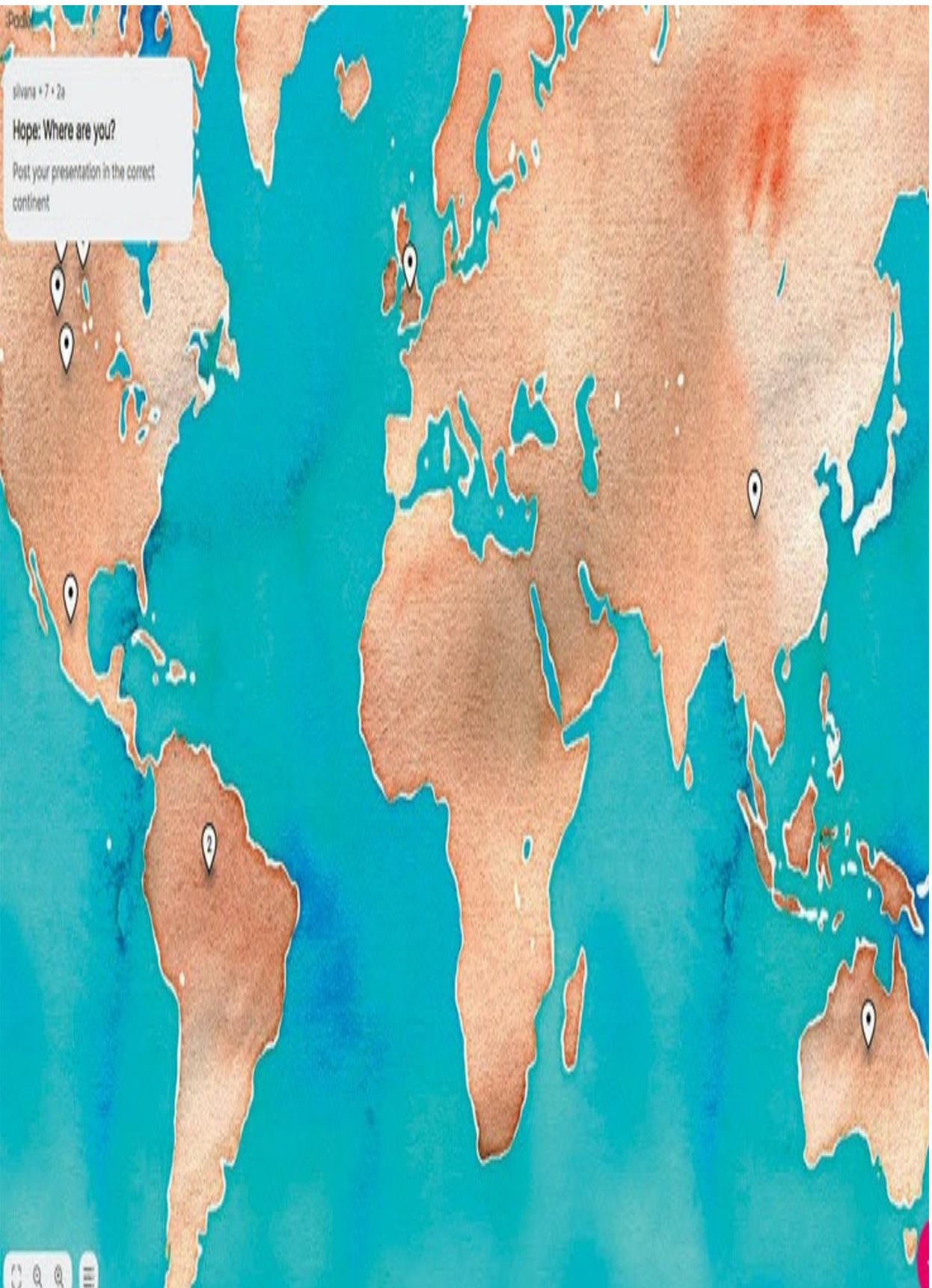


Figura 6. Mural con presentaciones de las historias geolocalizadas, realizadas por los estudiantes.

En el grupo de quinto año, se utilizó el mismo cuento pero con una propuesta más abarcativa. Nuevamente los estudiantes fueron divididos en grupo, pero esta vez a partir de la lectura de los cuentos se trabajó con un organizador gráfico centrado en el personaje, donde debían contar lo que este percibía a través de sus sentidos. Como segunda propuesta cada grupo tuvo que crear una historia que se basara en los mismos valores que pregona el cuento leído: la amistad, la resiliencia o la responsabilidad entre otros.

Para no perder la esencia del proyecto telecolaborativo donde es tan importante lo que producen los estudiantes como también qué aprenden de lo construido por otros, cada grupo debía crear dos juegos en el sitio Word Wall Net basados en el cuento leído para que los compañeros pudieran jugar y familiarizarse con las diferentes historias.

c silvana + 10 + 6mo

## Book: Hope, where are you? 5B

Tasks to be uploaded: Graphic organizer, the link to the TWO GAMES and your group story about a crisis that became an opportunity

### Oceania

#### Graphic organizer

**The Retelling Hand**

1. **Title**  
Main character(s)

2. **Setting**  
Setting, where and when the story takes place

3. **Problem**  
Problem, the problem in the story

4. **Theme**  
Theme, the message of the story

5. **Resolution**  
Resolution, the ending of the story

#### Games

<https://wordwall.net/es/resource/7398158>

398158

<https://wordwall.net/es/resource/7398158>

### Asia

#### Our Story: Gabriela, Asia

My passion is dancing, I have been dancing for 5 years. I have classes twice a week but every time I get bored I put on music and dance. Dancing helps me to get away from my problems and not think about anything for a while.

At the moment I have online classes, but I live in a flat and don't have much space to dance. I'm frustrated because the steps don't work out the way I'd like them to. My family says I'm annoying by dancing in the living room.

### Africa

#### Graphic Organizer

**The Retelling Hand**

1. **Title**  
Main character(s)

2. **Setting**  
Setting, where and when the story takes place

3. **Problem**  
Problem, the problem in the story

4. **Theme**  
Theme, the message of the story

5. **Resolution**  
Resolution, the ending of the story

#### Games

<https://wordwall.net/es/resource/541303/main-characters>

541303/main-characters

### Europe

#### Story: Rick, Europe

I'm Rick, I live in the European continent, I always liked being active, running from here to there, When I spent a lot of time still, anxiety ate at me and I could not sit down to enjoy moments of relaxation, in times of pandemic I had to go to a psychologist who after several sessions helped me control my anxiety and now I can have long talks with my loved ones sitting on the patio, something that until a few months ago was impossible for me, in addition to resting better and enjoying more moments of peace and tranquility.

### Latin America

#### Games

<https://wordwall.net/es/resource/7407174>

407174

<https://wordwall.net/es/resource/7406984>

406984

#### Story: Ines, Latin America

Ines is 43 years old, and today is a sad day for her. After 15 years of marriage, she is going to divorce his husband, his lifemate and her daughter's dad. After signing the papers she feels really bad, as if nothing makes sense and the only thing she does is lie down in bed and watch movies. Maria, her daughter, visited her and when she

Figura 7. Mural con las historias recreadas por los estudiantes.

3:18

Tap a hidden word



D	I	S	T	A	N	C	E	Z	M
V	W	H	I	S	P	E	R	Y	L
N	O	R	M	A	L	L	B	U	D
I	S	O	T	B	L	A	F	E	K
Y	M	H	J	N	G	R	S	L	N
E	E	O	V	Y	A	S	L	A	C
W	L	P	M	E	E	T	T	H	
L	D	E	F	R	Y	A	L	J	G

## Figura 8. Las historias gamificadas.

Luego de haber presentado el trabajo telecolaborativo realizado a partir de la lectura de obras tan diferentes como “Amigos” y “Esperanza, ¿dónde estás?”, es importante recordar que el aprendizaje basado en proyectos puede partir desde distintos lugares: una problemática del mundo real, un cuento, un Objetivo de Desarrollo Sostenible, una biografía o una obra de arte. La clave es formular la pregunta correcta y emplear nuestra creatividad como docentes para transformar una idea en un proyecto y avanzar un poco más, considerando que con el uso de las TIC nuestro trabajo se puede enriquecer con la colaboración de otros.

Producciones destacadas del proyecto N.º 3

[Ver aquí](#)

Figura 6. Mural con preser

[Ver aquí](#)

Figura 7. Mural con las hi:

## **Notas**

1. Alma Flor Ada Lafuente es una escritora cubano-norteamericana, nacida el 3 de enero de 1938 en Camagüey, Cuba. Especialista en enseñanza bilingüe. Autora de numerosos libros infantiles, ha sido galardonada con varios premios. Profesora emérita de la Universidad de San Francisco. Véase biografía completa: [bit.ly](#)

2. Véase biografía de Elisa Guerra en nota 4 de p. 94.

## **EXPERIENCIA ABP #4**

### **Proyecto “El sida más allá de tu propio patio”**

-

#### **Temas**

Enfermedades de transmisión sexual. Discriminación. Igualdad de género. Educación Sexual Integral (ESI).

#### **Destinatarios**

Estudiantes de segundo año de escuela secundaria (13-14 años).

#### **Objetivos**

Concientizar sobre las causas y consecuencias de las enfermedades de transmisión sexual.

Abordar el problema de la discriminación asociada a determinadas enfermedades.

Utilizar el vocabulario aprendido sobre salud en un contexto genuino de producción de conocimiento.

Colaborar en red para alcanzar la concientización global sobre la enfermedad

abordada.

Crear folletos que reflejen lo investigado y que ayuden a otros a practicar una sexualidad responsable.

## **Asignaturas**

Lengua. Informática. Biología. Construcción de Ciudadanía. Inglés. Cultura y comunicación.

## **Actividades**

Investigación sobre la problemática del virus de inmunodeficiencia humana (VIH) y el síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA).

Encuestas de sondeo de conocimiento sobre la enfermedad.

Creación de presentaciones multimediales sobre causas y consecuencias.

Visualización y actuación de la película Filadelfia (dir.: Jonathan Demme, EE.UU., 1993).

Creación de folletos informativos.

Organización de evento de concientización.

## **Descripción**

Rescatamos una experiencia que tuvo lugar hace ya varios años en la Argentina,

tiempo después de que el virus de inmunodeficiencia humana (VIH) causante de la enfermedad del sida comenzara a circular y se convirtiera en una problemática importante para el mundo adolescente y adulto.

Este proyecto, desarrollado en el marco de la red iEARN, se inició poco tiempo después de que el sida llegara a la Argentina para convertirse en una enfermedad que azotaría a los jóvenes adultos fuertemente. La iniciativa comenzó con la propuesta de investigar sobre las causas, consecuencias e impacto del síndrome a nivel local, regional y global.

Por el carácter colaborativo a nivel global del proyecto, se promovió el estudio de la temática del VIH/sida en los distintos países participantes, de modo que estudiantes de diversas regiones pudieran comparar sus realidades y tomar conciencia de las vías de transmisión, las formas de prevención y la importancia de desarrollar actitudes no discriminatorias ante quienes hubieran contraído el virus, sin importar cuál haya sido la vía de transmisión.

En esta experiencia de colaboración internacional enmarcada dentro del aprendizaje basado en proyectos, los participantes pertenecían a países muy variados de distintos continentes con un fuerte predominio de aquellos lugares donde la enfermedad estaba más instaurada, como lo eran Canadá, Camerún, Sierra Leone, Holanda, Irán, Uganda, Togo y Argentina. La muestra de países involucrados da cuenta que la problemática afectaba a países tanto desarrollados como subdesarrollados.

Para llevar adelante las diferentes actividades sugeridas por los organizadores de la propuesta, los estudiantes enriquecieron su trabajo a partir de la inclusión de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Entre algunas de las tareas mediadas por las TIC que se realizaron, podemos mencionar la búsqueda de información a través de internet; la consulta sobre vocabulario en inglés en diccionarios electrónicos; la creación de encuestas interactivas; el procesamiento de datos; la redacción de textos para comunicar las conclusiones de la investigación; también la participación en foros de discusión con estudiantes de los diferentes países participantes y la publicación de los trabajos en el sitio web asignado por el facilitador del proyecto a cada escuela.

Como toda propuesta educativa organizada en el marco del aprendizaje basado en proyectos, el inicio de este proceso parte del conocimiento de los estudiantes sobre el tema seguido de la indagación, utilizando distintas fuentes. Pero, por el

carácter telecolaborativo de la iniciativa, a esta fase inicial es necesario sumarle la presentación de estudiantes participantes de distintas partes del mundo que se iban incorporando al proyecto para construir conocimiento sobre el tema.

La presentación de los colaboradores en el foro, el relevamiento de los conocimientos previos sobre la temática y el inicio de la investigación constituyeron la primera fase de esta experiencia, junto con encuestas realizadas a estudiantes y a miembros de la comunidad educativa.

El relevamiento sobre la familiaridad de los estudiantes con el tema se realizó mediante una encuesta creada utilizando una aplicación para generar encuestas en línea llamada SurveyMonkey. Como el proyecto fue iniciado en el área de Inglés, las preguntas que los estudiantes debían contestar estaban redactadas en el idioma que ellos estaban aprendiendo; si la propuesta hubiera surgido en alguna de las otras áreas intervinientes, estas podrían haberse formulado en la lengua materna de los alumnos.

3. Do you know the difference between AIDS and HIV?

		Response Percent	Response Total
YES		91.5%	43
NO		6.4%	3
I DON'T KNOW		2.1%	1
OTHER		0%	0
<b>Total Respondents</b>			<b>47</b>
(skipped this question)			1

4. Do you know any typical symptoms of AIDS?

		Response Percent	Response Total
YES		66%	31
NO		25.5%	12

Figura 1. Resultados de la encuesta inicial que respondieron los estudiantes.

En búsqueda del vínculo familia-escuela y del convencimiento de que problemáticas como la planteada deben ser parte del diálogo de la escena familiar para que los chicos encuentren allí un lugar de expresión, luego de contestar la encuesta en inglés, los estudiantes crearon una encuesta similar en español que les permitía relevar el conocimiento que circulaba sobre el tema entre sus familiares y amigos.

6. ¿LAS LÁGRIMAS Y LA SALIVA TRANSMITEN EL VIRUS DEL HIV ? 

V

F

7. ¿CUANDO ALGUIEN SE LASTIMA SE DEBE UTILIZAR GANTES PARA ATENDERLO , PARA NO TENER CONTACTO CON LA SANGRE

? 

V

F

8. ¿AL TATUARSE UNO NO DEBE PREOCUPARSE PORQUE NO SE PUEDE PRODUCIR LA TRANSMISIÓN DEL VIRUS? 

V

F

9. ¿LA DONACIÓN DE SANGRE ES UNA SITUACIÓN DE RIESGO PARA EL DONANTE ? 

V

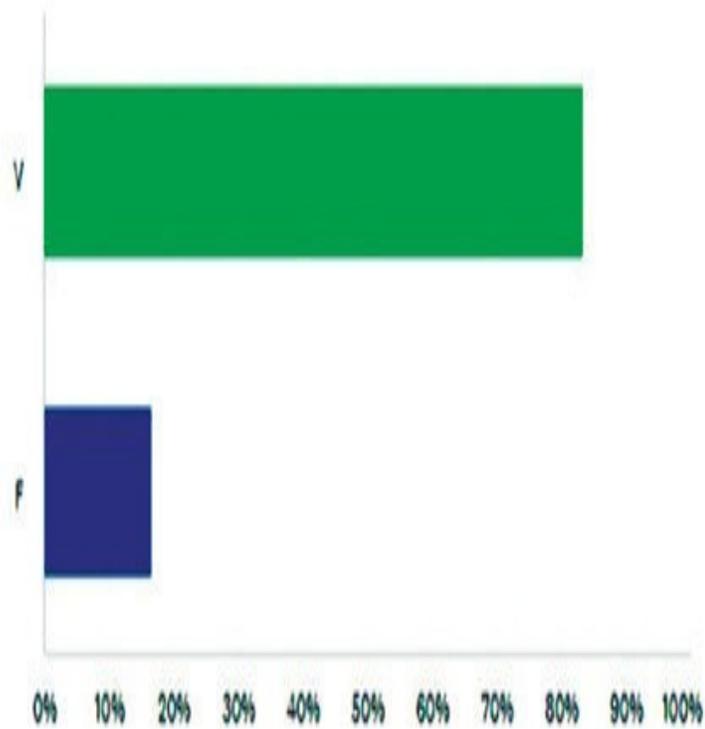
F

Figura 2. Encuesta sobre los conocimientos previos sobre el VIH/sida creada en la aplicación SurveyMonkey.

Los resultados de ambas encuestas realizadas, tanto la destinada a los estudiantes como aquella dirigida a diferentes miembros de la comunidad educativa (incluyendo a los familiares), fueron presentados en gráficos de barra.

# ¿EL HIV SE DETECTA POR UN ANALISIS DE SANGRE ?

Respondidas: 18 Omitidas: 0



OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS	
▼ V	83,33 %	15
▼ F	16,67 %	3
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>

### Figura 3. Resultados de encuesta en gráficos de barra.

A partir de los conocimientos disponibles sobre la temática y también, sobre lo que no se sabía o era necesario profundizar, se inició un proceso de investigación en el cual los estudiantes abordaron distintos aspectos de la enfermedad como su surgimiento, sus causas, sus consecuencias; y se la analizó desde diferentes perspectivas: histórica, geográfica, social, biológica, local y global.

Los resultados de la investigación, que fue realizada en grupos de trabajo, se presentaron en láminas dentro de la escuela y en presentaciones multimediales, tanto en idioma español como en inglés. El idioma variaba de acuerdo con la audiencia destinataria: cuando se preparó material visual para la comunidad educativa, los textos fueron redactados en español, pero cuando se dispuso para ser compartido globalmente con participantes provenientes de otras nacionalidades, los resultados se expresaron en inglés.

# HIV AND AIDS



VIRUS OF THE  
AIDS



H.I.V



CYCLE OF  
THE HIV

HIV: THE HUMAN IMMUNODEFICIENCY VIRUS IS RESPONSIBLE FOR AIDS. THE PERSONS WITH HIV SUFFER MALNUTRITION, NEUROLOGICAL COMPLICATIONS, PHYSICAL IMPAIRMENT AND FEVER. TRANSMISSION OF AIDS: VERTICAL TRANSMISSION, BLOOD TRANSMISSION. WE CAN AVOID THE EXTENSION OF THE VIRUS IN THE POPULATION. FOR THAT, WE MUST USE CONDOMS DURING THE SEXUAL RELATIONSHIPS. IN THE CASE OF DRUGS, WE MUST AVOID SHARING NEEDLES. FOR PEOPLE THAT WORK IN HEALTH

Figura 4. Póster creado por los estudiantes como resultado de la investigación inicial.

Para que los estudiantes entendieran la importancia de la problemática se trabajó con diferentes productos culturales que ellos consumían, desde biografías de personalidades que habían perdido la vida por la enfermedad hasta canciones y películas que planteaban distintas miradas sobre el VIH y el sida y su impacto en la sociedad.

Canciones como El show debe continuar (The show must go on) de Queen o la película Filadelfia fueron algunos de los productos elegidos para acompañar el desarrollo del proyecto como tareas intermedias.

# THE SHOW MUST GO ON

## QUEEN

1 Rewrite the following words in rhyming pairs. (Those that have the same vowel sound)

breaking die flaking grin overkill  
 pantomime romance score spaces warmer

aching .....  
 bill .....  
 breaking .....  
 butterflies .....  
 chance .....  
 in .....  
 corner .....  
 crime .....  
 for .....  
 places .....

2 Complete the lyrics with the words from exercise 1.

Empty ..... - what are we living .....

Abandoned ..... - I guess we know the .....

On and on  
 Does anybody know what we are looking for?

Another hero - another mindless .....

Behind the curtain, in the .....

Hold the line  
 Does anybody want to take it anymore?

The show must go on  
 The show must go on  
 Inside my heart is .....

My make-up may be .....

But my smile still stays on



3 Find the words or expressions in the lyrics which have a similar meaning to the following.

Figura 5. Actividad de audiocomprensión sugerida en el aula para trabajar la canción The show must go on en un futuro proyecto sobre la temática del VIH/sida.

Con respecto al trabajo con películas, luego de ver Filadelfia, los estudiantes compartieron en el foro de la red iEARN –donde trabajan la propuesta de manera global– sus percepciones acerca del mensaje que esta película dejaba en relación con la enfermedad desde una perspectiva cultural y social.

Daniel is twenty-three years old. He learnt about his illness one month ago. He got infected through his first sexual relationship when he was eighteen years old. His friends hasn't got any problems, only one of his friends discriminated him. Although the contact at work does not infected anybody, Daniel is trying nobody to discover his illness. But when in his work, they get to know about it, they will dismiss him. Then, he must confront discrimination.

Sofía Barrio  
Micaela Díaz  
Eunice Linkevicius  
Eliana Iannazzo  
Romina Romero

**6. Netherlands - Vallesan College**  
Fase 2

Daniel tiene 23 años. Él se enteró sobre su enfermedad un mes atrás. El se infectó con VIH en su primera relación sexual cuando tenía 18 años. Sus amigos no tenían problema con su enfermedad excepto por uno que lo discriminaba. Aunque el contacto en su trabajo no infectaba a nadie, él trataba de que nadie descubriese su enfermedad, pero cuando en el trabajo se enteran, lo despiden y él debe defenderse legalmente (Traducción mía)

Figura 6. Texto publicado en el foro sobre la trama de la película Filadelfia.

Los estudiantes valoraron la visión sobre el tema que mostraba la película y consideraron importante transmitir los mensajes que encontraron en ella. Por eso, decidieron recrear algunos diálogos y actuar como protagonistas de diferentes escenas de la película para luego grabarlas, subtitarlas y mostrar lo realizado a la comunidad educativa en un evento escolar como forma de concientizar a los demás estudiantes. Para esta actividad, se visualizó la película, se la dividió en escenas y luego los mismos alumnos reconstruyeron y simplificaron los diálogos para poder memorizarlos y actuarlos.

Esta propuesta dio lugar a un trabajo colaborativo también dentro del aula, ya que aquellos estudiantes que no tenían interés por la actuación se encargaron de armar la escenografía y subtitar el video, luego de que los estudiantes actuaran y grabaran la versión propia, que se focalizó directamente en el tema de los prejuicios.

Como parte de la iniciativa a nivel global, cada grupo debía decidir cómo generar conciencia en su comunidad y compartir los productos creados para tal fin. Así, tanto la recreación de la película como los folletos fueron compartidos en el foro dentro del sitio de la red iEARN.

Otra actividad que se incluyó en el proyecto fue la visita de una médica experta en VIH/sida del Hospital “Francisco J. Muñiz”, especializado en enfermedades infecciosas, ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Antes de la visita, los estudiantes diseñaron cuestionarios por grupos de manera que al recibirla, tuvieron la oportunidad de formular preguntas de su interés tanto durante la exposición como después de concluida, y así, lograr una mayor comprensión de un tema complejo.

Los aportes de la profesional de la salud enriquecieron los saberes obtenidos durante la investigación. Con toda la información recolectada en las distintas etapas, los estudiantes crearon folletos informativos que distribuyeron en el evento organizado con la comunidad educativa, cuya realización buscó conmemorar el 1º de diciembre, Día Internacional de la Lucha contra el Sida. Los estudiantes distribuyeron los folletos, redactados en inglés y español, en la

plaza del barrio cercana a la escuela.

La evaluación del trabajo realizado se llevó a cabo mediante una rúbrica creada con una herramienta denominada Rubistar, que permite evaluar distintos tipos de proyectos según las producciones que estos requieran, y también da la posibilidad de elegir categorías preestablecidas y realizar modificaciones a la plantilla original de acuerdo a nuestras necesidades. Por ejemplo, a la hora de evaluar el folleto de concientización creado por los alumnos, las categorías elegidas fueron las siguientes:

Contenido.

Organización de la información.

Originalidad.

Cumplimiento de los requisitos solicitados para el borrador del folleto.

**Tabla 1 . Rúbrica de evaluación (elaborada con la herramienta Rubistar)<sup>1</sup>.**

Categoría	4. Excelente
Contenido	Cubre los temas en profundidad con detalles.
Organización	Contenido bien organizado usando títulos y subtítulos.
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad.
Cumplimiento de los requisitos	Cumplió con todos los requisitos. Excedió.

Por otro lado, para evaluar la recreación de la película, se tuvieron en cuenta aspectos como el guion, la fluidez oral en lengua extranjera, la colaboración con el grupo de trabajo y el compromiso con la propuesta.

## **El proyecto y sus emergentes**

En el momento que este proyecto se llevó a cabo por primera vez en nuestra escuela, la red organizadora requería que se tomaran fotografías de los momentos de trabajo y, especialmente, de las actividades de concientización. Dado que no todas las instituciones educativas contaban en aquella época con una cámara digital, cada escuela recibió una de obsequio por parte de los facilitadores del proyecto.

La propuesta también fue reconocida fuera de la escuela, ya que obtuvo una mención de Fundación Telefónica por el empleo de las nuevas tecnologías en educación y el abordaje innovador de una problemática social.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Unos de los valores a destacar de esta iniciativa fue reconocer la diferencia que existía en los modos de percibir una enfermedad en diferentes culturas y el impacto según las diversas realidades socioeconómicas. Mientras que en el caso de los estudiantes de Argentina el proyecto fue un modo de descubrir el sida como enfermedad y tomar conciencia de las formas de prevenirla, en Uganda, por ejemplo, hasta los niños de muy corta edad se encontraban totalmente familiarizados con la enfermedad y la consideraban como un hecho cotidiano.

A partir de aquel entonces, fueron surgiendo nuevas temáticas asociadas al cuidado de la salud física y mental, lo cual llevó al crecimiento del proyecto que se fue adaptando, como ya vimos en otras propuestas presentadas, a las necesidades de la sociedad en relación con las áreas de la salud y la educación.

De esa manera este se fue modificando, pero sin perder de vista su alineación con el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 3 propuesto por Naciones Unidas, el que hace referencia a la buena salud y el bienestar.

A partir del año 2020, con la irrupción de la pandemia por COVID-19, se volcó el interés a esa nueva enfermedad que sacudió al mundo y que aún es parte de nuestra realidad. Así fue que el proyecto cambió su nombre a “El COVID más allá de mi propio patio”. Luego, en la pospandemia, la propuesta cuenta con otro nombre que hace referencia a la salud en general, lo que le da mayor versatilidad, “La medicina en mi propio patio”, invitándonos a trabajar con temas ambientales y relacionándolos con los modos de alimentarnos y producir alimentos. La pregunta motivadora de la edición 2022 fue: “¿Cómo podemos reducir el impacto de los crecientes sistemas productores de comida sobre el medio ambiente?”. En esta cohorte del proyecto se esperaba que los estudiantes desarrollen un ensayo digital resaltando los mejores métodos para producir alimentos y creen un protocolo para compartir con una audiencia global.

Dos años después de iniciada la pandemia por COVID-19, podemos observar la importancia de proyectos como este, que abordan la salud desde una mirada global. Y podemos pensar en trabajar la pospandemia más allá de nuestro propio patio, ya que cada lugar con sus particularidades vive y vivió la pandemia de una manera diferente, pero con muchos aspectos en común que nos permiten colaborar y aprender con otros.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 4

[Ver aquí](#)

Figura 3. Resultados de en

[Ver aquí](#)

Figura 5. Actividad de auc

## **Nota**

1. La rúbrica utilizada en este proyecto se identifica con el número 1611657.  
Disponibile en: [rubistar.4teachers.org/](http://rubistar.4teachers.org/)

## **EXPERIENCIA ABP #5**

### **Proyecto “Voces de los jóvenes”**

-

#### **Temas**

Problemáticas sociales. Valores ciudadanos.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de sexto año de escuela secundaria (16-17 años).

#### **Objetivos**

Conocer las diferentes problemáticas sociales a nivel local y global.

Entender sus causas y consecuencias.

Analizar el impacto de la acción humana a nivel local y global.

Considerar soluciones posibles.

Emplear una lengua extranjera para transmitir mensajes valiosos de manera escrita y oral.

Comunicarse con una audiencia angloparlante real.

Profundizar el vocabulario en la lengua extranjera relacionado con problemáticas sociales diversas.

Crear producciones multimediales para generar conciencia en la población.

## **Asignaturas**

Ciencias Sociales. Educación Ciudadana. Inglés. Informática. Arte.

## **Actividades**

Búsqueda y procesamiento de información sobre diferentes problemáticas sociales a nivel local y global.

Análisis de noticias referidas a los problemas seleccionados.

Elaboración de guiones para la realización de cortos.

Edición de imágenes.

Creación de producciones multimediales utilizando diferentes aplicaciones.

## **Descripción**

El proyecto “Voces de los jóvenes” llegó a las aulas argentinas en el año 2008 impulsado por diferentes organizaciones sin fines de lucro: Fundación Evolución, Fundación Adobe y red iEARN. Además de promover en los

estudiantes la alfabetización digital, tiene como objetivo fomentar el arte multimedial como forma de expresión. La idea es que los estudiantes que participan puedan realizar cortos audiovisuales para manifestar con voz propia sus sentimientos y opiniones en relación con problemáticas sociales que los movilizan.

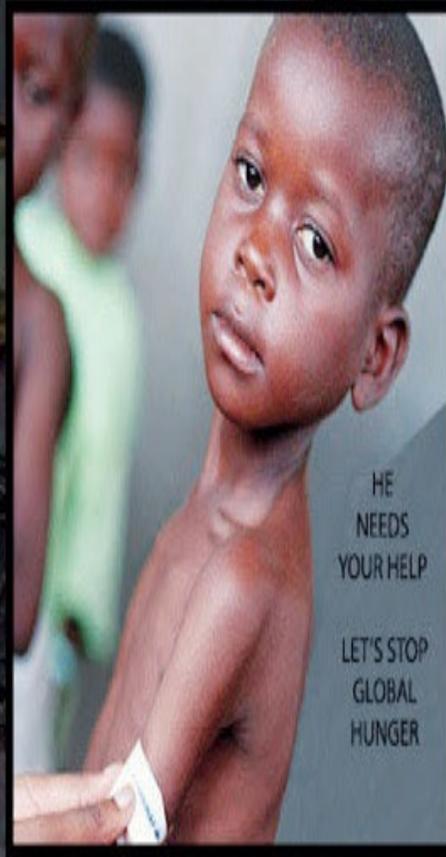
La pregunta generadora que guía esta propuesta enmarcada en el aprendizaje basado en proyectos es la siguiente: ¿Qué problemáticas afectan a los jóvenes y cómo se pueden encontrar soluciones? Las producciones multimediales creadas por los estudiantes intentarán dar respuesta a través del producto final que surja de la construcción colaborativa de conocimiento.

Nos sumamos a la iniciativa de Fundación Adobe en el año 2012 y a partir de ese momento, la propuesta ganó fuerza año tras año, tanto por su valor para la construcción ciudadana como para la alfabetización digital.

El proyecto comenzó con una capacitación brindada por Adobe a los docentes que lo pondrían en práctica. En el marco de esa capacitación, los docentes recibían licencias para instalar en sus escuelas. La propuesta fue muy ambiciosa desde sus inicios porque no solo buscaba la producción multimedial, sino que los estudiantes trabajaran todos los aspectos involucrados en la elaboración de un corto: desde el bosquejo de la idea hasta la publicación del producto final, pasando por la construcción colaborativa del guion.

Al entrar en cada página del sitio se encuentran los videos realizados por los estudiantes para las diferentes temáticas elegidas, como se muestra en la Figura 1.

Let's stop global hunger



HE  
NEEDS  
YOUR HELP

LET'S STOP  
GLOBAL  
HUNGER

S The short story of a malnourished teenager



Figura 1. Blog del proyecto “Voces de los jóvenes” en su versión en inglés<sup>1</sup>.

Dado que la intención es profundizar conocimientos sobre problemáticas sociales y comprender la dimensión global y local de ciertas situaciones, las tecnologías constituyen un gran aporte para construir conocimiento con otros y pensar soluciones conjuntas.

Introducir este proyecto desde la clase de Inglés apuntó también al logro de propósitos y objetivos establecidos en el currículum de educación secundaria, entre ellos, desarrollar en los estudiantes las competencias lingüísticas, orales y escritas para comprender y expresarse en una lengua extranjera y las capacidades para el entendimiento y la utilización crítica de los nuevos lenguajes producidos en el campo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Al involucrarse en el proyecto, diferentes cohortes de estudiantes leyeron, escribieron, escucharon y conversaron con sus pares utilizando el idioma que estaban aprendiendo. De la colaboración resultaron videos con imágenes seleccionadas por los estudiantes y otras veces producidas por ellos a partir de la realidad de su comunidad educativa. La musicalización también fue realizada en muchas oportunidades con melodías creadas por los alumnos, dado que la propuesta hacía un fuerte hincapié en el respeto por los derechos de autor tanto a la hora de incluir imágenes como sonidos.

Cabe destacar que para lograr productos finales de calidad, el proyecto debe ser planificado atendiendo desde el principio a cómo se van combinando los elementos (texto, imagen, sonido) en cada una de las fases para llegar finalmente a una narración digital compleja.

Algunos de los pasos recomendados para llevar a cabo este tipo de proyectos son:

Planificar la narración armando un guion o storyboard.

Elegir las imágenes para incluir.

Combinar textos e imágenes.

Seleccionar música adecuada al mensaje que se quiere transmitir.

Revisar la narración.

Elegir dónde compartir las producciones creadas.

Además de contenidos y habilidades del área de Inglés, se abordaron contenidos de ciencias sociales como el planteo de problemas ambientales con sus causas y consecuencias; problemáticas vinculadas con las adicciones; la violencia en diferentes formas y la ciberseguridad, entre otras cuestiones.

Desde el área de Nuevas Tecnologías, se trabajó con criterios de búsqueda para obtener información confiable. Se crearon presentaciones en PowerPoint, se utilizaron editores de video como Adobe Premiere y se organizó la telecolaboración a través de grupos cerrados, en principio conformados a nivel local y luego globales.

La iniciativa se puso en marcha a partir de una lluvia de ideas sobre las problemáticas sociales que preocupaban a los estudiantes. Luego, los temas registrados fueron puestos a consideración en una encuesta creada en SurveyMonkey. En ella, los estudiantes individualmente pudieron elegir sus temas preferidos para trabajar. Cuando los resultados de la encuesta estuvieron disponibles, los estudiantes, divididos en grupos de acuerdo al tema elegido, empezaron a trabajar en la construcción de la producción multimedial final.

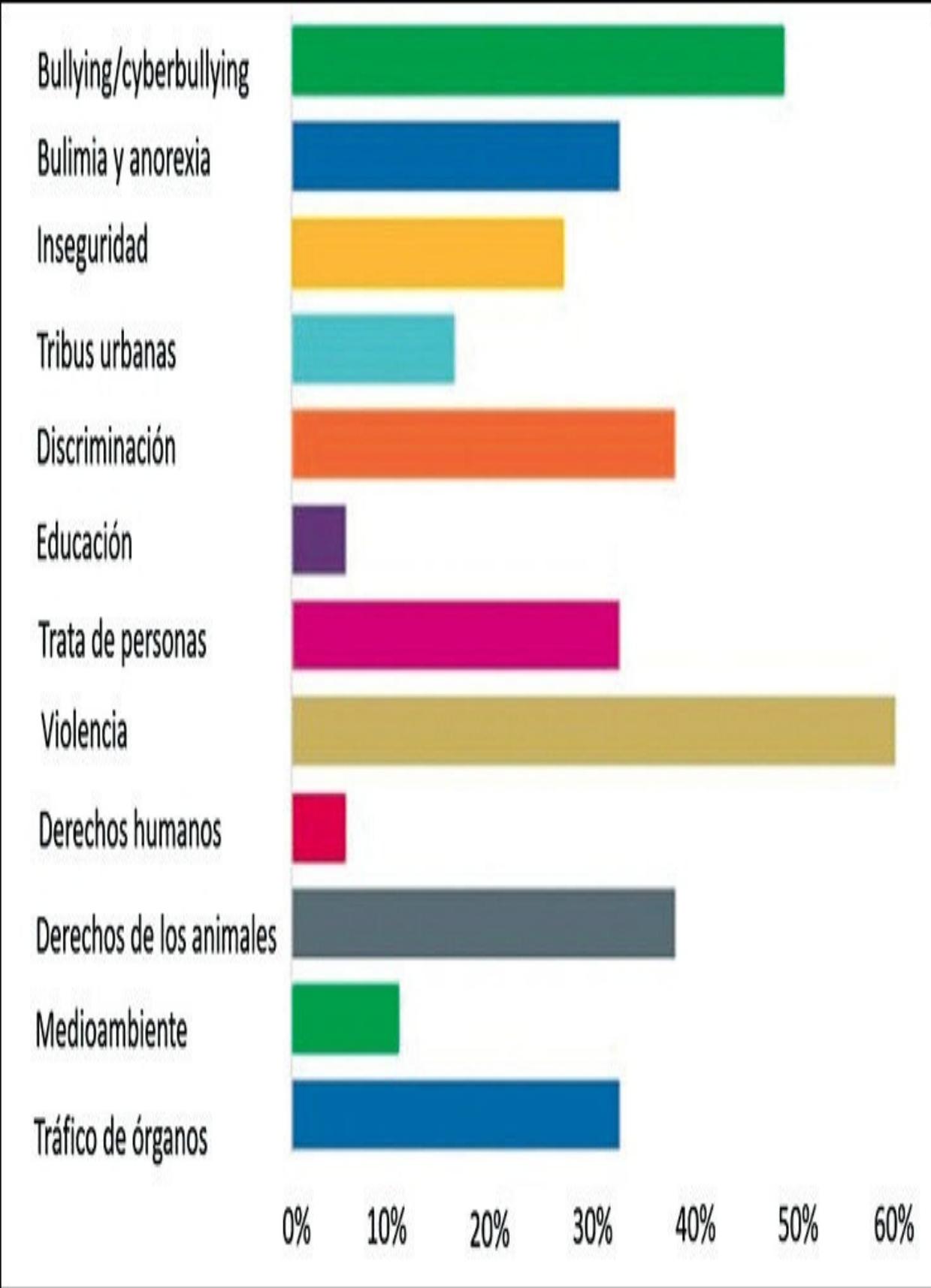


Figura 2. Resultados de la encuesta creada como relevamiento de temas de interés para la producción multimedial.

La primera etapa del trabajo consiste en visualizar videos producidos en ediciones previas del proyecto. Así, los estudiantes que se suman en sucesivos años pueden familiarizarse con la propuesta y, además, reconocer que un mismo tema puede tener múltiples abordajes. El tema puede repetirse, pero la creatividad para la realización del corto, la elección del mensaje que se transmitirá y los recursos que se emplearán, llevarán a obtener producciones originales.

Cuando los estudiantes observaron material de años previos les llamó la atención la técnica de stop motion, por lo que se interesaron en utilizarla en sus propias producciones. Dentro del marco de la alfabetización digital, aprendieron a trabajar con esta técnica.

El video “Nacido para la libertad” pone el foco en los derechos de los animales. Los estudiantes combinaron la técnica de stop motion con una melodía acorde al tono del mensaje<sup>2</sup>.

En el video “El monstruo del bullying” se combina la técnica mencionada con la actuación. La composición y ejecución de la música también estuvo a cargo de los estudiantes. La elaboración del guion ocupó un lugar importante en todo el proceso. Debido al carácter global del proyecto y a que este sería compartido con la comunidad educativa y estudiantes hispanoparlantes de otras partes del mundo, el audio del video fue grabado en inglés y luego se agregaron subtítulos en español creados por los mismos alumnos.

The Bullying Monster.mp4

HTTP://EFFECTMATRIX.COM



His victims were the ones that were frightened of him,  
he had no compassion for them.

Pausa (k)



2:12 / 3:17



Figura 3. Video titulado The bullying monster (“El monstruo del bullying”).

*“La Tierra” es otro video<sup>3</sup> realizado en el marco del proyecto “Voces de los jóvenes”. En él, los estudiantes utilizaron el dibujo como técnica para expresarse. Respecto de la experiencia alrededor de la elaboración de este video, vale la pena comentar cómo la metodología ABP involucra a todos los estudiantes, sobre todo a aquellos que con otras formas de trabajo más tradicionales manifiestan dificultades. Todos los dibujos de este video fueron realizados por un estudiante que evitaba participar en las clases de Inglés porque le resultaba una asignatura “difícil”. El lugar que ocupó en su realización abrió la posibilidad de vincularse de otro modo con el grupo. A partir de esta actividad, su actitud en las clases cambió y sus aprendizajes mejoraron notablemente. Las inteligencias múltiples encuentran su lugar cuando en las aulas se trabaja en aprendizaje basado en proyectos.*

Desde la primera cohorte que se sumó al proyecto “Voces de los jóvenes”, las producciones de los estudiantes no dejaron de sorprender porque la apuesta a la creatividad se redoblaba con cada edición.

En el año 2013 fuimos seleccionados por el video “The bullying monster” para participar en la Cumbre de la Juventud de Adobe que organizó dicha empresa y se llevó adelante en la Universidad de Santa Clara en Estados Unidos. Asistimos al encuentro con dos estudiantes que habían participado en el proyecto con la realización de un corto titulado “¿Por qué hacen bullying los que lo hacen?” (Why a bully bullies, en inglés). A lo largo de la semana que duró el evento presencial, los estudiantes continuaron sus aprendizajes acerca de cómo crear producciones multimediales de elevada calidad.

Es importante también señalar que, previo al viaje, y de acuerdo con la metodología de aprendizaje basado en proyectos que trabaja sobre problemáticas de la vida real, los estudiantes debieron seleccionar imágenes que ilustraran problemas en sus comunidades y llevarlas al evento para su presentación. Ese material fue utilizado como insumo durante el encuentro para realizar una producción colaborativa con estudiantes de otros países. Los alumnos, provenientes de diferentes realidades, trabajaron colaborativamente e

intercambiaron información sobre sus ciudades de origen para pensar en conjunto posibles soluciones a los problemas expuestos.



Figura 4. Producto final. Video titulado Why a bully bullies

(“¿Por qué hacen bullying los que lo hacen?”).

Otro de los videos que es exhibido en la Figura 5 llevó por título “Nuestra lucha nutricional” (Our nutritional struggle). El proceso de producción involucró el abordaje de un tema crucial para la salud adolescente como lo es la nutrición saludable y los problemas de aceptación de la imagen propia.

Nutritional Struggle

Pulsa  para salir del modo de pantalla completa

# OUR NUTRITIONAL STRUGGLE

▶ 🔊 0:05 / 2:00 • OUR NUTRITIONAL STRUGGLE >



Figura 5. Producto final. Video titulado Our nutritional struggle (“Nuestra lucha nutricional”).

Cada video producido como parte de esta iniciativa puso de manifiesto la necesidad de los estudiantes de hacer escuchar sus voces. La posibilidad que encontraron los adolescentes de poder expresar sus sentimientos a través del arte multimedial permitió que el proyecto creciera en cada cohorte y mostrara el trabajo colaborativo y el compromiso asumido con la propuesta dentro y fuera del aula.

### **El proyecto y sus emergentes**

En el año 2014, se desarrolló la Conferencia Internacional de iEARN en Argentina y un video de nuestros estudiantes resultó seleccionado para ser exhibido durante el evento. Esa producción fue toda una apuesta a la expresión de los sentimientos y la habilidad creativa de los alumnos.

El producto final realizado por los estudiantes resultó ser un video denominado Happiness (“Felicidad”), el cual mostraba a través de acciones de la vida cotidiana qué situaciones provocan felicidad en las personas. La canción que abre el video fue escrita e interpretada por una de las alumnas. Los chicos propusieron escribir la palabra felicidad en varios idiomas como parte del video, dado el carácter global de la iniciativa. Para llevarlo a cabo se utilizaron diferentes recursos, desde los más tradicionales como el uso de “papel y lápiz” hasta representaciones con golosinas o tapitas de plástico. La producción del video redunda en ricos aprendizajes, no solo relacionados con la asignatura Inglés, sino también con Educación Sexual Integral (ESI) y Educación Ciudadana.



ADVIS.

Como han podido ver, este vídeo habla sobre la felicidad y nos quiere mostrar que por más que a veces se pase por momentos difíciles hay que ser fuerte y disfrutar de la

Figura 6. Producto final. Video titulado Happiness (“Felicidad”).

Un resultado emergente de este trabajo fue la posibilidad que tuvieron dos estudiantes de participar presencialmente en la Cumbre de la Juventud de Adobe organizada en la Universidad de Santa Clara (California, EE.UU.) y, junto a adolescentes de distintas partes del mundo, aprender sobre el diseño de producciones multimediales para crear una producción global conjunta que fue exhibida en el Festival de Medios de Adobe al cierre del encuentro. El carácter global de dicha producción se refleja en el título de la pieza creada, que los mismos participantes denominaron “Siete personas, tres países, una voz”. El video muestra problemáticas sociales que cada participante reconocía como propias de su lugar de residencia y que habían llevado documentadas en una fotografía al encuentro. La consigna, al comenzar el trabajo creativo, fue pensar colaborativamente posibles soluciones a nivel local y global.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Finalmente, se realizó una jornada institucional donde los estudiantes enseñaron los videos producidos a la comunidad educativa.

Los estudiantes demostraron gran interés en este proyecto a lo largo de los años. Si bien luego de un tiempo la Fundación Adobe se alejó de la organización, la posibilidad de crear producciones multimediales de calidad sobre aquellos temas que les preocupan a los estudiantes quedó instalada y sigue vigente en la escuela. Los estudiantes cuentan ahora con libertad para interiorizarse en el uso de diversas herramientas de edición con el fin de utilizarlas para expresar su mensaje.

Esta propuesta no solo contribuyó a la alfabetización digital de los alumnos, sino que el aprendizaje de una lengua extranjera se conectó con el arte y las nuevas tecnologías.

Decimos que el aprendizaje basado en proyectos deja huellas y prepara a los estudiantes en habilidades que pueden ser útiles para su presente y futuro personal, académico y profesional. La realización de este proyecto transformó esa idea en una certeza. Varios de los estudiantes que participaron en este, al finalizar sus estudios secundarios se volcaron hacia carreras relacionadas con la fotografía, el diseño multimedial y el diseño de imagen y sonido, por lo que el proyecto ayudó a muchos de ellos a descubrir o reafirmar sus vocaciones.

### Producciones destacadas del proyecto N.º 5

[Ver aquí](#)

Figura 3. Video titulado TI

[Ver aquí](#)

Figura 4. Producto final. \

[Ver aquí](#)

Figura 5. Producto final. \

[Ver aquí](#)

Figura 6. Producto final. \

## **Notas**

1. [Disponibile en: eflyouthvoices.blogspot.com/](http://eflyouthvoices.blogspot.com/)

2. “Born for freedom”, [disponible en:youtu.be](http://youtu.be)

3. [Disponibile en:youtu.be](http://youtu.be)

## **EXPERIENCIA ABP #6**

### **Proyecto “Acción por el clima”**

-

#### **Temas**

Educación ambiental. Ecología. Cambio climático.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de sexto año de escuela primaria (11 años).

Estudiantes de tercer año de escuela secundaria (14-15 años).

#### **Objetivos**

Definir el cambio climático.

Familiarizarse con sus causas y consecuencias.

Concientizar a los estudiantes sobre la problemática ambiental e involucrar a las familias en el cuidado del ambiente.

Utilizar el vocabulario aprendido sobre medio ambiente y cambio climático en un contexto de comunicación genuino.

Colaborar en red para construir conocimiento sobre la problemática y diseñar soluciones locales y globales.

Aprender sobre las diversas formas de cuidar el medio ambiente en acciones diarias para prevenir el cambio climático.

Crear videos para concientizar a la comunidad educativa, a los pares globales y a los usuarios de internet en general.

## **Asignaturas**

Ciencias Naturales. Ciencias Sociales. Lengua. Inglés. Informática. Construcción Ciudadana.

## Actividades

Definir qué es el cambio climático.

Establecer la diferencia entre los vocablos en inglés: “weather” y “climate”.

Investigar sobre causas y consecuencias del cambio climático.

Realizar producciones multimediales con los resultados de las investigaciones que se conviertan en llamados a la acción.

Participar de encuentros virtuales con estudiantes de otras escuelas para compartir lo aprendido.

## Descripción

El proyecto “Acción por el clima” fue creado por un docente belga llamado Koen Timmers, quien a través de la ONG Take Action Global convoca a estudiantes y docentes a nivel mundial para trabajar colaborativamente por el clima, temática preocupante y eje principal de reuniones de política internacional.

Dicho proyecto fue creciendo año tras año y en la actualidad cuenta con el apoyo de entidades como la Fundación Vida Salvaje, la NASA y Cartoon Network, entre otras. La organización no gubernamental Take Action Global es una ONG dedicada a la educación ambiental y a través de proyectos como este busca generar un impacto perdurable mediante la concientización global y el trabajo colaborativo.

A diferencia de otros proyectos similares, este mantiene una fecha estable todos los años, lo que permite a los docentes que desean sumarse prever con anterioridad su participación y ajustar los contenidos del currículum y su planificación para que al momento de su apertura los estudiantes cuenten con los conocimientos necesarios. El período de desarrollo suele ser de seis semanas, comenzando la última semana de septiembre y cerrando la primera semana de noviembre con un encuentro sincrónico denominado Día de la Acción Climática en el que, además de los estudiantes que comparten el trabajo realizado, participan responsables de políticas públicas relacionadas al medio ambiente de diferentes países y especialistas en el tema.

Los docentes interesados en esta propuesta se pueden registrar para trabajar con sus estudiantes en el sitio web del proyecto directamente o a través de un formulario electrónico que se publica en redes sociales en los meses previos al inicio del proyecto. Una vez registrados, reciben un nombre de usuario y una contraseña que les permitirá el acceso a la plataforma de colaboración, donde cada escuela contará con un espacio para subir el material que produce semanalmente y a la vez tomar contacto con el material producido por otras escuelas.



# Climate Action Project

**Profesores:**  
¡Regístrate!

**Estudiantes:**  
¡Invita a tu clase!

Figura 1. Página principal del proyecto “Acción por el clima”<sup>1</sup>.

El sitio del proyecto se organiza en cuatro apartados: Docentes, Escuelas, Temas e Impresiones. En los dos primeros, aparecen fotografías que identifican a los docentes y escuelas participantes. En Impresiones, se pueden observar fotografías de los estudiantes trabajando en el proyecto y también, de las producciones intermedias. Al seleccionar la bandera ubicada en la parte superior de la página es posible cambiar el idioma del sitio para facilitar la participación de países donde se hablan diferentes lenguas.

El apartado denominado Temas se divide en tantas semanas como dura el proyecto, y permite que las escuelas participantes carguen semanalmente hasta cinco imágenes, una presentación y un video del tema trabajado.

La pregunta generadora del proyecto refiere a cómo detener el cambio climático. A partir de ella surgen subpreguntas, que los estudiantes tratan de responder con sus producciones. Los interrogantes secundarios son:

*¿Qué es el cambio climático?*

*¿Cuáles son las consecuencias?*

*¿Cuáles son sus causas?*

*¿Cuáles son las posibles soluciones?*

El proyecto no plantea el armado de un único producto final, sino que propone la carga de productos semanales que intentan dar respuesta a las preguntas que a su vez responderán a la pregunta generadora al terminar el proceso. Para que todos los educadores cuenten con material científicamente autorizado que guíe el

proceso de construcción de conocimiento, los creadores del proyecto, con la colaboración de organizaciones como Fundación Vida Salvaje, diseñaron y publicaron un currículum que sirve como marco teórico de la propuesta y puede ser descargado en diferentes idiomas desde el sitio del proyecto.

Las presentaciones o videos esperados como productos finales hacen referencia a causas, consecuencias y posibles soluciones que se presentan por separado de manera acorde con la semana del proyecto en que el grupo de trabajo se encuentra. Si bien por razones institucionales, a veces se generan retrasos en la publicación de las colaboraciones, es aconsejable seguir la línea de tiempo propuesta para que en cada etapa los estudiantes puedan aprender de sus pares. Es importante que el docente a cargo del proyecto no solo planifique qué material producirán sus alumnos en cada tema, sino que también diseñe una actividad que incluya el empleo de la información publicada por otras escuelas, así los estudiantes pueden aprender de todos y comparar las producciones.



Basés curriculares  
del Programa  
de Cambio Climático  
para Educadores



2020

Figura 2. Currículum sobre cambio climático <sup>2</sup> creado por la ONG Take Action Global.

Los libros de texto actuales que se utilizan para la enseñanza de las Ciencias Sociales y Naturales, del mismo modo que los libros para la asignatura Inglés, suelen incluir materiales referidos a la temática, pero como docentes podemos tener a mano una multiplicidad de recursos que potencian el trabajo con información útil para la construcción de los distintos artefactos que el proyecto requiere. Sitios como Educaplay o Word Wall Net contienen inmensidad de juegos relacionados al cambio climático, tanto en su versión en español como en inglés, y también nos permiten como docentes crear juegos online que se ajusten a nuestra forma de trabajar el proyecto y a la edad de nuestros estudiantes; o a la arista del tema en que nos estemos focalizando. La Figura 3 muestra una curaduría de recursos que, sin duda, enriquecerán y facilitarán el trabajo a realizar.

# Climate change resources and games

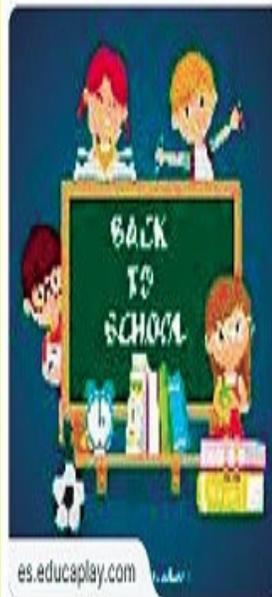
Collection of games and interactive worksheets on climate change curated from different educational websites

## Memotest on Climate Change



Climate change

## Fill in the blanks



ACT Part 7 - Fill in the blanks (CLIMATE CHANGE)

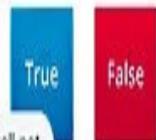
## Coronavirus and climate change



Climate change & COVID-19

## True or False Game

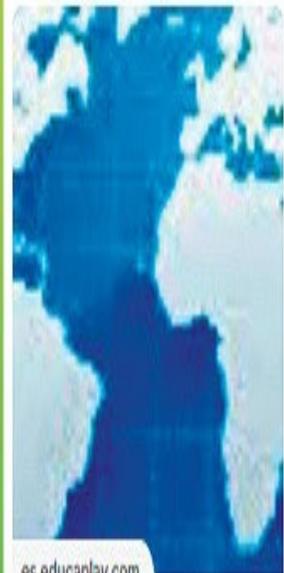
Pollution is a reason of climate change.



wordwall.net

CLIMATE CHANGE

## Climate change and health: grouping



## The effects of climate change

educaplay

Address: ...

59

Start

## Memotest: Climate change

educaplay

Address: ...

59

Start

## Letter soup

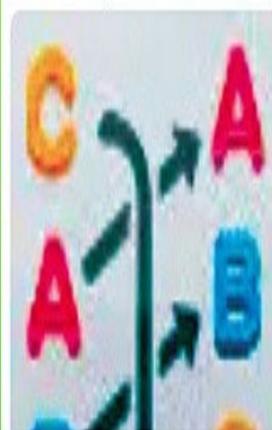


Figura 3. Mural digital de construcción personal con recursos en inglés sobre cambio climático.

Los sitios Educaplay y Word Wall Net, además de permitir la creación de juegos por parte del docente, posibilitan a los estudiantes crear sus propias cuentas para competir con estudiantes globales y registrar sus puntajes en cada propuesta. Por ejemplo, en el sitio Educaplay, se encuentra un juego en el que se presenta un video que incluye pausas con preguntas que los estudiantes deben responder a medida que lo visualizan y antes de quedarse sin tiempo.

CAMBIO CLIMATICO

0

PUNTOS

00:26

TIEMPO



Video player controls including a play button, a progress bar, and a timeline with markers at 02:01, 03:01, 04:10, 05:18, 06:30, 07:30, and 08:30.

Figura 4. Juego extraído de Educaplay basado en un video <sup>3</sup>.

## **Del proceso a los productos: el proyecto en aulas de primaria y secundaria**

### ***El proyecto en nivel primario***

Como forma de familiarizar a los estudiantes con la problemática del cambio climático y el vocabulario relacionado, antes de comenzar con el proyecto, se propone una lluvia de ideas en el pizarrón y luego algunos juegos en línea que, al mismo tiempo que motivan a los estudiantes, aportan terminología que luego necesitarán para construir diferentes artefactos que el proyecto propone.

# Consequences

- MORE INTENSE STORMS
- FLOODS
- FREQUENT AND INTENSE STORMS
- DROUGHTS
- WATER QUALITY COULD SUFFER
- EXTINCTION OF ANIMALS AND PLANTS
- FOREST FIRES
- METEOROLOGICAL PHENOMENA
- RISING SEA LEVEL
- MELTING GLACIERS
- WARMING OCEAN

Figura 5. En el pizarrón quedan registradas las ideas sobre el cambio climático que los chicos proponen a partir de la técnica “lluvia de ideas ”.

A lo largo del proyecto, se proponen algunos juegos que contribuyen a un mayor conocimiento de la problemática.

Global warming happens because we burn \_\_\_\_\_.



A greenhouse gases

B melting ice

C fossil fuel

D glaciers

E carbon dioxide

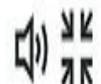


Figura 6. Juego sobre calentamiento global tomado del sitio Word Wall Net 4.

Los alumnos construyen productos colaborativamente que reflejan las causas, consecuencias y potenciales soluciones para el cambio climático. En las ediciones del proyecto desarrolladas con chicos de primaria, la colaboración a nivel del grupo clase dio como resultado la elaboración de láminas y maquetas.

# CLIMATE CHANGE

HOW TO HELP.....



Save energy



Use Public transportation, walking or biking reduces carbon emissions



Try to eat less meat or having one meat-free each week



Reduce, Recycle, Reuse



Don't use aerosols containing CFC



Figura 7. Lámina creada por los estudiantes en el proyecto sobre las soluciones potenciales al problema del cambio climático.

Como forma de dar práctica a los estudiantes en el vocabulario relacionado a la temática, se trabaja con actividades subidas por diferentes docentes al sitio colaborativo Liveworksheets.

# CAMBIO CLIMATICO

ARRASTRA LA OPCION CORRECTA SOBRE LAS CAUSAS Y CONSECUENCIAS DEL CAMBIO CLIMATICO

## CAUSAS DEL CAMBIO CLIMATICO



## CONSECUENCIAS DEL CAMBIO CLIMATICO



TRANSPORTE

GENERACION EXCESIVA DE DESECHOS

EXTINCION DE ESPECIES

INDUSTRIA

CAMBIO DE ECOSISTEMAS

DEFORESTACION

DERRETIMIENTO DE GLACIARES

AUMENTO DE TEMPERATURA

Finish!!

Figura 8. Actividades extraídas de Liveworksheets sobre cambio climático.

Uno de los primeros productos que surgen a partir de resolver estas actividades es la creación de láminas que serán exhibidas en las aulas y las carteleras de la escuela para concientizar a la comunidad educativa.

En la cuarta semana del proyecto, el facilitador propone encuentros sincrónicos entre los participantes. A través de una grilla que se publica en la página, los docentes con grupo a cargo pueden solicitar conectarse con docentes de otras partes del mundo. Por ejemplo, desde Argentina nos conectamos sincrónicamente con estudiantes de Colombia. Parte del aprendizaje, más allá del contenido específico, es la forma de organizarse para poder conversar, preguntar y escuchar al otro. Previamente al encuentro, los alumnos de nuestra escuela en Argentina trabajaron sobre cómo se presentaría cada equipo y qué temas plantearían en la conversación con los alumnos de Colombia.

# ¿COMO AYUDA EL INJUV PARA EL MEDIO AMBIENTE?

## • HACIENDO UN DEPOSITO DE BASURAS COMO:

PRODUCTOS  
RIESGOSOS

ORGANICOS  
APROVECHABLES

PAPEL, CARTÓN,  
ETC



Activar audio (Alt+F4) O bien usar el control remoto para activar los altavoces

Control de pantalla táctil

Participantes

Chat

Compartir pantalla

Grabar

Reacciones

Salir

Figura 9. Estudiantes explicando potenciales soluciones a pares de Colombia en un encuentro sincrónico.

El proyecto propone también llevar adelante acciones concretas en la comunidad de cada institución participante. Por ello, parte de la iniciativa está dedicada a la plantación de árboles en espacios públicos o privados relacionados a la vida de los estudiantes. Dicha actividad se registra en la página web para llevar un control de la cantidad de árboles que son plantados en el marco de la propuesta a nivel mundial. Se tiene en cuenta, también, que los materiales que se utilicen en cada etapa sean consistentes con el propósito de la actividad. Por ese motivo, en la escuela les solicitamos a los alumnos que las macetas sean reciclables o reutilizables. Para la plantación, se alentó a los estudiantes a que trajeran distintas semillas como forma de relacionar el tema del cambio climático con la alimentación sostenible.



Figura 10. Plantación de semillas en sexto grado.

### ***El proyecto en secundaria***

En el nivel secundario, el proyecto se pone en marcha con la búsqueda y el armado de definiciones de cambio climático y la diferenciación entre clima y tiempo, ya que suele haber conceptos erróneos alrededor de estos dos vocablos. Las definiciones se publican en un mural digital.

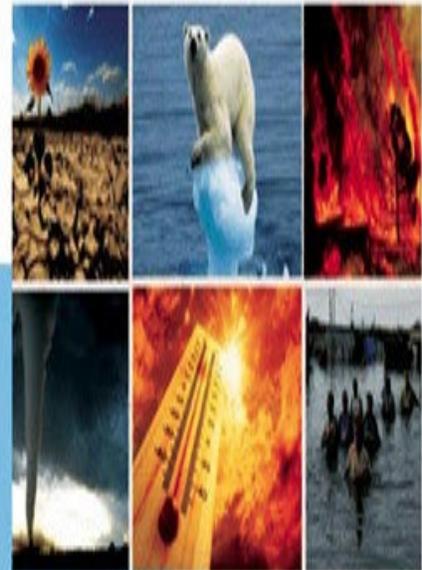
Una vez analizadas todas las definiciones, los estudiantes se dividen en grupos. Para las diferentes fases del proyecto, cada equipo prepara una presentación en PowerPoint. La información surge de lecturas previas de bibliografía específica sobre cambio climático. Las presentaciones se organizan en torno a los siguientes temas principales: causas y consecuencias del cambio climático, posibles soluciones y el cambio climático a nivel global.

## Climate Change Consequences

- Natural Disasters
- Polar ice will melt
- The sea levels will rise
- Droughts
- Temperature will rise



## More consequences of climate change



- Increased forced migrations.
- Increased or decreased rainfall.
- Extinction of flora and fauna.
- Water pollution and alteration of its cycle.
- Lack of natural resources necessary for human life.

## climate change consequences

- **species extinction**
- **flood**
- **increase or decrease in rainfall**

## How can Climate Change affect us

- Forest fires
- Deforestation
- Lack of water
- Changes in temperature



## Figura 11. Presentación de consecuencias del cambio climático <sup>5</sup>.

A cada equipo se le asigna un continente para profundizar. Los alumnos estudian la situación de la región que se les asigna y buscan ejemplos de posibles causas y/o efectos del cambio climático que localizan en un mapa.

Además de armar las presentaciones, los estudiantes escriben un guion o storyboard a partir del cual elaborarán videos de concientización. Para crearlos utilizaron distintas técnicas. En algunos casos los armaron a partir de fotografías publicadas en internet, en otros tomaron fotografías de escenas de su entorno cercano o realizaron sus propios dibujos. Con respecto a las herramientas tecnológicas utilizadas, los estudiantes tuvieron libertad de emplear las aplicaciones de su elección. Por ejemplo, en el video cuyas imágenes se muestran a continuación, la herramienta elegida para crearlo fue Flip Flap.

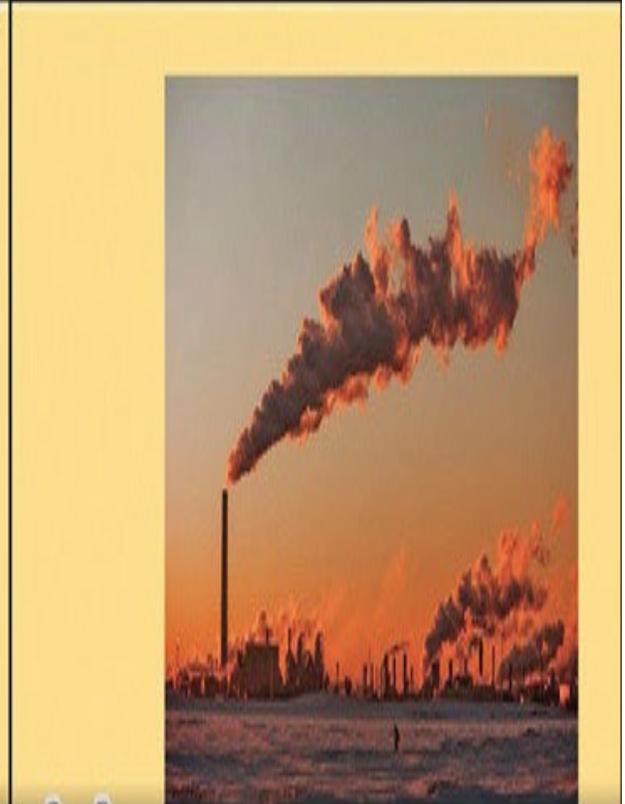
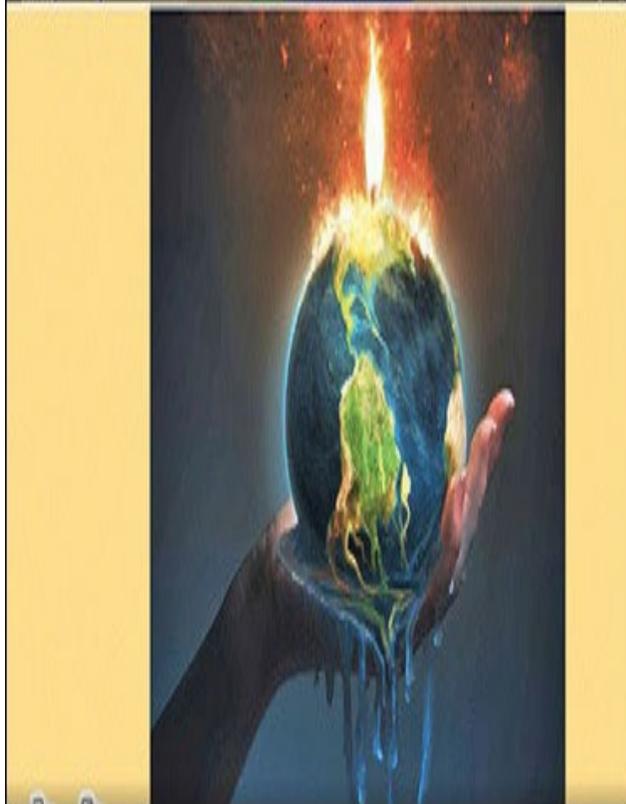


Figura 12. Imágenes extraídas de uno de los videos de concientización.

Los videos creados por los distintos equipos fueron visualizados primero en el aula por el grupo clase para que los compañeros de otros grupos pudieran comentar y, de ese modo, ayudar a mejorar el producto final que se compartiría con la audiencia global.

Una vez publicados los videos propios, se dedicó tiempo para analizar las presentaciones en este formato realizadas por las otras escuelas participantes.

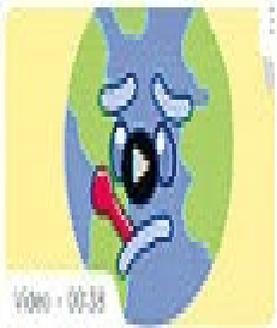
Con todas las presentaciones y videos creados por los diferentes grupos se armó un mural digital que fue compartido a modo de resumen final, además de la publicación que se había hecho del material en la página del proyecto, respetando los pasos semanales estipulados. De hecho, el mural estuvo dividido en diferentes columnas para organizar las producciones de acuerdo a los subtemas que la iniciativa proponía.



# Climate Action Project 2021

Students at Mother of Mercy School in CAP (3/8, 4/8)

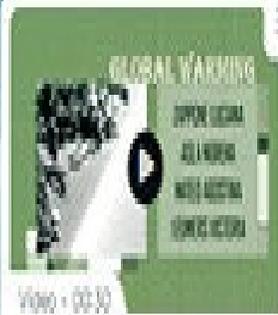
Causes of climate change



Video - 00:35

Grupo Caral Jaxco Rincón Drexler

Effects of climate change



Video - 00:30

GLOBAL WARMING - MATEO AGUIAR JAPONA LEONARDO

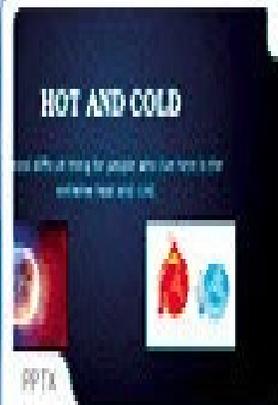
Potential solutions for climate change



Video - 00:30

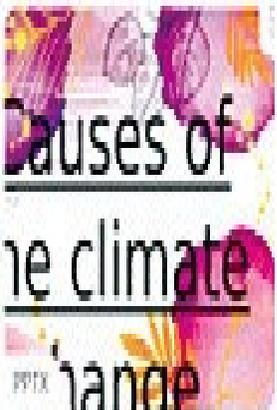
SOLUCIONES

Global issues in climate change



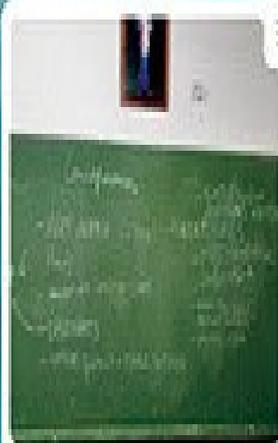
PPTX

DIYOLDS TRABAJO



PPTX

causes climate



Video - 00:24

SOLUCIONES



Video - 00:24

SOLUCIONES



PDF

EXTREME WEATHER



Causes of the change

If you contaminate the air, global warming will get better



RECICLAR, CLAVAR CONTRA EL CAL



CLIMATE ZONES

Figura 13. Participación de la cohorte 2021 (Escuela secundaria “Madre de la Misericordia”).

Dentro del marco de la propuesta y debido al interés de los adolescentes por el cine y las series como pasatiempo, se realizó una investigación sobre películas que llevaron el tema del cambio climático a la pantalla grande. Entre ellas, las más recomendadas fueron La era de hielo (dir.: Chris Wedge, 2002); Wall E (dir.: Andrew Stanton, 2008) y Lo imposible (dir.: J. A. Bayona, 2012), entre otras.

silvana + 5 · 5me

# Films related to Climate Action and Planet Earth

Hecho con carisma

## Wall-E

The genre of the movie is science fiction

The main characters are Wall-e and Eva

The film was released on the 9th of July of 2008

The settings are the space and the earth

The film is based on the destruction of the earth and technology

## Free Willy

### Plot:

Captured at sea, Willy lives confined in an aquarium. No one understands him, except Jesse, a child who also knows what it's like to be away from a family. Problems arise when the child learns of the plans that the aquarium owner has.

## The Impossible



The Impossible NEW TRAILER (2012)  
Ewan McGregor, Naomi Watts Movie HD

## Figura 14. Películas relacionadas al cambio climático.

Como ya fue anticipado, si bien, parte del proyecto concluye de modo asincrónico, cuando cada grupo termina de compartir los productos finales semanales y obtiene retroalimentación de pares globales, la instancia sincrónica se cierra la primera semana de noviembre en un evento dedicado al cambio climático.

En ese momento, todos observan el camino recorrido para evaluar el desempeño propio y el de los pares. Asimismo se organiza un cierre de índole formal que consiste en la entrega de certificados digitales para los estudiantes y los docentes intervinientes.



# CERTIFICATE of STUDENT PARTICIPATION

Awarded to

Valentina



November 4th, 2021

for a commitment to taking climate action as  
part of the 2021 Climate Action Project

Climate Action Project

Figura 15. Certificado de participación otorgado por el organizador del proyecto.

## **El proyecto y sus emergentes**

Mirando en retrospectiva, el proyecto crece año tras año. Los estudiantes se ubican cada vez más en el centro de la escena. La primera vez que la escuela se unió a la iniciativa surgió la posibilidad de que los alumnos crearan un escenario ecológico en el videojuego Minecraft. Con la intención de enriquecer la propuesta a través de instancias lúdicas, se alentó a los estudiantes a crear entornos que favorecieran el cuidado del medio ambiente como forma de mitigar los avances del cambio climático. Además de elaborar un mensaje que apuesta a un mundo más cuidadoso del ambiente, todos aportan elementos que son propios de sus culturas. Así, por ejemplo, en uno de los videos realizados, mis estudiantes agregaron símbolos de la identidad rioplatense, como la musicalización compuesta por tangos mundialmente reconocidos.



# Climate Action



## Figura 16. Creación de escenario ecológico en Minecraft.

Cabe destacar que los estudiantes que habían tenido escasa participación en otras etapas del proyecto, se sintieron convocados al recibir la propuesta de crear entornos utilizando el videojuego Minecraft. Con el escenario creado, los chicos demostraron sus aprendizajes sobre la temática en las narraciones, explicaciones, preguntas y exposición de posibles soluciones. Todo lo trabajado en la propuesta estaba reflejado en las construcciones generadas en un juego de bloques. También, a partir de esta iniciativa, los estudiantes demostraron nuevas habilidades en la asignatura Inglés en términos de lectura y producción de textos informativos, elaboración de guiones y explicación oral del producto logrado.

*¡Bienvenidos a la base Argentina!*

Primero creamos una máquina que produce agua de lluvia

Luego creamos una planta para generar energía eólica

Además, hicimos unos paneles solares que transforman la energía solar en electricidad

Otro de los edificios es un lugar donde muchos animales pueden vivir protegidos sin sufrir el cambio climático

También representamos un satélite que mide la contaminación en distintas partes del país

Finalmente tenemos una represa hidroeléctrica que genera energía por los movimientos de una turbina en el agua...

Figura 17. Frases extraídas y traducidas del audio que explica el video del escenario creado en Minecraft.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

El proyecto se viene reeditando desde el año 2016. Y año a año somos testigos de nuevos desastres relacionados con el cambio climático. Uno de los principales objetivos del enfoque aprendizaje basado en proyectos (ABP) es que los estudiantes puedan conectar lo que aprenden en la escuela con el mundo en que viven. Las noticias que aparecen en diferentes medios pueden ser tomadas como disparadoras de una propuesta como la descrita.

A lo largo de los años constatamos que los estudiantes se encuentran muy motivados por estos temas. Al participar, mostraron genuino interés y compromiso. Los docentes acompañantes también nos sentimos convocados y pudimos conformar una auténtica comunidad de aprendizaje junto con colegas de diferentes lugares. El intercambio con los pares docentes se desarrolla a través de dos grupos de WhatsApp: uno para la versión en inglés y otro para la versión en español, a cargo de coordinadores. Esa comunicación continua ayudó en sucesivas ediciones a que los grupos de alumnos que iniciaron el proyecto pudieran concluirlo, porque la motivación se mantenía presente.

Vale la pena destacar que dichos grupos no se cerraron una vez finalizado el proyecto, ya que los docentes siguen trabajando en propuestas para que la educación sobre el cambio climático sea continua.

El evento sincrónico, denominado por los creadores del proyecto como el “Día de la Acción Climática”, en cada edición cuenta con mayor cantidad de representantes de organismos internacionales. Aquellas escuelas que presentaron trabajos que se han destacado dentro del proyecto disponen de un espacio para que los estudiantes presenten sus producciones, resaltando el sentido de logro y motivándolos a ser parte de un evento académico a nivel global.

## Producciones destacadas del proyecto N.º 6

[Ver aquí](#)

Figura 3. Mural digital de c

[Ver aquí](#)

Figura 8. Actividades extra

[Ver aquí](#)

Figura 13. Participación de

[Ver aquí](#)

Figura 14. Películas relacio

## **Notas**

1. [www.climate-action.info/](http://www.climate-action.info/)

2. Disponible para descarga en: [tinyurl.com](http://tinyurl.com)

3. Disponible en: [bit.ly](http://bit.ly)

4. Disponible en: [wordwall.net](http://wordwall.net)

5. Disponible en: [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

## **EXPERIENCIA ABP #7**

### **Proyecto “Mi héroe”**

-

#### **Temas**

Cualidades personales, valores, ética, ciudadanía.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de tercer año de escuela secundaria (entre 14 y 15 años).

#### **Objetivos**

Identificar valores que caracterizan a ciertas personas del mundo real y personajes de la ficción.

Describir y reconocer a personalidades que se destacan en diferentes áreas (historia, arte, ciencia) por los valores que representan.

Analizar las cualidades atribuidas a aquellas personas que identificamos como “héroes”.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Educación Ciudadana.

## **Actividades**

Lectura de textos elaborados por pares en lengua inglesa.

Recuperación de la información principal de textos biográficos.

Redacción de textos biográficos y semblanzas.

Colaboración en red a través de la participación en un sitio colaborativo.

Creación de murales digitales.

## **Descripción**

El proyecto forma parte de la red telecolaborativa iEARN y se ubica dentro de una categoría denominada “Círculos de aprendizaje”. Los círculos de aprendizaje proponen que se armen grupos de pocos participantes por criterio de edad que colaboran de modo global. De ese modo, se establecen diferentes actividades que responden a los intereses y posibilidades de los alumnos según el crecimiento cronológico que tiene cada uno.

La organización no gubernamental internacional impulsora de la propuesta pone a disposición de todos los docentes una colección de recursos didácticos para que cada maestro seleccione aquellos que considere más apropiados para trabajar con su grupo. A la vez, el sitio ofrece propuestas para quienes puedan dedicar más tiempo a la iniciativa y deseen incursionar en la realización de producciones más complejas como obras musicales o de arte. Todos cuentan con la posibilidad

de participar en un concurso que la organización ofrece como forma de brindar una motivación extra a los estudiantes.

Register

Teacher Resources

Contest



**REGISTER  
NOW**

Share your hero stories,  
art, films and music!



**EXPLORE FREE  
DISTANCE LEARNING  
RESOURCES.**

Use our rich media library  
at home or in the classroom!



**HERO  
CONTESTS**

See currently open contests  
open to all visitors!

Browse our rich library of **stories**, **art**, **audio**, and **films** made by professional media makers and students.

**stories**

**art**

**films**

**audio**

Figura 1. Sitio web del proyecto con recursos para docentes.

El proyecto es un excelente recurso para que los estudiantes se familiaricen con las vidas de distintas personalidades reconocidas en el mundo por sus valores éticos y ciudadanos, o por haber dejado un legado importante para la humanidad.

Participamos por primera vez del proyecto en el año 2015, por lo que narraremos la experiencia correspondiente a esa cohorte. Pero es importante señalar que todos los años regreso para integrar la propuesta con alguna adaptación al contexto y al nuevo grupo que participa, con la fuerte convicción de que los adolescentes necesitan modelos y que como docentes tenemos un rol importante para acercarlos a ellos. Como también es importante que los niños y adolescentes entiendan que existen “héroes sin capa” que pueden hallarse muy cerca, en sus propias familias, personas que todos los días trabajan por un mundo mejor. En los últimos años, la iniciativa orienta su mirada hacia los valores que poseemos cada uno de los participantes por los cuales podemos llegar a ser reconocidos como héroes en determinadas etapas de nuestra vida.

El trabajo suele comenzar con una lluvia de ideas, donde los estudiantes mencionan las características que, consideran, debe tener un héroe. Así aparecieron en la experiencia de la que damos cuenta, valores como la amabilidad, la generosidad, la empatía, la honestidad y el sacrificio. Dado que el proyecto fue impulsado desde el área de Lengua Extranjera, se trabajó con el vocabulario, específicamente con adjetivos y biografías. Se realizaron, por ejemplo, actividades en las cuales los estudiantes debían diferenciar ciertas características de la personalidad como positivas o negativas.



Figura 2. Ficha de trabajo sobre adjetivos de personalidad en inglés.

Luego, los estudiantes, en una charla grupal, comentaron nombres de personalidades reconocidas como héroes e investigaron sus vidas en detalle. Para eso, trabajamos sobre biografías que ellos buscaron y trajeron al aula. Así, entre todos, se familiarizaron con distintas historias de vida. Muchas de ellas, presentadas a través de películas, series y documentales.

Algunas de las personalidades cuyas biografías trabajamos fueron las siguientes: Marie Curie, Frida Kahlo, Ernesto “Che” Guevara, Mandela, madre Teresa de Calcuta, Martin Luther King y Malala.

Los estudiantes se dividieron en grupos. Cada equipo eligió una personalidad destacada y trabajó sobre ella subiendo material en un mural digital creado en Padlet. Los murales, uno por equipo, fueron creados por la docente para que los alumnos dejen sus aportes. Allí, los estudiantes colaboraban en la nube. Este espacio hacía posible la colaboración virtual asincrónica, que superaba el tiempo de clase.

# Malala305

Made with ♥

MALALA 🌸



Why is he a person who inspires?

Malala defended herself, defended her education and her fundamental rights when faced by a fearsome terrorist group. Malala has provoked a chain reaction throughout the world, has brought change, light and hope to young people from all continents.

Malala Yousafzai was born on July 12, 1997 in the district of Swat, in Khyber Pakhtunkhwa, in northwest Pakistan, in a Muslim family.

Why is he considered a hero?

Because even then, at that time, she knew the situation in which she lived in her country, she had the courage to demonstrate and fight for women's rights in education and risked her life for that.

She speaks Pashtun and English, and is known for her activism in favor of civil rights, especially the rights of women in the Swat valley, where the Taliban regime has banned girls from attending school.

Figura 3. Mural digital como espacio de colaboración grupal construido en grupo sobre una heroína a elección en el área de Inglés. En este caso, Malala.

Como forma de que los estudiantes construyeran conocimiento sobre las distintas biografías, parte del proceso de la investigación fue realizado a través de dinámicas lúdicas. Dos sitios en particular fueron utilizados para este propósito, a saber, Educaplay y Word Wall Net. Al gamificar las propuestas educativas, la motivación de los estudiantes aumenta y resulta más sencillo para ellos recordar la información que aprenden en un contexto de juego. Vale la pena resaltar que la inclusión de dinámicas lúdicas, siempre que sean pertinentes, enriquece las propuestas desarrolladas dentro del enfoque ABP. En este caso, por ejemplo, uno de los juegos utilizados consistía en que los estudiantes participaran de cuestionarios que presentaban datos correctos e incorrectos sobre la vida de ciertas personalidades, en los que ellos debían elegir la respuesta correcta. Otro juego simulaba un mazo de cartas, a medida que se sucedían las cartas en la pantalla los estudiantes debían narrar la biografía de la personalidad mostrada en pantalla.

0:25

✓ 0

# When was he born?



A

He was  
born in 1918

B

He born  
in 1918

C

He was born  
on 1918

x2 Score

50:50

Extra Time



1 of 10



MANDELA

Share

Figura 4. Juegos extraídos del sitio Word Wall Net.

100

PUNTOS

00:20

TIEMPO

6. **Biografía de Malala Yousafzai**  
¿Qué importante premio recibió en 2014?

Premio Nobel a la Literatura

Premio Nobel de la Paz

Premio Goldman

Figura 5. Juego extraído del sitio Educaplay sobre la vida de Malala con preguntas de opción múltiple.

Los héroes anónimos y cotidianos, como son los policías, bomberos, maestros y médicos, también se destacaron y fueron parte de esta experiencia pedagógica para que los estudiantes comenzaran a acercarse al concepto de héroes a personas próximas a su entorno y las reconocieran dentro de la comunidad que habitan.

En cada cohorte, la línea de tiempo del proyecto recorre la temática del héroe abarcando las personalidades a nivel global hasta aproximarse a aquellas del entorno individual, como forma de personalizar los aprendizajes.

# The heroes and our heroes Technical School 33: Plumerillo Foundry

We are showing not only those who are considered heroes for humanity but  
also those we regard as heroes

(Teacher Silvana Carnicero and her students at class 305)

## Heroes in humanity



**Gandhi**

By: López, Vázquez, Paico, Usnayo, Ledezma  
(Silvana Carnicero's students)



**Malala**

By: Silvana Carnicero's students



**Martin Luther King**

By: Silvana Carnicero's students

Figura 6. Biografías compartidas en el sitio global del proyecto.

La mayoría de los proyectos telecolaborativos de la red iEARN actualmente cumplen con el requerimiento de estar alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la UNESCO, y si bien la iniciativa global “Mi héroe” se basa en celebrar la vida de distintas personalidades, numerosas acciones realizadas por ellas se relacionan con estos objetivos. Podemos reconocer en Malala, por ejemplo, la lucha de una joven por la igualdad de género (ODS N.º 5) y la educación de calidad (ODS N.º 4). También es evidente, en el caso de Nelson Mandela, su búsqueda incansable por la reducción de las desigualdades. En el trabajo de la madre Teresa de Calcuta es evidente reconocer su tarea diaria por reducir la pobreza (ODS N.º 1) y el hambre (ODS N.º 2) para asegurar el bienestar de las personas y disminuir su sufrimiento.

Por otro lado, si bien es muy importante destacar y celebrar la vida de esas personas cuyos actos pareciera que nadie pone en cuestión, los estudiantes necesitan tener un acercamiento generacional y descubrir cómo esos valores se pueden identificar en otros personajes con quienes ellos cantan, lloran y ríen o en los bienes culturales que consumen en su vida diaria, porque seguramente algunos de los valores mencionados también están presentes en esas figuras. Por ese motivo, otra parte de la propuesta requirió que los estudiantes eligieran personas que admiraban a nivel local o internacional, que investigaran sus vidas y compartieran con sus pares globales, a través del sitio colaborativo del proyecto, quiénes eran esos héroes y por qué los elegían.



# Melanie Martines and Carla



# Morrison



by Bárbara Vargas from Buenos Aires in Argentina



•Mi héroe es "*Melanie martinez*" y "*Carla Morrison*" or que son personas muy extravagantes así como en la forma de vestir y también en la letra de las canciones que hacen , me identifico mucho y sus canciones siempre *me ayudan a superar cosas malas o tristes.*

•My hero is "*Melanie Martinez*" and "*Carla Morrison*" because they are very extravagant people, as well as the way they dress and siff in the letter of the lines they make, I identify a lot and their weariness always helps me overcome bad or sad things

Page created on 1/2/2018 1:41:31 AM

Last edited 1/4/2018 5:06:28 PM

## Figura 7. Héroes personales de los estudiantes y razones para su elección.

Para el cierre, se invitó a los estudiantes a reflexionar sobre qué persona de su círculo íntimo representaba un héroe para ellos y por qué. En esa etapa, los estudiantes se volcaron a incluir familiares o amigos.

En la mayoría de los casos, los alumnos redactaron las biografías de familiares que resultaban significativas para ellos. Ilustraron sus textos con imágenes y los compartieron con sus pares globales en la web del proyecto donde cada país tenía su página enlazada al sitio principal de la iniciativa.



# My mother



by Noelia Lopez from Buenos Aires in Argentina



## Biographical Data

Elsa Mendez Florez



### \* - Why do you consider her a hero?

Because she struggles to move forward in all her life. She seeks to do whatever it takes for us to have a good life.



### \* - Why is A Person Inspiring?

Because of her desire to do everything she does. She is a great person. And she gives me advice to keep going even if we're going through a bad time. It's the reason why I never give up. Although sometimes I feel bad, she always tries to make me feel better.

### \* What did she achieve?

She got an achievement for the best student of her course in elementary school, and high school to finish secondary for the nursing career she had good grades. But she had economic problems so she could not finish her studies.

### \* - What were her obstacles?

Her obstacles were economic and her father (my grandfather) so she had to leave her studies. And she had to dedicate her life to work.

## \*Datos Biográficos\*

Elsa Mendez Florez

### \*-¿Por qué la consideras Héroe?\*

Porque lucha por seguir adelante en toda la vida. Busca hacer lo que sea (buscar trabajo) para que tengamos una buena vida.

### \*-¿Por qué es una persona que inspira?\*

Por las ganas que le mete a todo lo que hace. Ella una gran persona. Y me da consejos para seguir adelante aunque estemos pasando por un mal momento. Es la razón por la cual nunca me rindo. Aunque aveces me sienta mal. Siempre trata de hacerme sentir mejor.

### \*-¿Que logró?

Logró ser la mejor alumna de su curso en primaria, y secundaria al terminar el secundario siguió la carrera de enfermería tenía buenas calificaciones. Pero tuvo inconvenientes económicos con lo cual no pudo terminar sus estudios.

### \*-¿Cuáles fueron sus obstáculos?

Sus obstáculos fueron economicos y al enfermar su padre (mi abuelo) tuvo que dejar obligatoriamente sus estudios. Y tuvo que dedicar su vida a trabajar.

Figura 8. Los héroes en sus vidas: biografía y razones para la elección en inglés y español.

Las posibilidades de trabajo permiten que “Mi héroe” sea un proyecto para iniciarse utilizando distintos enfoques, ya que se pueden abordar en forma creativa las biografías de las personas cuyos valores deben destacarse desde cualquier área curricular o asignatura.

De hecho, los facilitadores del proyecto destacan la posibilidad de participar desde una multiplicidad de áreas como ciencias, lengua y lenguas extranjeras, estudios sociales, periodismo, arte tradicional y arte digital. También es un proyecto que respeta los diversos estilos de aprendizaje y logra motivar a los estudiantes al dar lugar para que traigan al aula sus propias elecciones y las representen a través de múltiples lenguajes.

### **El proyecto y sus emergentes**

El proyecto se ha trabajado en diferentes años. A lo largo del tiempo se dieron algunos cambios, como, por ejemplo, en la elección de las herramientas empleadas para colaborar y publicar. Generalmente, los participantes crean un espacio de colaboración local que luego comparten con el grupo global. Los estudiantes, al participar se inspiran en distintas personalidades para, a su vez, crear conciencia y promover cambios.

En otra edición, se optó por trabajar colaborativamente en un mural digital, pero tomando a toda la clase como un solo grupo, es decir, todos los estudiantes colaboraron sobre el mismo mural y aportaron sus figuras consideradas héroes provenientes de diferentes sectores, como el deporte, la ciencia o el espectáculo.



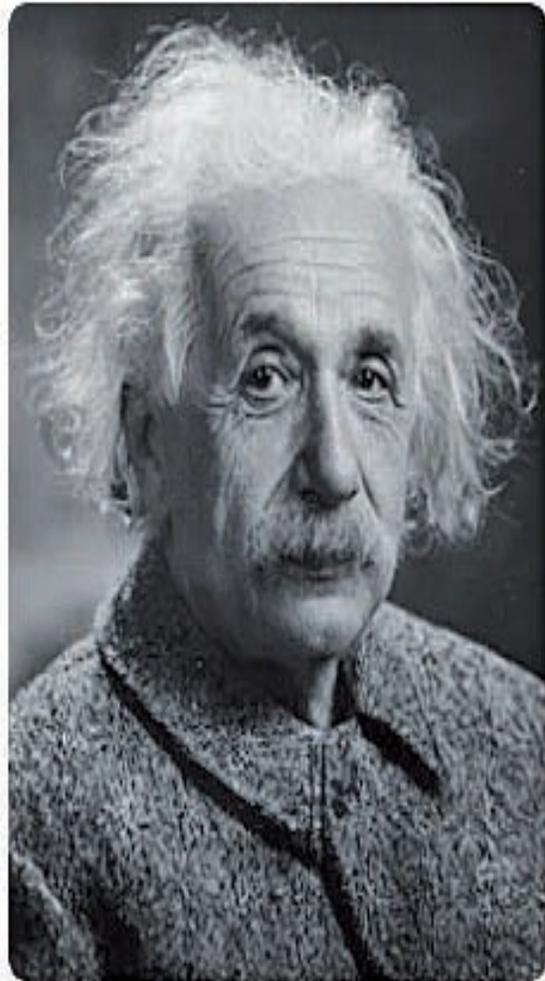
ROBERT DONWEY JR (Kevin Salvatierra)

He won a golden a ballon and a BAFTA

He was born on April 4,1965.He was born in Manhattan,New York.

He was an actor.

Albert Einstein (Francisco Gutierrez-303)



He was born on march 14th,1879 (Kingdom of Wutemberg, Alemania).He invented a theory of relativity.He was an employee in the office of Berma, until he published his theory of relativity.In his theory he

Figura 9. Mural colaborativo áulico creado con aportes individuales por los estudiantes con sus héroes reconocidos.

En la última edición de la propuesta, avanzamos hacia un plano más personal a partir de una subpregunta que se derivaba de la pregunta generadora del proyecto. La pregunta generadora era “qué características comparten aquellas personas que son consideradas héroes” y la subpregunta propuesta fue “qué características tengo yo por las cuales podría ser considerado un héroe”. Esta actividad llevó a una mirada introspectiva de cada estudiante sobre sí mismo.

### **Resultados y proyecciones de la experiencia**

En el ciclo lectivo 2021, una de las escuelas participantes del proyecto incluyó una instancia dedicada a los llamados “héroes sin capa”. Para ello, se puso el foco en personalidades no famosas, allegadas a los estudiantes.

A partir del estado de excepcionalidad que experimentamos en marzo de 2020, sabiendo que la metodología ABP vincula el trabajo áulico con aspectos de la vida que son significativos para los estudiantes, el proyecto “Mi héroe” del ciclo 2021-2022 nos invitó a reflexionar sobre los héroes de la pandemia por COVID-19 considerando tanto a personas que luchaban contra la enfermedad desde su trabajo diario como a aquellos que la contrajeron y lucharon por vencerla.

# Tell the world about your hero!

Share your story, art, film, music with our global learning community.

Register here to get started.

What best describes you?

-  Teacher  
Register for an educator account to access special educational tools and resources.
-  Student  
Create a digital portfolio of the heroes in your life. Publish stories, art, music and short films.
-  Contributor  
You're interested in publishing content and telling the world about your hero.
-  Organization  
Promote and collaborate by joining our child-friendly community!

[Create my Account >](#)

REGISTER to SHARE

STORIES

ART

FILMS

MUSIC

Figura 10. Invitación a pensar en héroes personales en el sitio colaborativo de la red iEARN.

La metodología ABP permite abordar una misma temática, pero siempre considerando cómo esta se vincula con las particularidades del contexto en el cual el proyecto se lleva adelante. Depende de nosotros, los docentes, trabajar con la flexibilidad necesaria para adaptarnos a las circunstancias que vivimos y facilitar, de ese modo, que los estudiantes encuentren sentido a las propuestas que les presentamos. Para la próxima cohorte, además de trabajar en la redacción de la biografía de los héroes más tradicionales, se propone pensar distintas efemérides ocurridas a nivel local y global y buscar un héroe cuya historia personal haya estado relacionada con esa conmemoración.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 7

[Ver aquí](#)

Figura 1. Sitio web del pro

[Ver aquí](#)

Figura 2. Ficha de trabajo

[Ver aquí](#)

Figura 3. Mural digital cor

[Ver aquí](#)

Figura 9. Mural colaborati

## **EXPERIENCIA ABP #8**

### **Proyecto “Uniando voluntades”**

-

#### **Temas**

Organizaciones no gubernamentales (ONG). Problemáticas sociales: desafíos y respuestas.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de quinto año de escuela secundaria (16-17 años).

#### **Objetivos**

Familiarizarse con diferente ONG locales y globales.

Identificar y describir la función de organizaciones no gubernamentales (ONG) que desarrollan tareas sociales.

Difundir el trabajo de las ONG en la comunidad educativa.

Crear un folleto promocional.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Educación Ciudadana. Inglés.

## **Actividades**

Discusión sobre el trabajo de las ONG.

Investigación sobre diversas ONG que trabajan en el ámbito local, nacional e internacional.

Creación de presentaciones informativas.

Elaboración de folletos.

Publicación de los folletos en un mural colaborativo.

## **Descripción**

La experiencia que se narra a continuación se realizó en dos años consecutivos en modalidades virtual y presencial. Con la primera cohorte, debido al aislamiento social, preventivo y obligatorio (ASPO) decretado por la pandemia de COVID-19, cuando los edificios escolares permanecían cerrados, el proyecto se trabajó desde un aula virtual en la plataforma Moodle. Esta herramienta fue la elegida por la dirección escolar para garantizar la continuidad pedagógica. La secuencia didáctica fue armada dentro del marco del aprendizaje basado en proyectos enriquecidos con tecnología.

Participamos de la experiencia las dos docentes a cargo de la asignatura Inglés en quinto año correspondientes a los dos turnos.

Es importante destacar que el proyecto surgió a partir de una unidad temática del libro de texto que utilizamos en clase. Se tomaron los contenidos de la unidad, pero se reestructuró la propuesta para enmarcarla en la metodología ABP. El aprendizaje basado en proyectos no necesariamente debe dejar de lado el uso de los libros de textos o manuales, sino que permite al docente reorganizar las unidades de los libros en propuestas de aprendizaje significativo para los estudiantes.

El proyecto contó con tres espacios de colaboración. En la primera etapa, se realizó un primer mural colaborativo digital donde los estudiantes volcaron los resultados de la investigación que hicieron sobre una ONG que les había sido asignada aleatoriamente. Mientras que para la primera fase se trabajó privilegiando el desarrollo de la lectoescritura, en la segunda se puso el foco sobre la oralidad mediante la actividad con la aplicación Flipgrid <sup>1</sup>, que permite a los estudiantes grabar mensajes uno a uno. Finalmente, como podrá verse en el mural colaborativo correspondiente al cierre, se compartieron las producciones de los estudiantes, que consistieron en folletos sobre el tema que ellos habían redactado y diseñado.

Al iniciar el recorrido por este proyecto, para activar conocimientos sobre la temática se mostraron a los estudiantes logos de organizaciones no gubernamentales (ONG) ampliamente reconocidas.

Con el propósito de indagar qué sabían sobre estas organizaciones, dimos inicio a la propuesta con una lluvia de ideas mencionando otras ONG locales que ellos pudieran conocer. Además de nombrarlas, discutimos cuál era el objetivo que cada una cumplía en la comunidad y también averiguamos si su área de influencia era local, regional o global. Luego, pasamos a definir cuál era la pregunta que iba a poner en marcha la investigación y cuya respuesta sería elaborada a lo largo del desarrollo del proyecto y quedaría plasmada en el producto final. Así surgió la siguiente pregunta generadora: ¿Cómo ayudar a las ONG a captar la atención de la sociedad y así obtener más colaboradores para trabajar en el cumplimiento de sus metas?

Como la iniciativa surgió en el marco de la asignatura Inglés, se buscó también trabajar sobre las cuatro macrohabilidades que es necesario desarrollar en la enseñanza de un idioma: la lectocomprensión, la audiocomprensión, la oralidad y la redacción.

Al iniciarse el proyecto, al hacer foco en la introducción al tema y, también, al desarrollo de la oralidad, se propiciaron instancias de discusión con todo el grupo clase. Luego, apostando al desarrollo de la audiocomprensión, trabajamos con una canción llamada “Estuve aquí” o “I was here” interpretada por Beyoncé, una cantante admirada por los estudiantes.

La canción resalta la importancia de pasar por esta vida dejando huellas, llevando adelante buenas acciones. Los estudiantes la relacionaron rápidamente con el trabajo de las ONG sobre las que estábamos investigando. Para facilitar la comprensión del mensaje de la canción, teniendo en cuenta la heterogeneidad de niveles de desempeño en el idioma dentro del grupo clase, optamos por escuchar y cantar la canción en inglés, pero, también, comparamos la versión original con la traducción de la letra al idioma español.



Quiero dejar mis  
huellas en las  
arenas del tiempo

Figura 1. Video en YouTube de la canción disparadora de la temática del proyecto<sup>2</sup>.

Canción: Yo estuve aquí

Estuve aquí Quiero dejar mis huellas sobre las arenas del tiempo Y saber que

*Fuente: Lyrics Translate<sup>3</sup>.*

Los estudiantes relacionaron la letra con diferentes organizaciones que buscan promover cambios positivos en la sociedad, y brindaron ejemplos sobre algunas de ellas.

Luego de esta primera aproximación a la temática, indagaron sobre organizaciones con área de influencia en las cercanías de sus domicilios o en el barrio de la escuela como ser la Fundación Pupi, encargada de apoyar a niños en situación de vulnerabilidad o Remar, dedicada a la rehabilitación de personas adictas a las drogas. Después, se amplió el horizonte y la mirada se dirigió a diversas ONG de influencia nacional y global.

Para conocer el trabajo de carácter internacional de estas organizaciones, propusimos escuchar noticias publicadas en un canal de YouTube sobre una ONG llamada Adelante África y, también, observar un video referente a la Fundación Malala. Conocimos la ONG Adelante África a través del libro de texto de los estudiantes. Por eso, vuelvo a destacar que los libros o manuales en muchos casos pueden actuar como disparadores en el ABP.

Los estudiantes comenzaron indagando acerca de la labor de varias ONG, pero para realizar un trabajo más profundo a cada alumno se le asignó una organización específica para que investigara: fecha de creación, áreas de cobertura, problemáticas sociales a las que se abocan, acciones específicas que desarrollan. El resultado de esta investigación fue compartido por todos en un mural colaborativo. Esta puesta en común era el resultado del conocimiento distribuido y la inteligencia colectiva pero también del trabajo responsable en cuanto a mantener rigurosidad a la hora de seleccionar y procesar la información que habían ido encontrando en internet.

Una vez que los estudiantes contaron con suficiente información sobre las distintas ONG y publicaron la reseña que habían redactado sobre la organización investigada en el mural colaborativo, debieron elegir con qué institución sentían mayor afinidad para colaborar con ella, difundiendo su obra a través de folletos publicitarios que crearían en equipo.

Vale la pena recordar que por tratarse de una clase de idiomas los resultados de la investigación fueron publicados en inglés. De este modo, los estudiantes, al buscar información y al organizar la que formaría parte de los folletos, fortalecían las habilidades de lectocomprensión y de redacción.

Se utilizaron dos aplicaciones para que los chicos dieran a conocer sus elecciones. Por un lado, en el aula virtual, los alumnos encontraron un formulario modelo realizado en Microsoft Forms en el cual debían votar tres instituciones de su preferencia.

# NGOs for Charity

Who created them? How long have they been helping? Who have they been helping?

👤 Gumaner 210 2a

GreenPeace



Greenpeace is an environmental NGO. It campaigns around the world on issues such as ecological agriculture, forests, climate change, consumerism, democracy and counter-power, disarmament and peace and the care of the oceans. Founded in 1971 in Vancouver, Canada, it is headquartered in Amsterdam, the Netherlands. It has offices in 55 countries. In 2019 it had about 3.2 million members. In 1993, Greenpeace was one of the first organizations to propose sustainable development to mitigate climate change.

👤 Anónimo 2a

Malala fund, kiara cosentino

Malala Fund is an international, non-profit organization that fights for girl's education. It was co-founded by Malala Yousafzai, the Pakistani activist for female education and the youngest nobel prize laureate and her father, Ziauddin. The stated goal of the organization is to ensure 12 years of free, safe and quality education for every girl.

The first contribution to Malala Fund in 2013 came from Angelina Jolie who gave a \$200,000 personal donation, which was used to fund girls' education where Malala is from in Pakistan's Swat Valley.

👤 Anónimo 2a

Luciana Zappone - World Wide



WWF

The World Wide Fund for Nature is a non-governmental organization founded on the preservation of

👤 Anónimo 2a

Dagatti- Doctors Without Borders

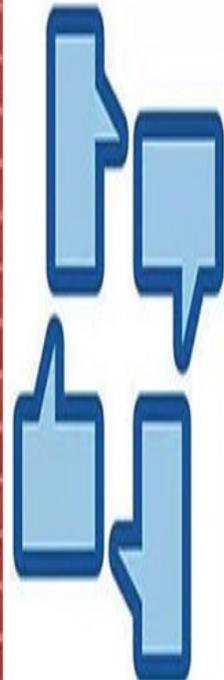


Doctors Without Borders was founded by Bernard Kouchner, Jacques Bérès, Philippe Borrier, Raymond Borel, Marcel Delcourt, Xavier Emmanuelli and Vliadan Radoman. He has been working for 48 years since it was founded on December 20, 1971.

Is an international medical and humanitarian organization that

👤 Anónimo 2a

Victoria Abdala Argentina Ciudadana.



Citizen Argentina is a non-partisan foundation that was born in 1989, as an initiative of a group of citizens concerned with defending the civil rights of our country. It has been

Figura 2. Mural colaborativo con el resultado de las investigaciones sobre las ONG asignadas.

Vista previa

Tema

Enviar

Preguntas

Respuestas **21**

## 2. What NGO would you help

[Más detalles](#)

 Malala Foundation	4
 Uniendo Caminos Foundation	1
 Varkey Foundation	4
 Caritas	10
 Ruta 40 Foundation	2



Figura 3. Resultados de la elección de ONG a través de Microsoft Forms.

Una vez realizada su elección y para que la misma no fuera al azar, se utilizó Flipgrid para que justificaran las elecciones y desarrollen, a través de esta actividad, el pensamiento crítico. Flipgrid es una plataforma que permite que los estudiantes graben sus voces en hasta noventa segundos y puedan poner una imagen que los represente creando como una grilla de pequeños videos. Escaneando el QR se pueden escuchar algunas justificaciones de los estudiantes.



[Ver aquí](#)

Figura 4. Grilla de Flipgrid con las elecciones de organizaciones no gubernamentales (non-governmental organizations o NGO, en inglés) justificadas y grabadas por las propias voces de los estudiantes.

Estas son algunas de las expresiones traducidas, donde podemos apreciar cómo los estudiantes en el marco del aprendizaje basado en proyectos pudieron desarrollar habilidades de comunicación, colaboración, pensamiento crítico y ciudadanía.

*“Yo creo que ayudaría a Uniendo Caminos porque preferiría colaborar con una organización que es una fundación educativa que ayuda a la gente pobre a terminar la escuela. Ellos reciben donaciones de ropa y útiles escolares y se lo dan a la gente que lo necesita. Yo los ayudaría porque es una fundación de Buenos Aires donde yo vivo, con útiles o ropa que no uso. Porque todos merecen tener una educación, y en mi opinión eso es muy importante”.*

*“Me gustaría ayudar a Greenpeace porque pienso que es importante para todos. Me gustaría compartir sobre su movimiento en redes sociales y hacer algunas donaciones”.*

*“Yo ayudaría a la Fundación Cáritas con ropa porque acompañan a miles de familias con múltiples acciones que van desde comidas, ropa y entrenamiento para la construcción de sus propias casas. Las donaciones permiten sostener los programas llevados a cabo. Podemos colaborar desde casa ayudando a difundir su trabajo”.*

*“Me gustaría ayudar a Fundación Vida Salvaje. Es una organización no gubernamental creada para preservar el medio ambiente. Hay muchos problemas en el mundo, pero probablemente uno de los mayores es el calentamiento global y es causado por muchas razones. Primero de todo, la industria y segundo, la deforestación. Esta última también es la razón por la que*

*muchas especies están desapareciendo en el mundo. Enormes áreas están siendo deforestadas por las industrias y significa que muchos animales pierden sus hogares. Necesitamos detener esto si queremos vivir en un mundo pacífico. Me gustaría vivir en un mundo donde no se mate a los animales”.*

Como ya lo resaltamos en la mayoría de las experiencias narradas, en las bases del aprendizaje basado en proyectos, se menciona la importancia de ir más allá de las paredes de las aulas para conectar a la escuela con la comunidad. En este caso, ingresaron al aula muchas voces, entre ellas, se destaca la de una representante de la Fundación Varkey (Varkey Foundation), una entidad dedicada a mejorar la educación a través de la revalorización del rol docente.

Harris (1999) clasifica las estructuras de actividades telecolaborativas posibles dentro del enfoque ABP. Una de ellas, como vimos, es la telepresencia: la participación de alguien ajeno a la comunidad educativa, experto en la temática del proyecto, que a través de una comunicación sincrónica o asincrónica pueda aportar su conocimiento para apoyar el trabajo de los alumnos.

Debido a la dificultad que a veces implica la conexión sincrónica por las diferencias horarias o por diferentes políticas institucionales, dicha colaboración experta en nuestro proyecto se realizó de manera asincrónica.

# GREENPEACE

FOR A BETTER TOMORROW

- ONG Medioambientalista Global
- Creada en 1971 en Vancouver, Canadá
- Hacen campañas alrededor del mundo sobre cuestiones ecológicas

## OBJETIVOS PRINCIPALES

- Cambio climático
- Contra el consumismo
- Democracia
- Contrapoder
- Desarme
- Paz
- Cuidado de los océanos



## COMO AYUDAN AL MEDIO AMBIENTE?



- Trabajando con campañas
- Utilizando la confrontación pacífica y creativa para hacer estallar los problemas ambientales globales
- Desarrollando soluciones por un futuro verde y saludable

Figura 5. Folleto creado en Canva por un grupo de estudiantes sobre la ONG de su elección.

Una representante de la fundación mencionada fue la encargada de colaborar en línea con nuestro proyecto. Ella pudo contar a los estudiantes, a través de un video grabado en primera persona, cuál era la función de esa organización sin fines de lucro y cuáles resultaban sus áreas de incumbencia a nivel local, regional y global.

El producto final creado por los estudiantes como resultado de todo el proceso de construcción de conocimiento de manera telecolaborativa fue un folleto con información organizada en forma de infografía sobre la ONG que cada grupo eligió. Una de las herramientas más utilizadas para el diseño de las producciones fue la aplicación Canva, que permite armar piezas multimedia.

Todas las producciones fueron compartidas en un mural digital que se publicó en el aula virtual de la escuela.

 silvana + 12 + 27d

# NGO group leaflets

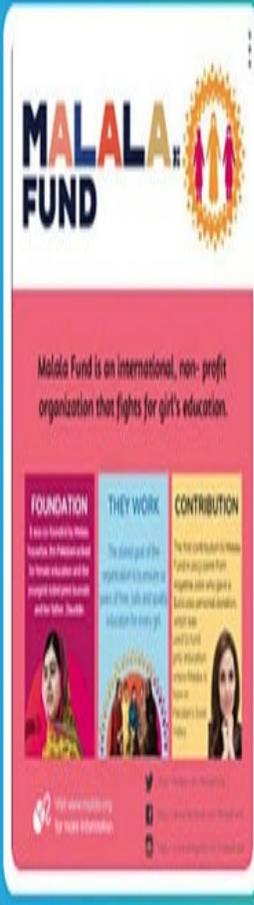
Malala fund

World Wide Fund

Pupi Foundation

GEO Foundation

Varkey F



**MALALA FUND**

Malala Fund is an international, non-profit organization that fights for girl's education.

FOUNDATION	THEY WORK	CONTRIBUTION
It was co-founded by Malala Yousafzai, the Pakistani activist for female education and the youngest Nobel prize laureate, and the Malala Fund.	The overall goal of the organization is to ensure a world of free, safe and quality education for every girl.	The first contribution to Malala Fund was made from a young girl who gave a public speech on television, which was watched by millions of people. Malala Fund's mission is to ensure that every girl has the opportunity to go to school.

<http://www.malala.org>  
for more information



Infographic about  
**world wildlife fund**



It is one of the world's largest organizations dedicated to nature conservation, with headquarters in more than six countries. Its mission is to stop the environmental degradation of the planet and build a future in which the human being lives in harmony with nature, through the protection and conservation of biodiversity and the reduction of the ecological footprint.



**FUNDACIÓN PUPU!**

Una organización argentina sin fines de lucro que brinda ayuda a niños pobres y desfavorecidos.

Se localiza principalmente en Buenos Aires, particularmente en los municipios donde la



**GEO**

ESTUDIO Y OPINIÓN

PDF



GEO FUNDATION (1)



**FUNDACION GEO**



PDF



Roja Gris Icono Seguridad Inf

Figura 6. Mural colaborativo con los folletos realizados por los estudiantes para las ONG elegidas.

La realización de los folletos puso de relevancia cómo los proyectos ayudan a desarrollar la colaboración entre pares y la creatividad.

A través de la realización de infografías con material bilingüe (en inglés y español), se logró el propósito de vincular a la escuela con la comunidad, ya que con estos materiales los estudiantes dieron a conocer el trabajo que las ONG seleccionadas realizan tanto a nivel local como global.

### **El proyecto y sus emergentes**

Los estudiantes que participaron de esta iniciativa en 2021 entendieron que, además de promover la actividad de las ONG seleccionadas e invitar al público a sumarse, podrían también ellos mismos colaborar con las organizaciones mediante diferentes acciones concretas. Así, por ejemplo, algunos grupos empezaron a juntar tapitas, pilas y varios CD de música en desuso para colaborar con la Fundación Garrahan en su proyecto de reciclaje.

### **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Los estudiantes ampliaron el vocabulario al aprender palabras vinculadas a las temáticas sociales abordadas y también, estructuras gramaticales que les permitieran expresar sus ideas de manera efectiva. Desarrollaron también habilidades de lectocomprensión al buscar información sobre las ONG y al leer la información provista por sus pares. La oralidad también tuvo su lugar en el

proyecto, tanto en las discusiones iniciales como en el transcurso del proceso de negociación. La canción trabajada al comienzo del proyecto, así como la participación asincrónica de la experta, fomentaron la audiocomprensión.

La experiencia puso a los estudiantes en el lugar de promotores sociales de organizaciones que buscan mejorar las condiciones de vida de la humanidad.

El desarrollo de las llamadas “habilidades del siglo XXI” también se hizo presente, ya que el proyecto fue posible gracias a que los estudiantes trabajaron de modo colaborativo y lograron una buena comunicación. Al trabajar con temas de relevancia social, se puso en juego el pensamiento crítico de los estudiantes, aspecto fundamental para el ejercicio de la ciudadanía. Los alumnos diseñaron los folletos con creatividad y resolvieron con destreza los problemas que se presentaron en diferentes momentos de la experiencia.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 8

[Ver aquí](#)

Figura 2. Mural colaborati

[Ver aquí](#)

Figura 4. Grilla de Flipgric

[Ver aquí](#)

Figura 6. Mural colaborati

## **Notas**

1. Flipgrid es una plataforma de debate en video que busca dar voz y visibilidad a los estudiantes, de modo que todos puedan expresarse fácilmente en un entorno amigable que, a su vez, favorece el aprendizaje social. Permite generar videos cortos acompañados de algún texto que suelen ser preguntas que elabora el docente para debatir con el grupo clase.

2. Disponible en: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

3. [lyricstranslate.com](http://lyricstranslate.com)

## **EXPERIENCIA ABP #9**

### **Proyecto “Celebrando a William Shakespeare”**

-

#### **Tema**

Obras y géneros literarios. Las obras de William Shakespeare.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de tercer año de escuela secundaria (15-16 años).

#### **Objetivos**

Despertar el interés de los alumnos por la lectura y el género teatral.

Familiarizar a los estudiantes con la vida y obra de William Shakespeare.

#### **Asignaturas**

Lengua y Literatura. Inglés. Teatro.

## **Actividades**

Lectura de obras de William Shakespeare en inglés.

Análisis de las obras.

Recreación de guiones.

Actuación y grabación de escenas.

Subtitulado de las obras y muestra final.

## **Descripción**

La enseñanza de una lengua extranjera apunta a que los estudiantes puedan usarla para comunicarse y, además, amplíen su universo cultural.

William Shakespeare es un referente indiscutido de la literatura inglesa. Sus obras han sido traducidas a diferentes idiomas, son de alcance universal y llegan al público en múltiples formatos.

En este proyecto trabajamos con textos de este escritor y dramaturgo para que los alumnos se apropien de ellos y se animen a crear sus propias versiones. De esta forma, se ligan contenidos de historia y literatura con el uso actual del idioma.

Como inicio, se estudió la biografía del escritor a través de un video provisto por British Council<sup>1</sup>. De esa forma, los estudiantes conocieron el contexto sociohistórico en el cual sus obras surgieron y comprendieron cómo dicho contexto se relaciona con los temas que aparecen en sus textos.

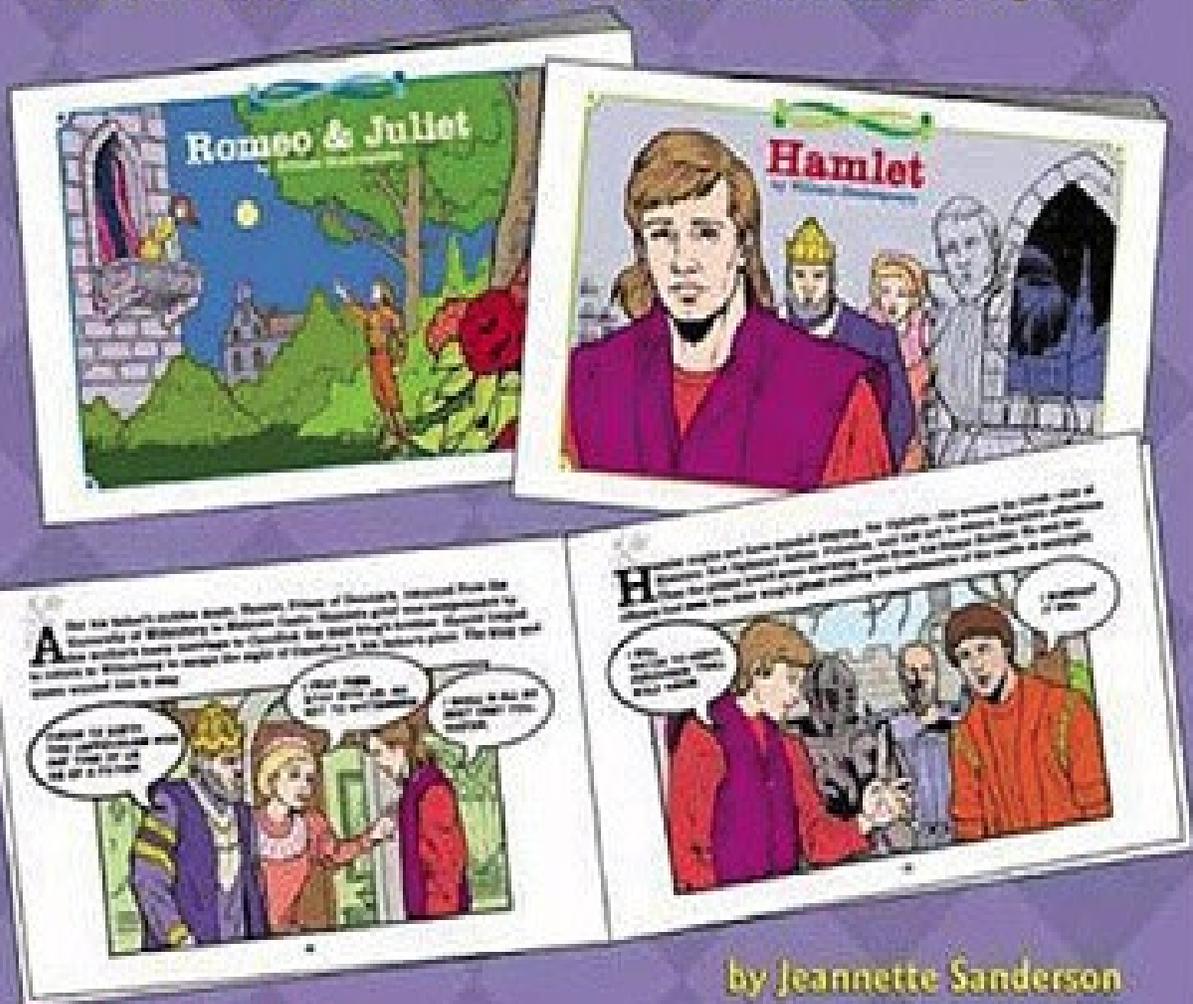
De acuerdo con el nivel de dominio del idioma de los estudiantes, la introducción a la obra del autor se llevó adelante con versiones en formato de

cómics, tomadas del libro Shakespeare Mini-Books, de la editorial Scholastic.

# Shakespeare

## Mini-Books

8 Reproducible Comic Book-Style Retellings of Favorite Plays That Will Wow Kids With the Works & Words of Shakespeare



by Jeannette Sanderson

Figura 1. Obras en inglés simplificadas y presentadas en formato de cómics.

Para evaluar el grado de comprensión de los estudiantes, luego de la lectura de las obras seleccionadas se entregó un breve cuestionario que permitía ser respondido a través de una actividad de opción múltiple.

---

ROMEO AND JULIET Student's worksheet / Hoja del alumno

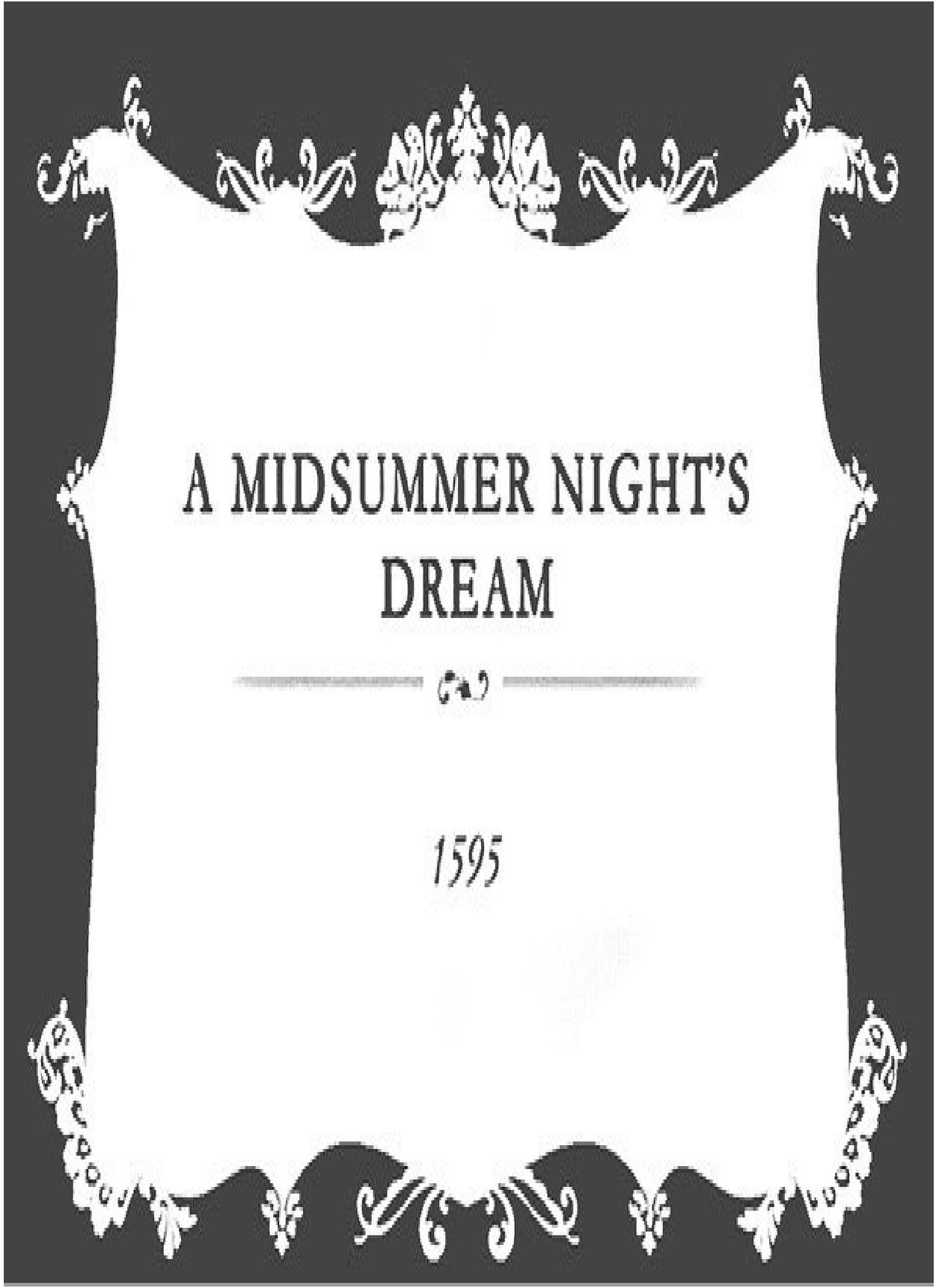
---

1. Where does the story take place? A. Stratford (England) B. Verona (Italy) C. Paris (France)

1. ¿Dónde ocurre la historia? A. Stratford (Inglaterra) B. Verona (Italia) C. París (Francia)

Figura 2. Cuestionario para evaluar la lectocomprensión de los estudiantes.

Luego se les propuso a los estudiantes armar presentaciones en PowerPoint con los pasajes que les resultaron más significativos de cada obra. Estas presentaciones fueron pensadas como instancia previa a la elaboración del producto final del proyecto, que consistió en la creación por parte de los estudiantes de sus propias versiones de las piezas teatrales trabajadas.



A MIDSUMMER NIGHT'S  
DREAM

---

629

1595

Figura 3. Presentación creada sobre la obra Sueño de una noche de verano, de William Shakespeare.

Los estudiantes interpretarían las obras reversionadas en “Expotécnica”, un evento que la escuela organiza todos los años en el mes de noviembre para que cada asignatura dé cuenta del trabajo realizado a lo largo del ciclo lectivo.

Sabemos que los estudiantes trabajan mejor cuando pueden tomar sus propias decisiones y realizar sus propias elecciones. Por ello se les solicitó que votaran las obras que más les habían gustado de entre todas las leídas. Las tres obras que obtuvieran más votos serían representadas. Hamlet y Romeo y Julieta resultaron las favoritas, pero un grupo se interesó por dar a conocer una obra no tan popular como las anteriores: El rey Lear.

Una vez seleccionadas las obras, los estudiantes se dividieron en tres grandes equipos y, dentro de cada grupo, se distribuyeron roles. Cada equipo contaba con un coordinador para asegurarse de que todos mantuvieran el foco en la tarea y no perder de vista lo planificado.

Con la obra asignada, la misma fue dividida en escenas y los grupos comenzaron a escribir los diálogos en un lenguaje accesible para los estudiantes que oficiarán como actores.

Para que todos los estudiantes pudieran participar en la elaboración del guion y contaran con tiempo suficiente (ya que las horas escolares son limitadas para desarrollar la tarea), se realizó la escritura de manera telecolaborativa utilizando la herramienta Google Docs. El coordinador del grupo debía revisar los cambios en el documento para asegurarse de que quedara un texto coherente. Las obras fueron escritas en castellano y en inglés. De manera que aun los estudiantes con un dominio más elemental de la lengua extranjera pudieran acceder al contenido y comprenderlo.



"King Lear"



Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Complementos Ayuda Última modificaci...



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

## "King Lear"

King: Dear daughters! I am old and I can die at any moment so I will divide my kingdom now. Queridas hijas! Estoy viejo y puedo morir en cualquier momento por eso dividiré mi reino ahora.

Cordelia: How will you do it father? Cómo lo hará padre?

King: I will divide it according to your promise of love. Lo dividiré de acuerdo a sus promesas de amor

Regan: I will love you forever and ever my dad!!! Te amaré por y para siempre padre!

Goneril: I will love you more than I can love anyone on earth!! Te amaré más que a cualquiera sobre la tierra!

Figura 4. Guion de la obra El rey Lear, realizado colaborativamente en Google Docs.



Hamlet

Gertrudes: Hamlet! Don't go Hamlet! No te vayas

Claudius: I can be like your father! Puedo ser como tu padre

Hamlet: No, I must go to Denmark, I'm sorry. No, debo irme a Dinamarca. Lo siento

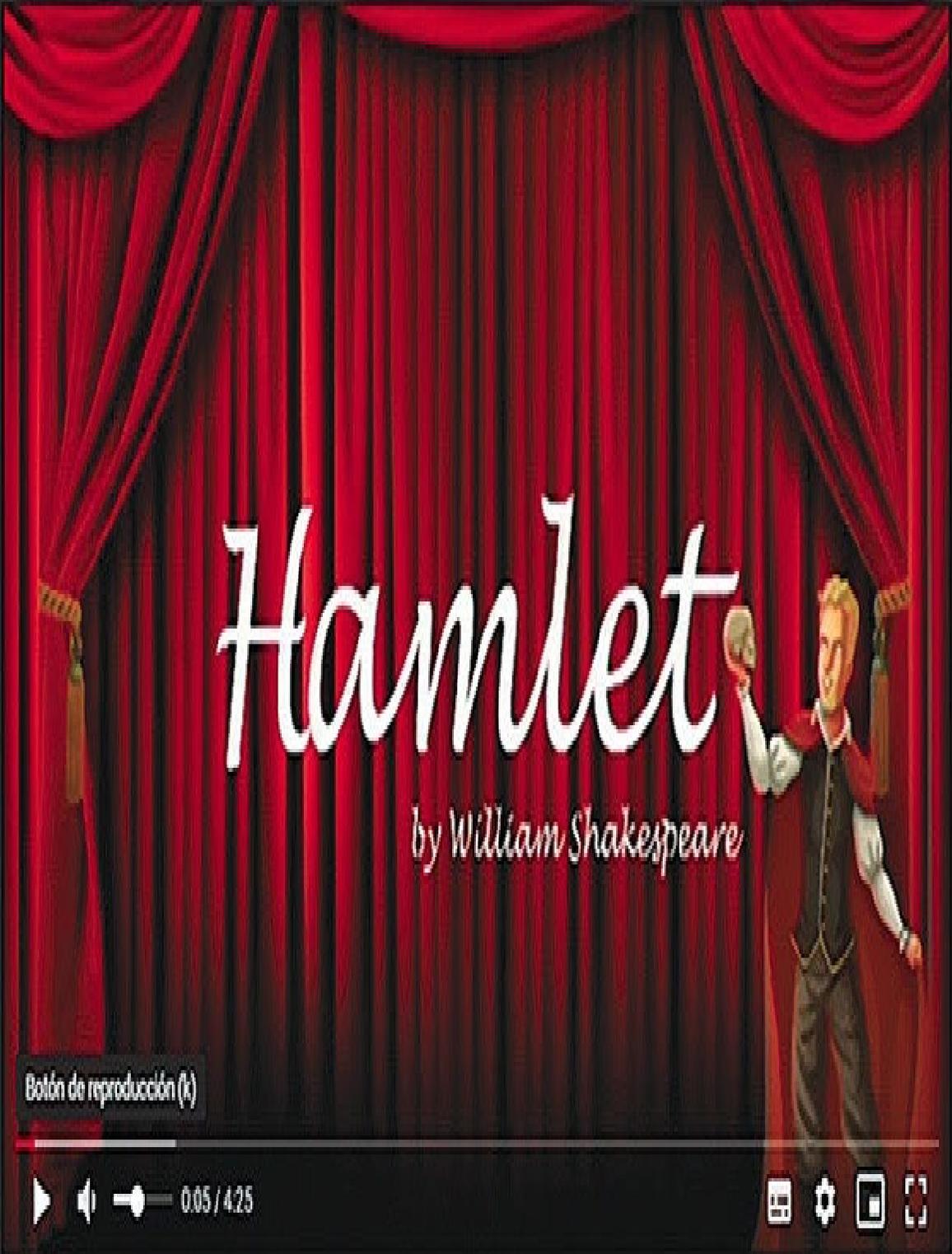
Gertrudes: Why are you escaping from me? Por qué estás escapando de mí?

Hamlet: Not from you, from Claudius. No de vos, de Claudio

Figura 5. Guion de la obra Hamlet, realizado colaborativamente en Google Docs.

Al mismo tiempo que se escribían los guiones, se asignaron los personajes de las obras seleccionadas entre aquellos estudiantes que eligieron actuar, y también se distribuyeron otros roles para quienes trabajarían detrás de las cámaras.

En el interior de cada equipo, se designaron vestuaristas, escenógrafos, diseñadores multimedia, entre otros roles importantes para poner una obra en escena.



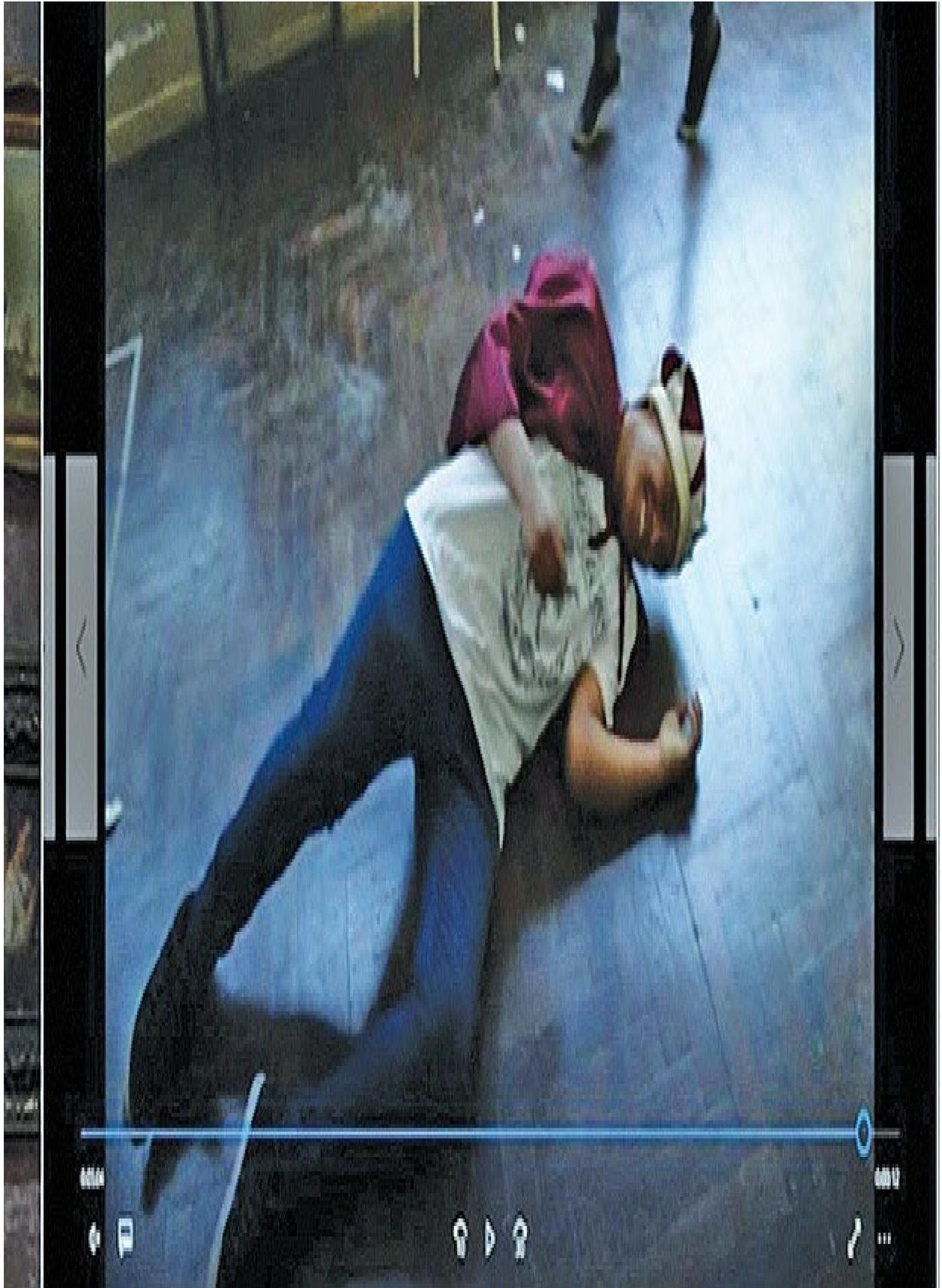
Botón de reproducción (k)

▶ 🔊 🔍 0:05 / 4:25

📺 ⚙️ 📱 🔄

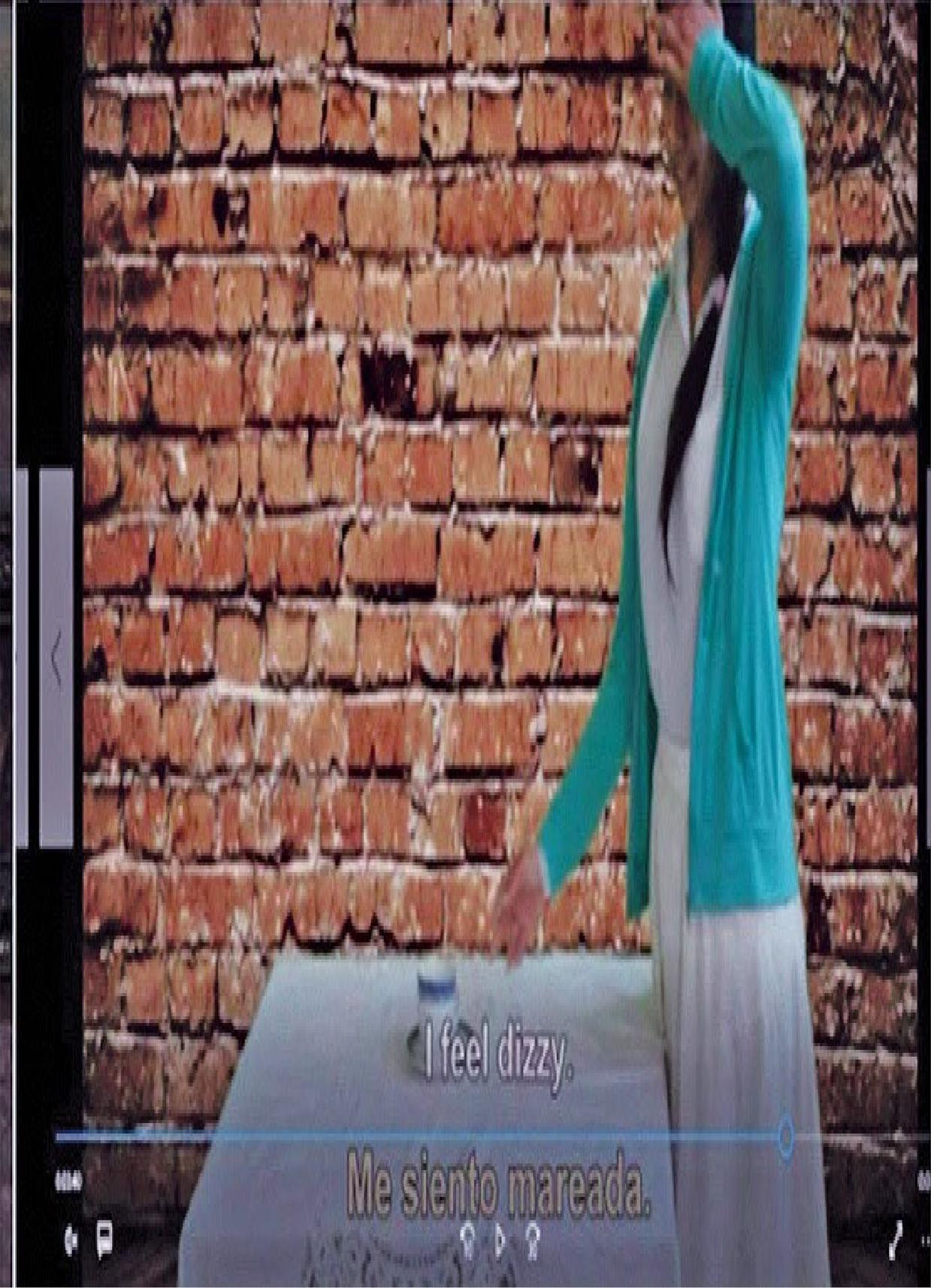
Figura 6. Obra Hamlet, reversionada y filmada por los estudiantes.

Cuando finalizó el proceso de escritura del guion, con el acuerdo de todos los integrantes de cada equipo se iniciaron los ensayos que requirieron entre dos o tres clases hasta que los estudiantes-actores se sintieron preparados para grabar. Para ese momento, los encargados de vestuario y escenografía estaban preparados para filmar. Las escenas finales, como suele ocurrir en los sets de filmación, se lograron después de varias tomas.



## Figura 7. Escena actuada por los estudiantes.

Luego de finalizadas las sesiones de grabación de las obras, los responsables de la edición multimedia ensamblaron escenas, incorporaron subtítulos en castellano y agregaron títulos y créditos. Al terminar todo este proceso, el producto estaba listo para ser apreciado por el público.



I feel dizzy.

Me siento mareada.

### Figura 8. Escena subtitulada por los estudiantes responsables de la edición multimedia.

Es importante que los estudiantes puedan realizar sus propias elecciones según sus preferencias, habilidades e intereses. Un grupo, por ejemplo, decidió que en vez de escribir el guion de una de las obras para dramatizar, realizaría un cómic con viñetas y diálogos elaborados por ellos similar a los de las versiones simplificadas con que habían trabajado. Así, utilizaron la aplicación Storyboard that <sup>2</sup>, una plataforma gratuita que contiene plantillas con escenarios, personajes y objetos predeterminados con los que se pueden diseñar historietas. La herramienta ofrece trabajar con escenarios y personajes acordes a ciertos parámetros como tiempo y espacio. Los estudiantes indicaron fechas consistentes con la biografía de Shakespeare y, de ese modo, contaron con imágenes de castillos, reyes, príncipes y otros personajes típicos de esa época.

Una vez que se seleccionaron los personajes y los lugares correspondientes a diferentes escenas, los estudiantes incluyeron burbujas para los diálogos – también provistas por la aplicación– en las cuales insertaron los textos escritos previamente, en la instancia de redacción colaborativa del guion.

Por ejemplo, en las escenas que se muestran a continuación en la Figura 9, los diálogos reproducen dos momentos clave de la obra.

# Romeo and Julieta- An icon from Shakespeare's life

Trabajo armado con las escenas redactadas por alumnos de la división 303

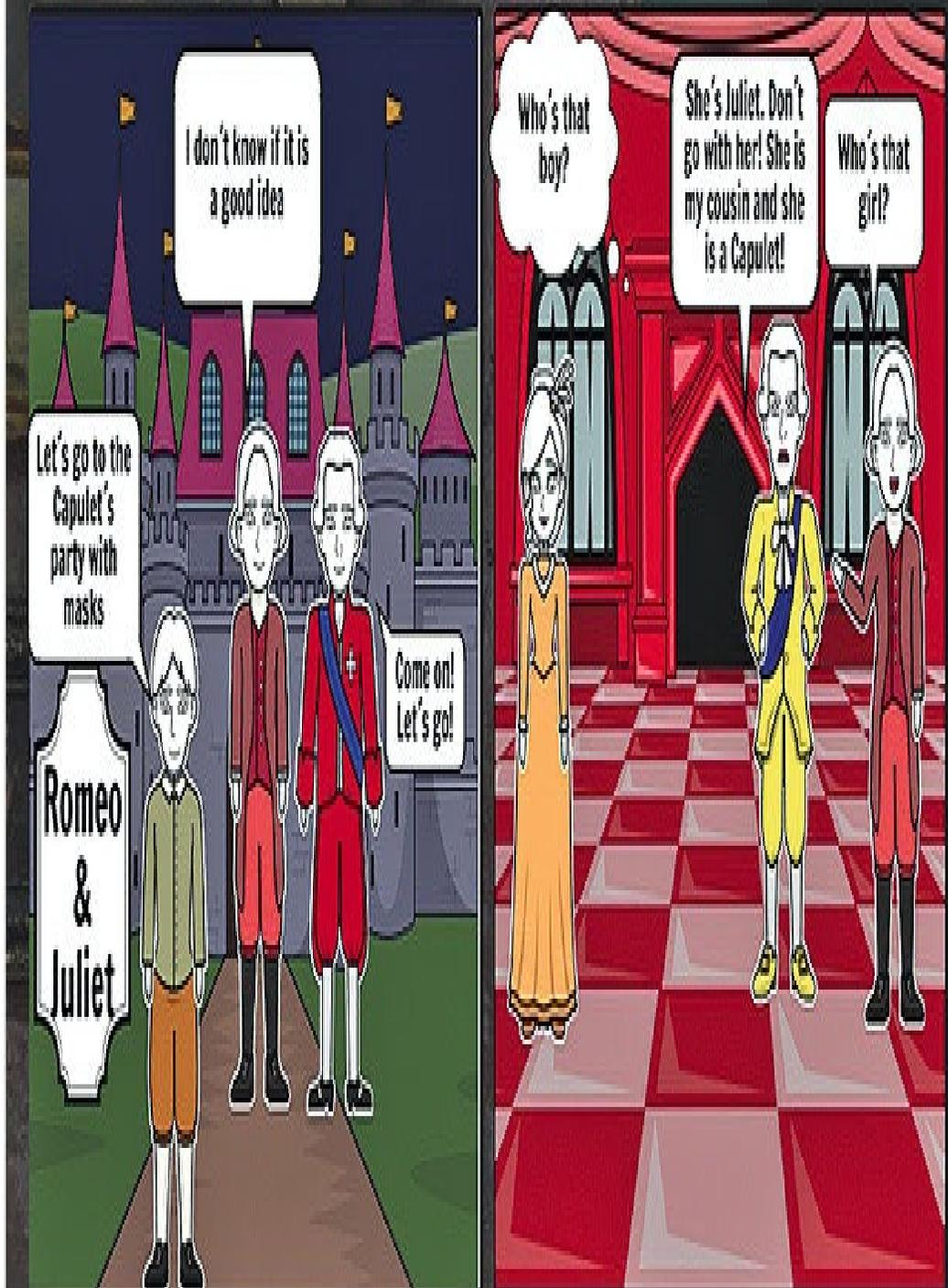


Figura 9. Escenas de la obra Romeo y Julieta, reversionada en formato de cómic.

La imagen de la izquierda muestra a Romeo diciendo a su primo que no le parece buena la idea de ir a una fiesta organizada por la familia Capuleto.

En el cuadro de la derecha vemos a la madre de Julieta, quien no reconoce a Romeo, al mismo tiempo que el joven pregunta a su primo quién es esa chica por la cual se siente atraído.

Los productos finales del proyecto, esto es, las filmaciones de Hamlet y El rey Lear junto al cómic de Romeo y Julieta, fueron subidos a un blog que también incluía producciones realizadas sobre otros libros leídos en la asignatura Lengua, que asimismo se presentarían el día de la exposición escolar anual.

# La literatura en las Voces de los Jóvenes

Blog creado para compartir las producciones realizadas por alumnos de la Escuela Técnica N° 33 de CABA para el proyecto Voces de las Jóvenes en las materias lengua y literatura e inglés como lengua extranjera. Queremos compartir los trabajos realizados con todos los amantes de la literatura y al trabajar en ambos idiomas esperamos alcanzar una audiencia global

jueves, 30 de marzo de 2017

## Las mismas obras: distintos idiomas

Obras leídas, reelaboradas, actuadas en inglés y subtituladas por los alumnos

Inicio

### Datos personales



**Silvana Carnicero**

Profesora de Inglés y  
Licenciada en Educación.  
Especialista en Entornos  
Virtuales de Aprendizaje. Mi

principal área de interés

[Ver todo mi perfil](#)

[Archivo del blog](#)

Figura 10. Blog utilizado para reunir las producciones del proyecto.

He was born in Stratford-upon-Avon on 16 April 1564.



Figura 11. Presentación de biografía de William Shakespeare creada por estudiantes, inspirada en la investigación del proyecto.

Para evaluar la propuesta se utilizó una rúbrica creada en el sitio Rubistar for Teachers. Esta evalúa la conciencia sobre el punto de vista de la audiencia en cuanto al vocabulario, audio y gráficos elegidos; el desarrollo de la pregunta dramática; la voz y el ritmo; el sonido y la emoción, y la originalidad. Cada uno de estos aspectos aparece en la rúbrica con indicadores de avance, como se muestra en la Tabla 1 (versión traducida al español).

**Tabla 1. Traducción de rúbrica de evaluación del proyecto**

■

Categoría	4. Excelente
Conciencia de la audiencia	Fuerte conciencia de la audiencia en el diseño
Pregunta dramática	La realización es totalmente diferente de las e
Voz - Ritmo	El paso, ritmo y voz se ajustan a la historia y
Sonido - Emoción	La música enriquece emocionalmente y se co
Sonido - Originalidad	Toda la música es original.

## **El proyecto y sus emergentes**

Cada proyecto tiene algo por lo que merece ser recordado o replicado en diferentes contextos. Aunque no lo habíamos previsto, esta iniciativa se transformó en una gran oportunidad para trabajar la Educación Sexual Integral (ESI) desde las asignaturas Inglés y Lengua y Literatura. Se realizó en un tercer año de una escuela técnica, donde no contábamos con el número de alumnas que requeríamos para desempeñar los roles femeninos de las obras elegidas. En *El rey Lear*, donde las tres hijas son personajes centrales, un alumno propuso tomar el rol de una de ellas con la condición de que dos compañeros se sumaran para no ser el único varón caracterizando a una mujer. Es así como las tres hijas fueron representadas por tres varones. Esta situación nos llevó a tratar el rol de la mujer en diferentes contextos sociohistóricos. En tiempos de Shakespeare a la mujer no se le permitía actuar, y cualquier papel teatral debía ser representado por hombres. Podríamos preguntarnos, en comparación con la actualidad, por qué en la escuela técnica se matriculan menos mujeres que varones.

Otro resultado para destacar que nos regaló este proyecto fue constatar un significativo cambio de actitud en algunos estudiantes que solían mostrarse retraídos en las clases de Inglés, quizás por temor a equivocarse o a “hablar mal”, como definen ellos su competencia lingüística. La posibilidad de actuar fue un incentivo para ubicarse en un rol diferente y dejar de lado la timidez que los caracterizaba.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Todas las producciones presentadas en el evento anual de la escuela fueron bien recibidas por la comunidad educativa en su conjunto. Las filmaciones de *Hamlet* y *El rey Lear*, al igual que el cómic representando a *Romeo y Julieta*, se publicaron en el blog del proyecto y el enlace correspondiente fue compartido con las familias, lo que permitió reforzar el vínculo tan deseado entre ellas y la escuela.

Siempre buscando la conexión con otras organizaciones vinculadas con el campo de la educación, con la intención de abrir las puertas de la escuela y dar a conocer el trabajo que realizamos, se presentó este proyecto en el Premio Vivalectura 2018, en la categoría “Lectura en entornos digitales”, y logramos ubicarnos entre los finalistas del concurso.

### Producciones destacadas del proyecto N.º 9

[Ver aquí](#)

Figura 10. Blog utilizado p

[Ver aquí](#)

Figura 11. Presentación de

## **Notas**

1. Organización internacional del Reino Unido cuya misión es difundir el conocimiento de la lengua inglesa y su cultura mediante la formación y otras actividades educativas.

2. Storyboard that: plantilla de creación de cómics. Disponible en: [www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)

## **EXPERIENCIA ABP #10**

### **Proyecto “Mi museo, nuestros museos”**

-

#### **Temas**

Los museos alrededor del mundo. El patrimonio cultural.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de cuarto grado de escuela primaria.

#### **Objetivos**

Describir museos de diferentes tipos.

Colaborar en red a través de foros para construir conocimiento sobre los museos de diferentes partes del mundo.

Recuperar la información principal de cada museo a partir de las visitas realizadas.

Crear producciones multimediales mostrando los aspectos más relevantes de los museos visitados.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Educación Ciudadana.

## **Actividades**

Armado de presentaciones individuales y grupales.

Visita presencial o virtual a un museo.

Elaboración de fichas de presentación del museo visitado.

Creación de publicación multimedial con la información recolectada.

Presentación del museo visitado a pares de otros lugares.

## **Descripción**

En esta experiencia de aprendizaje basado en proyectos de carácter telecolaborativo, participé desde el rol de tecnóloga educativa acompañando a una docente de grado de escuela primaria. Para los chicos era la primera vez que participaban de una propuesta de estas características.

El proyecto forma parte de la red iEARN en su versión iEARN Latina, dedicada principalmente al intercambio entre estudiantes hispanoparlantes de escuelas de América Latina. Siguiendo la dinámica de la iniciativa, las docentes se presentan junto con sus alumnos, generalmente, a través de un breve párrafo escrito, y, en ocasiones, también por medio del lenguaje audiovisual.



## **Mi museo, nuestros museos**

Busca conocer los diferentes museos del mundo, a través de las voces de sus propios visitantes o miembros de la comunidad en que están enclavados.

Los estudiantes que visiten el museo seleccionado, colaborarán con otros estudiantes a nivel global para describir sus museos y mostrarán a través de proyectos de aprendizaje sus características, sus exhibiciones, y cómo estas han impactado su vida, su apreciación por el arte y la cultura. La experiencia será compartida con otros estudiantes creando una red global de aprendizaje convirtiendo así Mi Museo, en el museo de toda la Humanidad. Las actividades pueden llevarse a cabo en cualquier tipo de Museo con patrimonio cultural y natural. Deben identificar ciertos aspectos que están estandarizados para todos los grupos como por ejemplo el nombre del museo, localización (coordenadas), ciudad, pueblo o provincia donde está localizado, país, tipo de museo, institución a la que pertenece (municipal, universitario, provincial, etc.), año de fundación, un poco de historia de su fundación.

Esta se expone en el mapa con las coordenadas de cada museo.

## Figura 1. Introducción al proyecto en el centro de colaboración de la red iEARN internacional.

Como todo proyecto telecolaborativo se inicia al establecer conexión entre los grupos que trabajarán juntos. Luego del contacto inicial con el facilitador del proyecto, cada docente prepara en el aula la presentación junto a su grupo. El primer encuentro es una instancia previa al trabajo con el contenido específico del proyecto.

La generación de empatía entre los grupos afianza el vínculo y genera compromiso con la tarea acordada. Desde ahí, la importancia de la fase de apertura del proyecto. Cada presentación revela algunos datos de los estudiantes, de la escuela participante y componentes culturales que caracterizan al grupo. La primera reacción de los estudiantes al conocer a aquellos con quienes van a colaborar en red es detectar similitudes y diferencias. Como afirma Serrés (2013), es importante reconocer que hay un otro y para empatizar con la otredad, es necesario conocerla.

■

Hola Daiana: Soy Irma. Saludos desde Guatemala, un país con muchas costur

■

Figura 2. Presentación de los grupos participantes en el foro a través de las docentes.

La segunda actividad se centra ya en la temática específica del proyecto. En este caso, la propuesta de la facilitadora –una docente de Guatemala– consistió en que cada grupo registrado visitara un museo de su ciudad y, utilizando una guía que se brinda en el foro para los docentes, pudiera describir el recorrido y compartir ese conocimiento con los pares globales a través de una producción multimedial que contara lo vivido y lo aprendido por los estudiantes durante la visita.

Para que la interacción entre los grupos fuese mayor, la facilitadora optó por la modalidad de “aulas hermanas”: dos aulas pertenecientes a dos ciudades o países trabajando juntas. De ese modo, en este caso, cada equipo trabajó con dos museos, uno por cada aula. Esta organización tiene como ventaja la mayor interacción entre las escuelas hermanadas y coincide con lo que Libedinsky (2011), como ya lo mencionamos, llama producción colaborativa en espejo a este tipo de dinámica. Es decir, los dos grupos realizan la misma actividad: el estudio de un museo de su ciudad, y luego comparten los resultados. Sin embargo, el grado de interdependencia para el desarrollo exitoso de la tarea propuesta es mayor, ya que si uno de los dos grupos no cumple con el trabajo o no respeta los tiempos, la concreción del proyecto se puede ver afectada. Por ese motivo, cuanto mayor es el vínculo que se establece entre los grupos participantes, más aumenta la motivación para que la tarea culmine con las producciones esperadas y así se puedan realizar las comparaciones de los resultados.

En la imagen siguiente se puede observar cómo quedaron los grupos conformados en la cohorte 2019-2020. Es importante destacar que dichas cohortes se organizan respetando los calendarios académicos de las escuelas participantes. En la edición mencionada, hubo tres pares de escuelas que conformaron el proyecto. Un hermanamiento estuvo integrado por una escuela de Guatemala y la escuela primaria “Madre de la Misericordia” de Argentina, que presentó el Museo de Ciencias Naturales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Un segundo hermanamiento estuvo integrado por una escuela de Uruguay

y otra de Puerto Rico; y el tercer grupo lo conformaron otro curso de Puerto Rico y un sexto grado de la misma escuela en la Argentina, pero en este caso, enseñando el Museo Histórico Nacional, ubicado también en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

# Mi Museo, Nuestros Museos

Intercambios: 2019-2020



Uruguay - Puerto Rico

 **iEARN**

<https://www.earn.org/>



Guatemala- Argentina



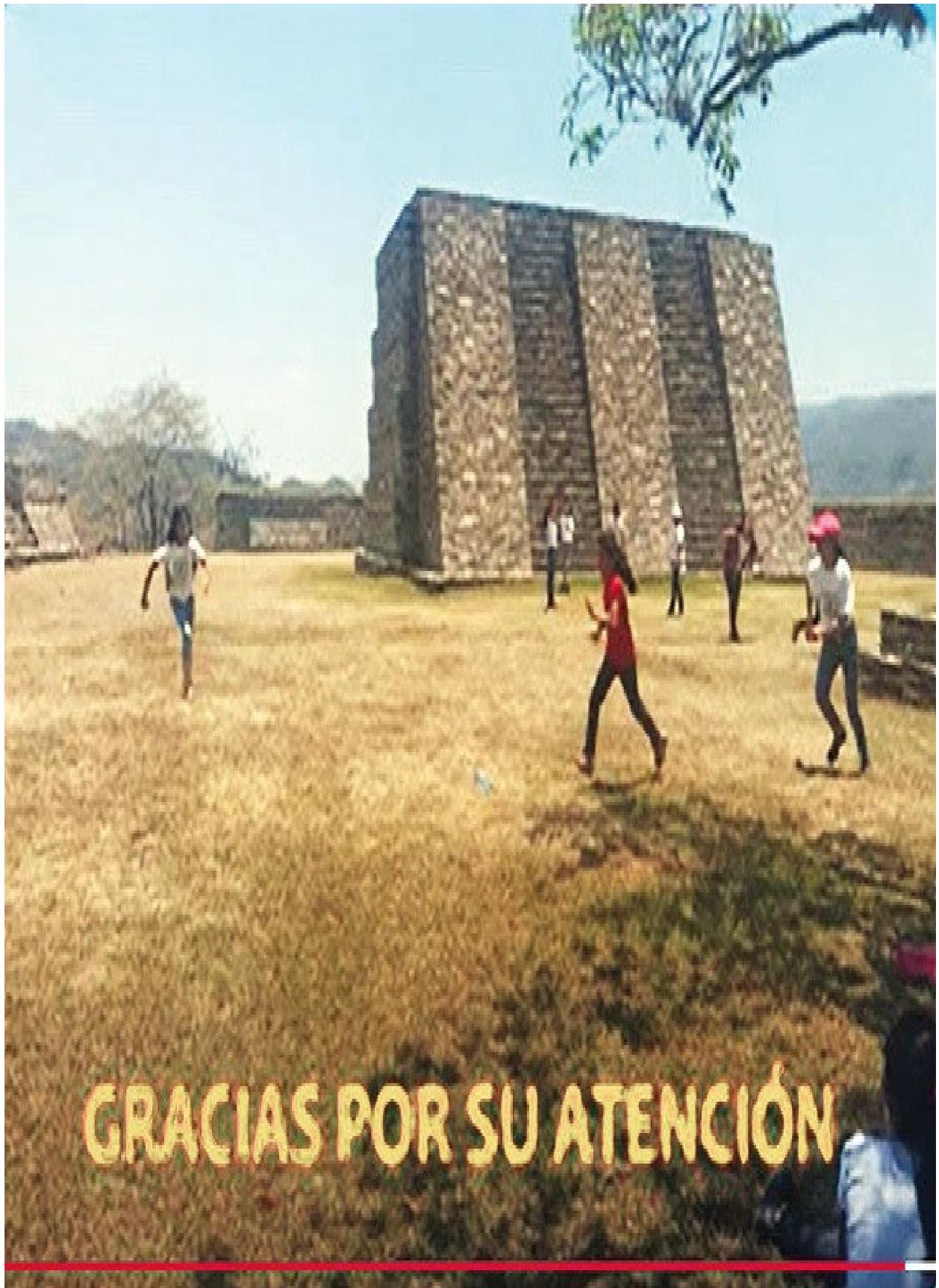
Argentina-Puerto Rico

Figura 3. Escuelas hermanadas en el sitio del proyecto, en la cohorte 2019-2020.

Cada docente tiene la libertad de decidir cómo trabajará el contenido en su aula y cómo compartirá el conocimiento construido durante el proceso con su par global. De esta manera, la creatividad del docente para dar forma a la propuesta se pone en juego más allá de las pautas iniciales del proyecto. Las elecciones de cada educador a la hora de planificar cómo la experiencia de telecolaboración se va a organizar en el aula dependerá de varios factores, entre los cuales podemos mencionar el tiempo que le puede dedicar a la propuesta, la relación con los contenidos propios de su plan curricular y la disposición tecnológica con la que los estudiantes cuentan dentro y fuera de la escuela que, a la hora de organizar una propuesta de estas características, no es un tema menor.

### ***La experiencia desde el área de Ciencias Naturales***

En nuestro hermanamiento con la escuela de Guatemala, las docentes involucradas elegimos formas diferentes para compartir sobre el museo de nuestra ciudad. La docente de Guatemala y sus alumnos realizaron un video en forma simultánea durante la visita al museo y luego completaron la presentación agregando información del lugar. Cuando los alumnos de Argentina observaron en el foro del proyecto la publicación del video de sus pares, inmediatamente reconocieron que se trataba de algo muy distinto a lo que ellos entendían por “museo”, ya que los estudiantes guatemaltecos habían visitado una construcción arqueológica al aire libre. Además, a los estudiantes argentinos les llamó la atención que el nombre de la institución cultural se encontraba en una lengua originaria: Chuwa Nima´Ab´Äj (Mixco Viejo).



**GRACIAS POR SU ATENCIÓN**

Figura 4. Video filmado por los estudiantes guatemaltecos durante la visita al museo.

# Icono Aves

Cuenta lo que aprendiste

Yo vi que el cóndor giraba en círculos para atacar a sus presas. El cóndor cría mejor a sus hijos que los humanos. Benjamín.

♡ 2

## El colibrí

Yo vi de que el colibrí come el néctar de las flores y que cuando se siente amenazado puede dejar muy lastimada a alguna ave

♡ 0



♡ 0

## AVES

Las aves son animales que vuelan- Los otros animales no tienen alas. Algunas aves tienen alas conforma de oreja y tienen pico grande ancho , fuerte tienen unos ojos grandes o otros tipos de aves no tienen una vista muy buena. Algunas aves viven en nidos o en cuevas, vigilan o están en árboles para mirar a

## Los tucanes



Comen frutos y su pico

Figura 5. Mural creado por los estudiantes como registro de su visita al museo.  
Grupo “Aves”.

En el caso de nuestro grupo, el lugar seleccionado para visitar fue un museo de ciencias naturales que completaba la secuencia didáctica en la que los estudiantes estaban trabajando vertebrados e invertebrados.

# Anfibios y reptiles

Cuenta lo que aprendiste



## ALMA Y LEO

En el museo habia :  
serpientes,yaguaretas,c  
amaleon etc y algunos de  
esos animales estaban en  
un frasco con alcohol  
porque si no el cuerpo se  
pudre,otros tenian sus  
huesos y otros estaban  
envalsamadosLos reptiles  
son oviparos es decir que  
nacen de huevosSus  
cuerpos son blandos y  
tienen escamas, el  
ambiente que viven  
pueden ser o agua o tierra  
su desplazacion se  
pueden arrastrar o

Yo mia soy del grupo de  
los reptiles yo estudie y  
escuche que los reptiles  
son animales que tienen  
escamas , reptan y otros  
caminan tiene capas de  
piel gruesa los reptiles se  
alimentan de comen  
animales pequeños como  
moscas, arañas ,  
ETCInvertebrados: las

Figura 6. Mural creado por los estudiantes como registro de su visita al museo. Grupo “Anfibios y reptiles”.

A partir de la visita al Museo de Ciencias Naturales “Bernardino Rivadavia”, los estudiantes fueron divididos en grupos, reconstruyeron lo aprendido sobre los animales y lo volcaron en murales digitales temáticos. Estos murales se compartieron luego dentro del espacio de colaboración correspondiente al hermanamiento Guatemala-Argentina.

### ***La experiencia desde el área de Ciencias Sociales***

La experiencia descrita anteriormente había surgido desde la asignatura Ciencias Naturales, pero como ya se ha expresado, el aprendizaje basado en proyectos se presenta como una estrategia de elección para todas las asignaturas. Por esa razón, mientras que los alumnos de este grupo de cuarto año de educación primaria estaban presentando a sus pares en Guatemala el recorrido por el Museo de Ciencias Naturales que habían visitado; los alumnos de sexto año, con la guía de la docente de Ciencias Sociales, compartían con sus pares en Puerto Rico lo que habían aprendido en su visita al Museo Histórico Nacional (ubicado también en Ciudad de Buenos Aires, en el Parque Lezama). Como se evidencia, este proyecto permitió difundir el patrimonio natural y cultural de la Argentina a través de las voces de los estudiantes.

	Este fue un antiguo lugar de festejo donde se tocaba música con el pia
	Piano de mesa con teclas de madera del año 1820. En la época de Ros

	Lo usaban las mujeres de clase alta. En esa época, las mujeres lo usab
	Esta es el Acta de la Declaración de la Independencia. Fue hecha por

Figura 7. Presentación creada por los estudiantes argentinos sobre el Museo Histórico Nacional.

En esta actividad, los estudiantes decidieron utilizar el programa PowerPoint como recurso tecnológico para crear las presentaciones. Cada diapositiva incluía una de las fotografías tomadas con sus teléfonos celulares durante la visita acompañada de un texto explicativo del objeto fotografiado. Dicho texto lo habían redactado los estudiantes en parejas mientras armaban la presentación en el aula de Informática de la escuela, un espacio donde los alumnos comparten la computadora.

La tercera y última actividad del proyecto buscó recolectar lo que los estudiantes habían aprendido de sus pares globales. Cada grupo en el foro compartió qué es lo que había aprendido del museo visitado por la escuela hermana. Esta etapa de cierre es importante, ya que da cuenta de que el trabajo realizado por los alumnos se orienta más allá de los compañeros o de la maestra que encarga la tarea, porque se potencia con una audiencia real donde un grupo aprende del otro.

El producto final del trabajo realizado en el mural por los estudiantes en el marco de esta iniciativa fue valorado mediante una rúbrica de evaluación creada con la herramienta Rubistar, cuyo funcionamiento se explica en el apartado dedicado a las nuevas tecnologías en el aprendizaje basado en proyectos. Las categorías para evaluar en este caso fueron el contenido del trabajo, la organización, la originalidad, la equitativa división de tareas entre los integrantes del grupo (cantidad de trabajo de cada uno) y el cumplimiento de los requisitos de la tarea solicitada.

**Tabla 1. Rúbrica de evaluación utilizada para evaluar el trabajo de los estudiantes**

■

CATEGORÍA	4. Excelente
Contenido	Cubre los temas a profundidad con deta
Organización	Contenido bien organizado usando títul
Originalidad	El producto demuestra gran originalida
Cantidad de trabajo	La cantidad de trabajo es dividida equit
Cumplimiento de los Requisitos	Cumplió con todos los requisitos. Exce

■

La entrega de esta rúbrica a los estudiantes al inicio del proyecto permitió que ellos conocieran antes de comenzar el proceso cuáles eran las expectativas para su desempeño, y a la vez les permitió autoevaluarse a medida que iban avanzando en la realización del producto final. Esta forma de evaluación ayuda a los alumnos en el desarrollo de la metacognición, ya que los alienta a evaluar su propio aprendizaje.

### **El proyecto y sus emergentes**

Los museos guardan parte del tesoro de un sitio en un momento determinado de la historia. Este proyecto permitió revalorizar instituciones que nos conectan con el pasado, con la naturaleza y con diferentes formas de vida. Los museos nos dan la posibilidad de aprender por medio de la observación del material y de los vestigios de épocas lejanas que allí se preservan.

En la actualidad, las nuevas tecnologías, a través de los recorridos virtuales, ponen a disposición de todos nosotros el acceso a museos de distintas partes del mundo, pero vale la pena recalcar que la experiencia en este caso se enriquece al tomar la voz de los estudiantes que estuvieron allí y nos compartieron sus emociones, lo que vivieron y aprendieron.

A partir de la primera participación en el proyecto “Mi museo, nuestros museos”, durante el transcurso del ciclo lectivo las escuelas siguieron compartiendo con escuelas de otros países de América Latina nuevos resultados de lo aprendido en cada museo visitado.

### **Resultados y proyecciones de la experiencia**

El proyecto aportó un valor agregado a la importancia que tienen las experiencias directas en educación, también llamadas salidas didácticas. Las

visitas a los museos son muy enriquecedoras para los estudiantes, ya que muchos de ellos solo tienen oportunidad de conocer los sitios históricos cuando lo propone la escuela.

Suele suceder que a partir de las visitas escolares, numerosas familias deciden acercarse a los museos y comienzan a disfrutar de los contenidos que estas instituciones ofrecen. De esta manera, la población se apropia del patrimonio cultural e histórico representativo de una región o país, o mismo de la humanidad. Por otro lado, al tratarse de un proyecto de telecolaboración entre ciudades diferentes, como es el caso de la experiencia narrada, se fortalece la construcción de la identidad a la vez que se establecen lazos de solidaridad con pares que viven realidades diferentes.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 10

[Ver aquí](#)

Figura 4. Video filmado p

[Ver aquí](#)

Figura 5. Mural creado p

[Ver aquí](#)

Figura 6. Mural creado p

## **EXPERIENCIA ABP #11**

### **Proyecto “No más plástico”**

-

#### **Temas**

Medio ambiente. Ecología. El uso del plástico. La contaminación.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de sexto año de escuela secundaria (17-18 años).

#### **Objetivos**

Reconocer causas y consecuencias de la contaminación por residuos plásticos.

Concientizar sobre la problemática ambiental causada por el sobreuso de este material.

Utilizar el vocabulario aprendido sobre ecología en un contexto genuino.

Colaborar en red para alcanzar la concientización global sobre la problemática del proyecto.

Aprender sobre las formas de reducir el consumo de plástico.

Utilizar las tecnologías disponibles para crear videos sobre la problemática e incrementar la alfabetización digital de los estudiantes.

## **Asignaturas**

Biología. Química. Construcción de Ciudadanía. Lengua. Inglés. Informática.

## **Actividades**

Análisis de conocimientos previos sobre temas relacionados al cuidado del medio ambiente.

Investigación sobre la historia del plástico, sus usos, por qué y de qué modo sus residuos contaminan el ambiente.

Análisis de las posibilidades de reducción y reemplazo del plástico en distintas áreas del consumo.

Creación de encuestas para la comunidad educativa sobre el cuidado del medio ambiente.

Elaboración de videos de concientización sobre los usos del plástico, la contaminación que este produce y su posible reciclaje y reutilización.

## **Descripción**

El proyecto “No más plástico” es una iniciativa de la ONG internacional denominada TAG, por sus siglas en inglés provenientes de Take Action Global o “Toma acciones globales”, encargada de organizar diferentes proyectos de

colaboración global alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Esta experiencia cuenta con un sitio en la web donde se les pide a los docentes completar los datos de inscripción, y se les informa la fecha de inicio y duración del proyecto así como los espacios donde semanalmente los participantes de cada país deben volcar sus producciones digitales de acuerdo a la temática propuesta.

# Plastic Project

A Student-Driven Global Educational Project



## How?

Teachers can sign up for free and will have access to our curriculum, guidelines and will be able to connect with other



## Authentic Learning

Students explore, find solutions and share at our website.



## When?

May 3 - 3 weeks

Figura 1. Página web del proyecto (<http://www.no.moreplastic.info/>).

Esta propuesta didáctica de tres semanas enmarcada dentro del enfoque ABP busca que los estudiantes, a partir de sus investigaciones, conozcan los usos del plástico en las diferentes industrias o en la vida diaria y que, a la vez, comprendan cómo este material tiene alto poder contaminante. Por ello, el fin de esta actividad es que tanto a nivel local como global, reflexionen sobre distintas formas de reemplazar su uso y consideren la necesidad de reciclarlo cuando su empleo sea inevitable. Entonces, una de las preguntas claves que dan inicio al proyecto es cómo reemplazar el plástico.

La iniciativa contempla momentos en que los estudiantes trabajan a nivel del grupo clase y otros en que se dividen en pequeños equipos. Algunas tareas se desarrollaron dentro del aula y se organizaron otras actividades domiciliarias, siguiendo la lógica de “clase invertida”: en sus hogares, los estudiantes debieron preparar material para luego compartir con los demás en la escuela. La metodología de “aula invertida” (o flipped classroom) permite optimizar los tiempos, al reservar los encuentros en el aula para los acuerdos necesarios.

Antes del inicio del proyecto, se realizó un relevamiento de los conocimientos previos de los estudiantes sobre la temática a través de la encuesta que fue creada utilizando un formulario de Microsoft Forms.

## Plastic kills

**1. When will plastics produce quadruple?**

- 2020
- 2070
- 2050

**2. What are the most affected areas?**

- Oceans/ivers
- Ground
- All of the above

**3. Who are the biggest polluters?**

- companies
- the rest of the people
- animals
- others

**4. What percentage of plastic on shorelines is plastic?**

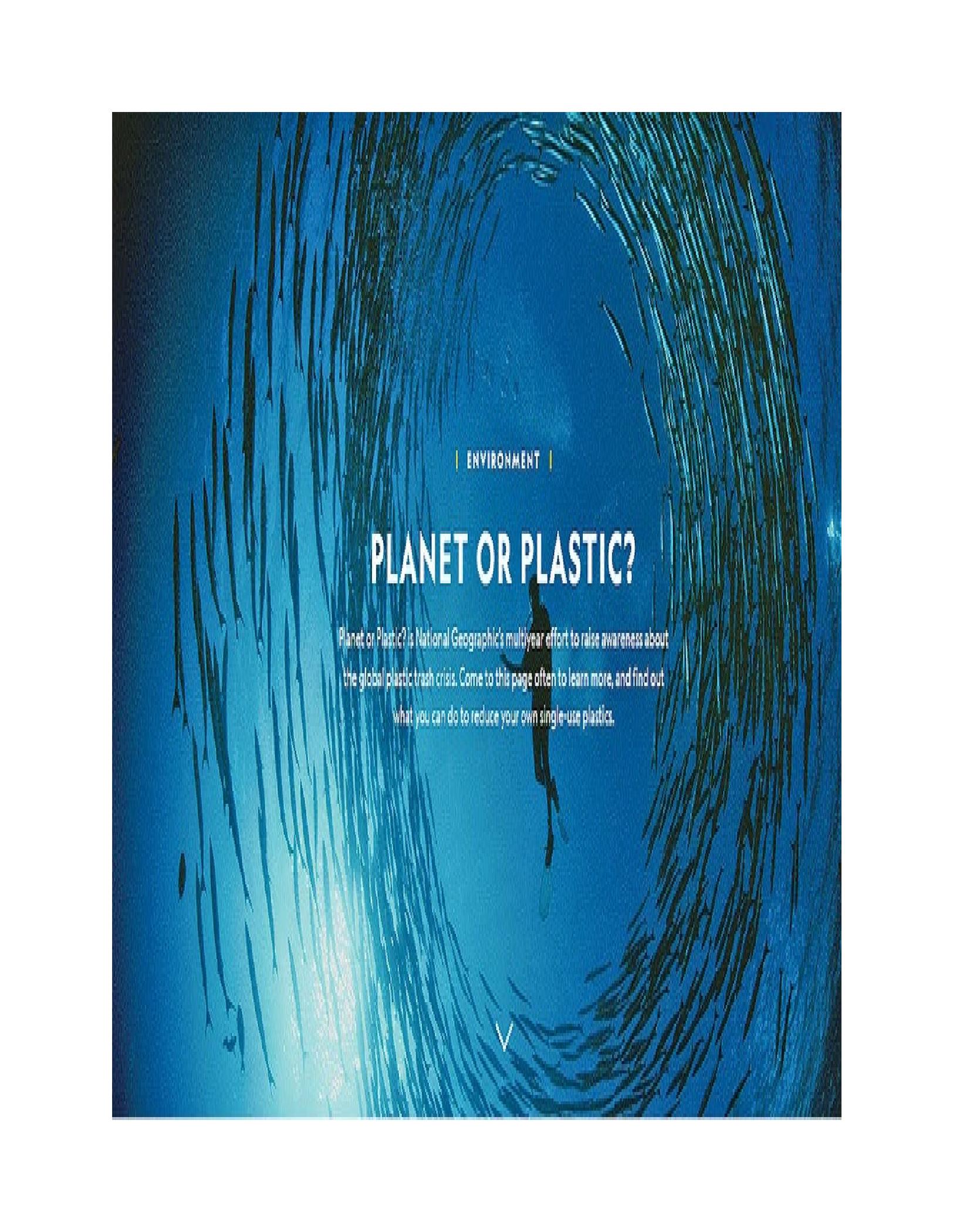
- 90%
- 75%
- 25%

**5. How many tons of plastic are thrown to the ocean per year?**

- 9 k
- 8 billion
- 10 million

Figura 2. Encuesta utilizada para relevar conocimientos previos de los estudiantes.

El trabajo de investigación comenzó con la visita al sitio web de la organización sin fines de lucro National Geographic, donde encontraron diferentes artículos en inglés sobre el tema que fueron leídos con una guía de apoyo para desarrollar la habilidad de lectocomprensión en la lengua extranjera, teniendo en cuenta que el proyecto fue realizado a partir del espacio curricular de Inglés.

A diver is seen from above, swimming in clear blue water. The diver is surrounded by a massive, dense school of fish, likely sardines, that form a large circular pattern around the diver. The water is a deep, vibrant blue. At the bottom center of the image, there is a large, white, stylized checkmark.

| ENVIRONMENT |

# PLANET OR PLASTIC?

*Planet or Plastic? is National Geographic's multiyear effort to raise awareness about the global plastic trash crisis. Come to this page often to learn more, and find out what you can do to reduce your own single-use plastics.*

Figura 3. El sitio de National Geographic presenta diferentes artículos relacionados a la contaminación por residuos plásticos<sup>1</sup>.

También para aquellos docentes que llevan a cabo el proyecto en español, la versión latina del sitio web de National Geographic posee material en este idioma que resulta de gran utilidad para la investigación.

# Q PLÁSTICO

Filtrar por:

TODO



Ordenar por:



MEDIO AMBIENTE

## Lo que hay que saber sobre plástico

16 de mayo de 2018. Por Elizabeth Atalay, Laura Parker, Heidi Schultz

CONTAMINACIÓN DEL AGUA PLÁSTICOS

¿PLANETA O PLÁSTICO?



¿PLANETA O PLÁSTICO?

#### Figura 4. Sitio de National Geographic para hispanoparlantes.

Como el aprendizaje basado en proyectos se alimenta de la investigación y la puesta en común, durante el proceso se realizan distintas actividades intermedias previas a la creación del producto final. Para esas instancias siempre es una buena idea incluir alguna propuesta lúdica.

A continuación, se muestran dos juegos utilizados durante esta experiencia, con instrucciones en inglés y preguntas en español. Como se puede apreciar, refieren a los conocimientos que los estudiantes van construyendo mientras trabajan en el proyecto.

0:30

Tap one to open

✓ 0

**Las  
bolsas de  
plástico  
causan...**

**2**

**¿Crees que se  
debe dejar de  
fabricar bolsas  
de plástico o que  
se debe realizar  
un uso medido?**

**4**

**5**

**6**

**¿Consideras  
importante  
compartir esta  
experiencia  
con otros?  
¿Por qué?**

**8**

**¿Qué  
materiales y  
herramientas  
utilizamos  
para nuestra  
bolsa de tela?**

**10**



**¿Bolsas de plástico? ¡NO, GRACIAS!**

Share

by Paulac1811

Like Edit Content More ▾

Figura 5. En este juego, los estudiantes eligen un número y se abre una ventana para responder una pregunta o continuar una idea<sup>2</sup>.

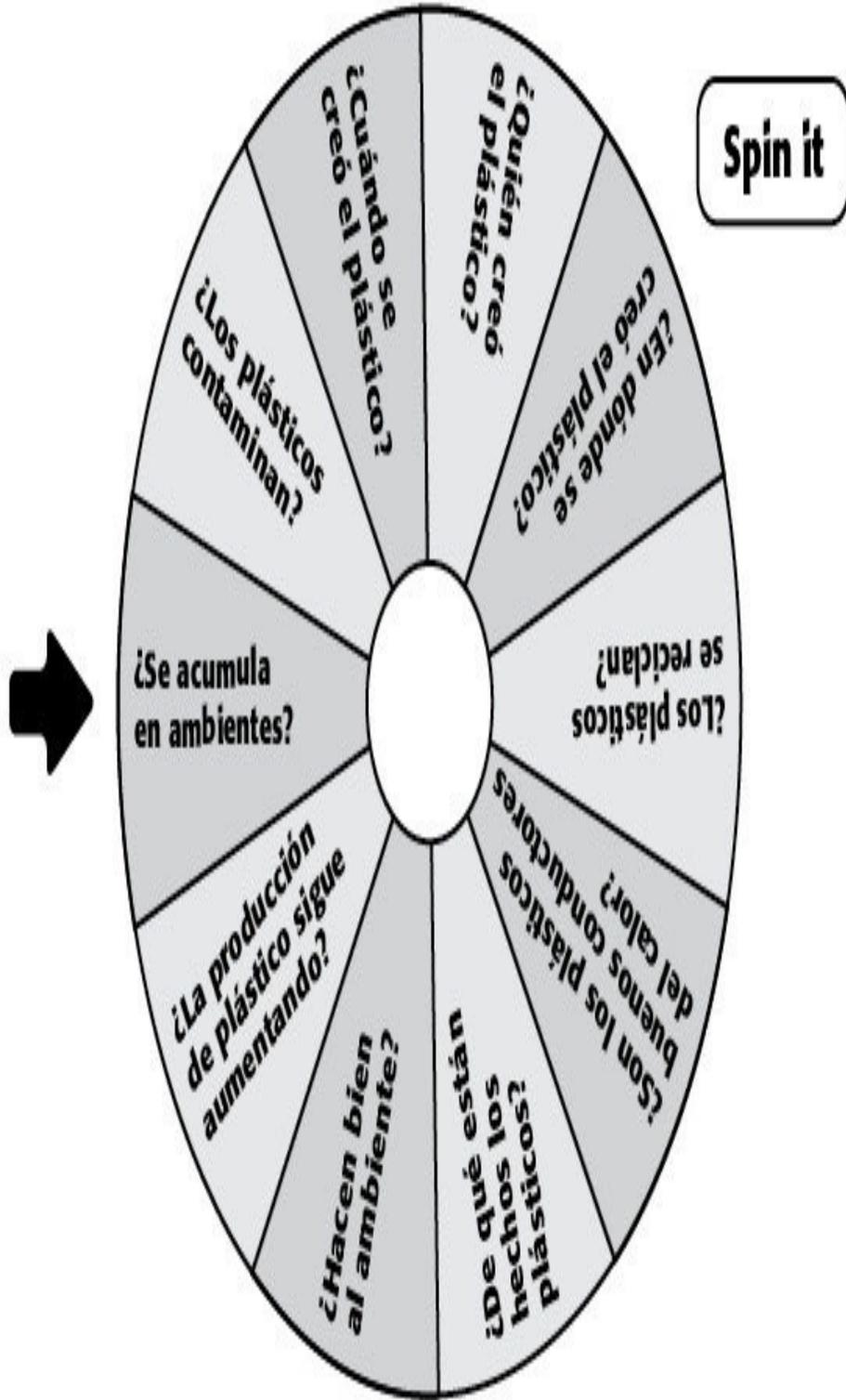


Figura 6. Los estudiantes, al girar la rueda de la suerte, responden una pregunta sobre la temática del plástico<sup>3</sup>.

Para maximizar los tiempos, la clase fue dividida en cinco grupos y cada uno recibió, al azar, uno de los temas propuestos por el proyecto.

La primera actividad de producción grupal fue la elaboración de láminas para concientizar a la comunidad educativa sobre esta problemática. Estas se colocaron en los distintos espacios comunes de la escuela como pasillos, patios y escaleras. Así, además de abordar el tema del proyecto, se fueron trabajando otras habilidades vinculadas con la organización, la autonomía, la comunicación y la creatividad.

# NO MORE PLASTIC

IN OCEANS  
I CAUSE A LOT OF  
DAMAGE TO ANIMALS

I TAKE MORE THAN  
600 YEARS TO DEGRADE  
MYSELF.

MY PRODUCTION  
RELEASES TOXIC  
GASES.

IF YOU WANT THIS TO  
STOP, PLEASE  
RECYCLE ME.

MAKING  
ANIMALS CONFUSE ME  
WITH FOOD.

# SAY NO TO PLASTIC

# PLASTIC ISSUES

## AND WHAT WE CAN DO ABOUT IT

Plastic facts Reduce the impact

- Over the last 50 years we have produced more plastic than in the last century
- 50% of the plastic we use, we use just once and we throw it away
- It takes 380-500 years for plastic to degrade
- 2 million sea turtles die from more entanglement with plastic every year
- plastic in our bodies
- Reduce everyday plastics such as free drinks by replacing them with reusable bottles
- Bring your own bag when shopping
- Avoid chewing gum
- Say NO! to plastic straws
- Be an activist in the fight against plastic pollution

Figura 7. Láminas de concientización creadas grupalmente al inicio del proyecto.

Es importante que los alumnos desarrollen el lenguaje gráfico y audiovisual, además de trabajar con los ya tradicionales oral y escrito. De allí que los grupos podían optar por diferentes modos de dar cuenta de la tarea realizada y compartirla a nivel local y global.

Herramientas para realizar presentaciones como PowerPoint, Google Slides o Prezi fueron las más seleccionadas para mostrar o exhibir los resultados de las investigaciones. A continuación, es posible observar el trabajo realizado por un grupo de estudiantes sobre diferentes ideas para reemplazar el uso del plástico.

# Plastic

It's our only home, let's take care of it

plastic pollution

Three ideas to replace plastic

Tip to reduce contamination with plastic bottles



Figura 8. Presentación creada en Prezi sobre ideas para el reemplazo del uso del plástico.

Entre los temas trabajados, se mencionaron los usos del plástico, sus ventajas y desventajas, y las posibilidades de reciclaje y reutilización. Además de las presentaciones en Prezi, cada grupo realizó un video alusivo.

Para la producción de dichos videos, los estudiantes desarrollaron el guion o storyboard, seleccionaron imágenes de internet y también, hubo grupos que optaron por elaborar sus propios dibujos y redactaron los textos tanto en castellano como en inglés para poder incluir subtítulos y así llegar a una audiencia más amplia.

S Plastic pollution is everyone's problem

KIZIOIA



Ver más tarde Compartir

# Plastic pollution is everyone's problem

MÁS VÍDEOS

La contaminación por plástico es un problema de todos

Figura 9. Video creado por los estudiantes explicando las consecuencias sobre el uso del plástico<sup>4</sup>.



Figura 10. Video realizado por nuestra escuela de Argentina, insertado en la página del proyecto.

Como forma de concentrar las producciones locales en un espacio virtual, en la edición 2021 del proyecto se creó un mural en línea con la herramienta Padlet, donde cada grupo subía su presentación de acuerdo con la temática. En este mural encontramos las exposiciones de los estudiantes en inglés e informes que elaboraron sobre los usos del plástico, modos de fabricación, ventajas y desventajas para la vida diaria del ser humano. Algunas de las ventajas del uso del plástico nombradas por los alumnos: se utiliza en medicina avanzada; en sistemas de seguridad; en conservación de alimentos; ahorro de agua y energía; es moldeable, reciclable y duradero. Entre sus desventajas, mencionan que la descomposición de este material tarda cientos o miles de años, así como ciertos tipos de plásticos no son biodegradables; los animales ingieren el plástico por error y mueren (la mayor parte de las aves marinas que fallecen tenían piezas de plástico halladas en sus estómagos); los mamíferos marinos suelen quedar atrapados entre los desechos de plástico; es causante de peligros de incendio y al descomponerse emite gases que contaminan el aire (efecto invernadero).

silvana + 6 · 6me

# Rethink Plastic Challenge

For a better planet

## Uses of plastics

### Team

- Carrascosa
- Cosentino
- Gonzalez
- Molina Trento
- Polinelli

## The advantages of plastics

### Team

- Asla
- Lewers
- Zappone
- Mateo

## The disadvantages of plastics

### Team

- Ramirez
- Palermo
- Tarrio
- Dagatti
- Juan

## Uses of plastics

### Team

- D' Amico
- Fossa
- Abdala
- Alonso F

## Uses of Plastics

Uses of plastic

Carolina Carrascosa  
Kiara Cosentino

RETHINK PLASTIC CHALLENGE  
MATEO ZAPPONE ASLA LEWERS

THE ADVANTAGES OF PLASTICS

- It guarantees health security: Thanks to the barrier's capacity to keep outside both the wet and the harmful with the most advanced technological regulation.
- Prevents food and product waste: Food lasts longer with nothing to waste!

DOCX

The advantages of plastics- Mateo Asla  
Zappone Lewers

VIDEO

<https://youtu.be/MjvYZEc-60>

## The disadvantages of plastics

Escuela Madre de la Misericordia

Disadvantages of Plastic

Video · 01:41

Escuela Madre de la Misericordia

## Plastic Emergency.

PLASTIC EMERGENCY

WE NEED YOUR HELP!

Figura 11. Mural colaborativo local con las producciones audiovisuales realizadas por grupo.

Cuando se pretende que los distintos equipos de una clase participen en el mismo espacio pero que el trabajo de cada grupo se diferencie claramente, es muy recomendable elegir el modo de diseño “Estantería” al trabajar con la herramienta Padlet, porque cada columna representa el trabajo de un grupo.



Plastic Project

Week 1

Week 2

Week 3

Country

Video?

Projects per page

- Any -

- Any -

25

Apply

Reset

Displaying 25 of 67 projects



Figura 12. Producciones de los distintos países en el sitio del proyecto <sup>6</sup>. A diferencia de otros proyectos que plantean la creación de una única producción, en esta propuesta, el producto final es el sitio creado colaborativamente en un estilo de producción mosaico que se enriquece, como define la autora Libedinsky (2011), con los productos de cada participante. En esta propuesta en particular, los aportes de los grupos colaboradores estaban organizados por semana y por país.

La página de la iniciativa destinada a subir las producciones globales consta de diferentes apartados, como, por ejemplo, el apartado denominado Impresiones se reserva para albergar producciones artísticas relacionadas a la temática del proyecto, teniendo en cuenta que hay estudiantes que desde su faceta artística logran expresarse mejor que con palabras.

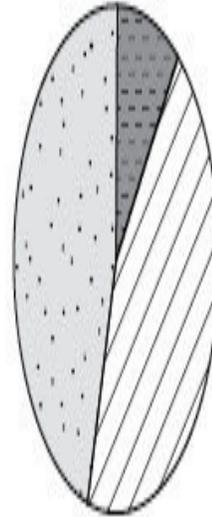
Para llevar un registro de todas las producciones locales, compartirlas con la comunidad educativa y recibir comentarios, se creó un blog <sup>5</sup> del proyecto que contenía todos los videos creados por los estudiantes al estilo de una bitácora de aula.

En conmemoración del Día Mundial del Medio Ambiente, el 5 de junio, como cierre del proyecto se realizó una jornada presencial dentro de las instalaciones de la escuela y se invitó a padres, docentes y estudiantes de otros cursos, quienes pudieron apreciar las producciones locales y las creadas por estudiantes de otros países, lo que evidenciaba el carácter global de la problemática.

Los chicos organizaron distintas actividades para los invitados: la primera de ellas, una encuesta creada en la aplicación Microsoft Forms para relevar del conocimiento que tenía la comunidad educativa con respecto a las formas de dañar y/o proteger el medio ambiente. Fueron los mismos estudiantes quienes elaboraron las preguntas. Los asistentes al evento pudieron observar, casi instantáneamente desde una pantalla, los resultados generales de las respuestas dadas en los gráficos. Los resultados de la encuesta pusieron de manifiesto la necesidad de concientizar a la sociedad sobre la problemática planteada por el proyecto.

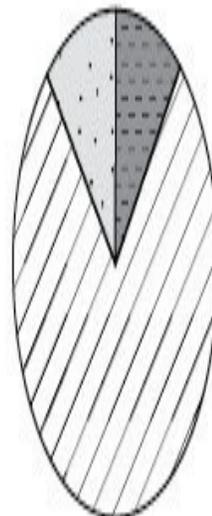
## 2. ¿Qué haces cuando dejas tu casa?

	Dejas todo encendido	11
	Dejas algunos artefactos encendidos	49
	Dejas todo apagado	50



## 3. ¿Qué haces con las botellas vacías?

	Las arrojas en la calle	12
	Las arrojas en el tacho de basura	85
	Las reciclas	13



### Figura 13. Resultados de la encuesta.

Algunas respuestas brindadas por la comunidad educativa.

Al finalizar el proyecto, tanto la escuela como los estudiantes recibieron un certificado digital de participación emitido por el docente facilitador a nivel global, que fue completado por el docente a cargo del curso y entregado a cada estudiante como reconocimiento del trabajo realizado.

NO.MORE.PLASTIC project

# Certificate

Presented to:

Congratulations on starting your educational journey  
and attending the No.More.Plastic project which involved 400 schools over 70  
countries. YOU were part of a project creating global impact!

---

Presented by:

  
Koen Timmers

Figura 14. Certificado de participación entregado a los estudiantes.

### **El proyecto y sus emergentes**

Este proyecto, por un lado, se convirtió en un llamado a la acción y los alumnos organizaron una campaña de recolección de tapitas plásticas para su reciclaje, que serían donadas al Hospital Garrahan de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Por otro lado, por su relación con la temática ambiental, esta iniciativa desembocó en la participación en otro proyecto global sobre cambio climático llevado a cabo por la misma organización no gubernamental y mediado por el mismo docente facilitador de la propuesta anterior.



Figura 15. Recolección de tapitas plásticas para ser donadas para reciclaje.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Al finalizar el proyecto, los estudiantes pudieron evaluarlo a través de la herramienta Mentimeter, la cual permite, como lo explicamos en el capítulo dedicado a las nuevas tecnologías en el ABP, la creación de una nube de palabras colaborativa <sup>7</sup>. En este caso particular, debían responder a la pregunta sobre qué les había parecido el proyecto. Si bien este fue realizado en inglés por su carácter global y por ser la materia de Inglés donde la propuesta tuvo origen, a la hora de evaluar el proyecto, los estudiantes tenían la libertad de hacerlo en ese idioma o en la lengua materna, ya que lo más importante en esta instancia era que los alumnos pudieran expresar sus apreciaciones del mejor modo posible, sin que el idioma se convirtiera en un obstáculo para la expresión.

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 9256 2732

# Word Cloud



Figura 16. Lluvia de ideas de los alumnos creada en Mentimeter.

Respuestas a la pregunta sobre qué les había parecido el proyecto.

Es importante que una propuesta orientada a la concientización ambiental involucre a toda la comunidad, no solo a los estudiantes que participan de la actividad, porque el propósito es cambiar la cultura escolar respecto de determinado problema. Teniendo en cuenta esta idea, como este proyecto colaborativo global se realiza anualmente siempre para la misma fecha, todos los años se intenta involucrar a distintos cursos para que todos los estudiantes de la institución se comprometan con las problemáticas ambientales y así, aprendiendo con otros, contribuyan a mejorar las condiciones de vida de nuestro planeta.

#### Producciones destacadas del proyecto N.º 11

[Ver aquí](#)

Figura 1. Página web del

[Ver aquí](#)

Figura 8. Presentación cr

[Ver aquí](#)

Figura 10. Video realizad

[Ver aquí](#)

Figura 11. Mural colabor

## **Notas**

1. [Disponible en: www.nationalgeographic.com](http://www.nationalgeographic.com)

2. [Disponible en: wordwall.net](http://wordwall.net)

3. [Disponible en: wordwall.net](http://wordwall.net)

4. [Disponible en: www.youtube.com](http://www.youtube.com)

5. [nomoreplasticmisericordia.blogspot.com/](http://nomoreplasticmisericordia.blogspot.com/)

6. [Disponible en www.rethinkplasticsedu.org](http://www.rethinkplasticsedu.org)

7. [A partir de la inserción de un código numérico en el enlace dado por el creador de la nube de palabras.](#)

## **EXPERIENCIA ABP #12**

### **Proyecto “Mi nombre alrededor del mundo”**

-

#### **Temas**

Derechos del niño. Derecho a la identidad. Tradiciones.

#### **Destinatarios**

Estudiantes de quinto año de escuela secundaria (16-17 años).

#### **Objetivos**

Investigar los orígenes de sus nombres.

Recuperar tradiciones familiares.

Identificar las cualidades que definen su personalidad.

Reconocer debilidades, fortalezas y deseos.

Crear producciones multimediales que reflejen lo investigado.

## **Asignaturas**

Lengua. Ciencias Sociales. Educación Ciudadana. Inglés.

## **Actividades propuestas**

Redacción de presentaciones personales.

Intercambios en foros.

Creación de productos multimediales.

Publicaciones en espacio colaborativo.

## **Descripción**

El proyecto “Mi nombre alrededor del mundo” se basa en el derecho a la identidad, el primero que tiene un niño cuando nace y así lo establece la Convención de los Derechos del Niño al afirmar que todo niño tiene derecho a un nombre, a una nacionalidad y a una familia. Desde la iniciativa se propone combinar diferentes aspectos vinculados con el nombre propio e investigar las tradiciones familiares en diferentes países alrededor del ritual de la elección del nombre para un recién nacido. Esta experiencia propone una manera creativa y significativa de acercarnos a la realidad de nuestros estudiantes, a la vez que ellos aprenden e indagan en su historia personal.

Los docentes que desean participar se pueden unir en la página de la red iEARN, donde se presenta la descripción del proyecto con preguntas orientadoras que los estudiantes pueden usar de guía en el proceso de la investigación. También se describen distintos tipos de producciones entre las que pueden optar para la

realización del producto final: dibujos, artesanías o láminas y presentaciones realizadas con diferentes herramientas tecnológicas. De ninguna manera, esta representa una lista de posibilidades acabada, sino que se encuentra abierta a la creatividad de quienes participan.

La propuesta ha estado en vigencia por muchos años, desde que es posible usar herramientas de la web 2.0; y con el tiempo se ha enriquecido por la diversidad de alternativas que las TIC fueron desarrollando para que los alumnos puedan mostrar sus producciones una vez finalizada la investigación.

Las preguntas iniciales que el proyecto propone responder como base para los productos finales son:

*¿De dónde sos?*

*¿Cuál es tu nombre?*

*¿Qué significa tu nombre en tu idioma? ¿Y en otros idiomas?*

*¿Por qué llevas ese nombre?*

*¿Quién te eligió el nombre cuando naciste?*

*¿Quién fue la primera persona en tu familia con ese nombre?*

Las presentaciones creadas por los estudiantes como producto final deberían incluir las respuestas.

La primera actividad consiste en entablar el acercamiento entre los participantes de distintas partes del mundo que colaborarán en la experiencia. Para ello, se propone a cada estudiante realizar un acróstico con las letras de su nombre. La idea, además, es que los participantes incluyan en el acróstico varias características de su personalidad.

■

---

A is for amiable, so pleasant to be with H is for honorable, morally upright M

---

A es por amigable, tan agradable para estar H es por honorable, moralmente c

---

■

Figura 1. Acróstico en inglés y su traducción, extraído del foro del proyecto en la red iEARN.

Luego de esta aproximación, se da espacio a la investigación propiamente dicha. La docente facilitadora propone una guía de preguntas cuyas respuestas se vuelcan en los foros en el sitio de la red iEARN en distintos formatos, desde pequeños textos a presentaciones multimediales.

Al revisar las producciones de los estudiantes, es posible notar cómo ponen en juego su creatividad para transmitir aspectos de su vida con los que se identifican y que les interesa dar a conocer a sus pares globales.

Podemos observar algunos ejemplos donde los chicos dan cuenta del origen de sus nombres y sus significados.

■

My name is Fidel It is a masculine name from Latin origin and means worthy
--

Mi nombre es Fidel Es un nombre masculino de origen latino y significa que v
--

■

Figura 2. Presentación del significado del nombre de un estudiante participante con su correspondiente traducción.

■

Constanza It comes from the Latin drifts constant Constance is the Italian form
---

Constanza Viene del latín corrientes constantes Constanza es la forma italiana
--

■

Figura 3. Presentación sobre las raíces y significado del nombre, junto a su traducción.

Algunos estudiantes avanzaron más en su investigación. Como parte de su presentación, incluyeron el nombre de personajes célebres que comparten su nombre.

■

Fidel Martínez
Él es un futbolista ecuatoriano. Él juega como wing derecho en el Club Depor
Fidel Nadal
Él es un músico y cantante argentino. En los 80 se unió a la banda “Todos tus
Fidel Pintos
Él era actor y comediante argentino de películas y televisión. Fue una de las g

■

Figura 4. Personajes célebres que comparten el nombre del estudiante.  
Traducción de la autora.

Este proyecto pertenece a la estructura de actividad telecolaborativa que Harris (1997) llamó intercambio de información personal. Podría complejizarse esta actividad y en un nivel superior, construir una base de datos sobre la asignación de nombres a nivel global. Harris denomina a estas tareas de mayor nivel como proyectos telecolaborativos de recolección de datos<sup>1</sup>.

Además, los estudiantes crearon presentaciones alrededor del significado de sus nombres que revelan aspectos de la personalidad de cada uno, por ejemplo, sus intereses y hobbies. De esa forma, todos los participantes pudieron apreciar sus diferencias personales y culturales y compartirlas dentro de una experiencia global.

### **El proyecto y sus emergentes**

El proyecto original que solo trabajaba con la etimología de los nombres y las costumbres familiares y culturales, fue evolucionando a lo largo del tiempo en nuestras aulas y en el año 2020, más allá de estar en pandemia, decidimos en nuestra clase asumir el desafío. Así fue que les solicitamos a los estudiantes que crearan cada uno un poema con versos en torno a su nombre y apellido, lo recitaran y lo grabaran.

La consigna pedía componer un poema de siete versos. El primer verso debía contener el nombre; el segundo, características de la personalidad; el tercero, el nombre de los padres; el cuarto, los gustos personales; el quinto, un deseo; el sexto, un temor; y el último, el apellido. En esta ocasión, el poema no se enseñaría a través de una presentación PowerPoint, sino que se recitaría en inglés y se grabaría utilizando la aplicación Flipgrid. Cuando se ingresa a esta aplicación, es posible acceder a los audios escaneando el código QR de cada video y, de esa forma, escuchar cada uno de los poemas grabados por los

estudiantes.

Nuevamente, nos encontramos frente a una dinámica de colaboración de tipo mosaico en la cual por medio de la grilla que proporciona la aplicación podemos conocer las producciones de todos los estudiantes colaboradores; pero esta vez, no mediante textos escritos sino a través de sus propias voces.

Lautaro Happy, clever and easy-going Son of Silvia and Marcelo I like going

Figura 5. Ejemplo de poema en inglés creado por un alumno de dieciséis años, junto a su respectiva traducción.

## **Resultados y proyecciones de la experiencia**

Los estudiantes mostraron auténtico interés por este proyecto, que trató sobre una cuestión tan particular como el nombre propio. La metodología ABP, al trabajar con las preferencias de los estudiantes, refuerza la motivación y el compromiso. La experiencia llevó a los alumnos a conocer parte de su historia personal y familiar, además de permitirles conocer las costumbres propias de otras culturas.

Al momento de redactar los poemas, ya no solo reflexionaron sobre su nombre, sino que también pensaron en sus deseos y en sus miedos. Sus sentimientos y emociones estuvieron en juego y, si bien expresarse en otro idioma no resulta tarea sencilla, la actividad fue resuelta de una manera más que satisfactoria.

Por ello, también se decidió tomar esta última parte de la propuesta para realizar una actividad con los chicos de quinto año de primaria. En este caso, las publicaciones se realizaron en un mural digital que fue compartido en la página web del colegio.

I am Guadalupe I am happy, intelligent and funny I am daughter to Juan Manu

Figura 6. Poema escrito por una alumna de dieciséis años, junto a su respectiva traducción.

Experiencias como la presentada, además del valor que representa en términos de aprendizaje para los estudiantes, puede ayudar a los docentes a conocer mejor a su grupo de alumnos, ya sea cuando recién comenzamos a trabajar en un curso nuevo o para profundizar lo que sabemos de ellos en cualquier momento del ciclo lectivo. Además, este proyecto contribuyó al desarrollo de la empatía, dado que funcionó como una puerta de entrada muy apropiada para conocerse entre los compañeros de curso, así como con estudiantes colaboradores de otras nacionalidades.



[Ver aquí](#)

Figura 7. Escaneando los QR, se accede a los audios de poemas creados por los estudiantes a partir de sus nombres y apellidos, grabados en la plataforma Flipgrid con sus propias voces.

Producciones destacadas del proyecto N.º 12

[Ver aquí](#)

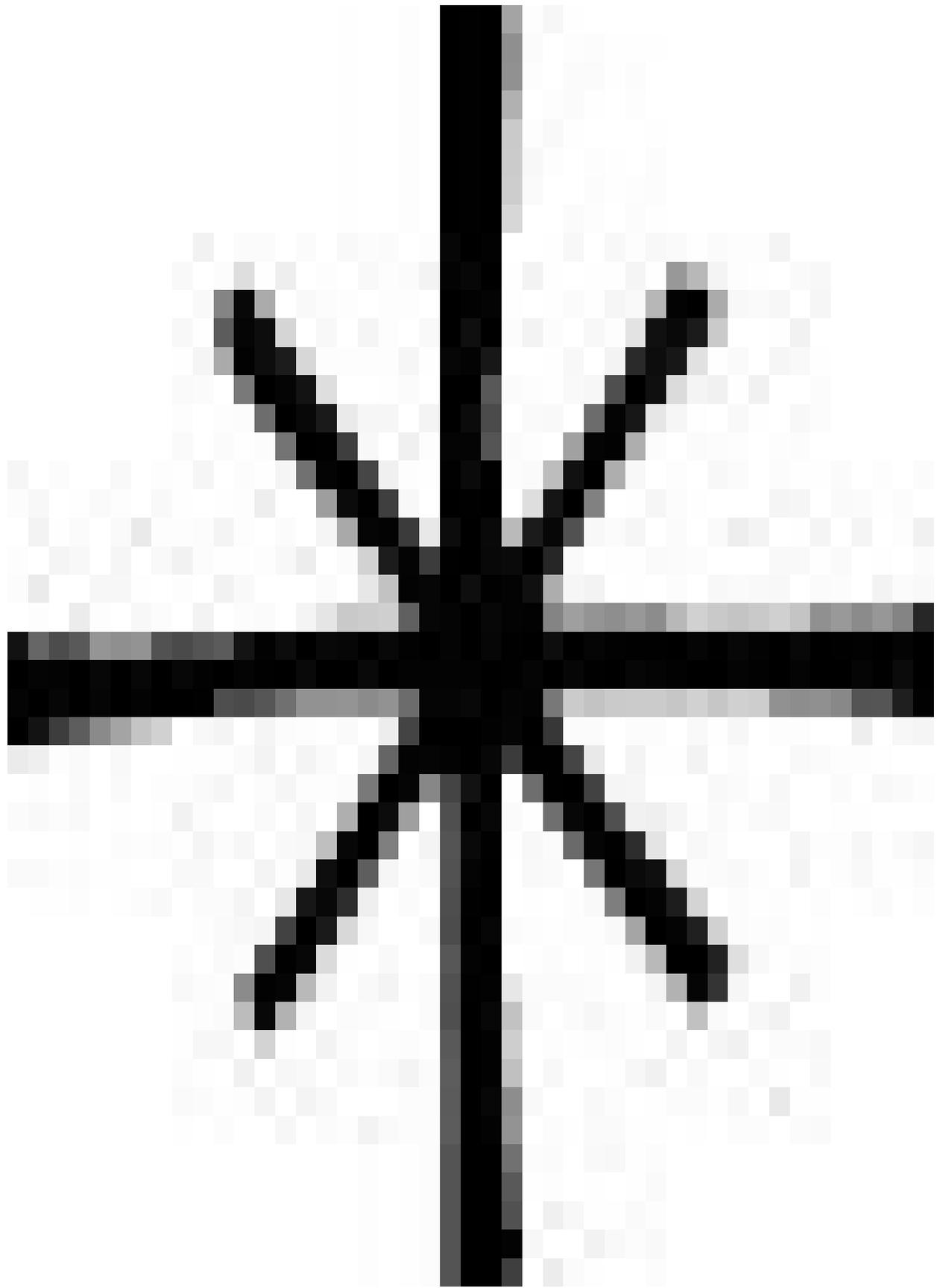
Figura 7. Escaneando los

## **Nota**

1. Una clasificación completa de las estructuras de actividades de telecolaboración se puede encontrar en el Anexo al final del libro. Véase allí: “Proyectos telecolaborativos de búsqueda y recopilación de información”.

**TERCERA PARTE**

**CERRANDO EL CÍRCULO**



## Lecciones aprendidas

■

De este recorrido de lectura, cada uno podrá tomar lo que le sirva de acuerdo a sus intereses. Si bien llega a su fin, podemos verlo no como un final sino un principio. El principio de una nueva forma de vivir el aula y acompañar a los estudiantes en sus aprendizajes desde un rol docente de facilitador y no como mero transmisor de conocimiento.

### ***Lección N.º 1. ¿Para qué grupos puedo usar la metodología ABP?***

Las experiencias puestas en práctica que se presentan en esta obra pretenden ayudar a los docentes a llevar el aprendizaje basado en proyectos (ABP) a las aulas teniendo en cuenta la versatilidad de esta estrategia en cuanto a la multidisciplinariedad, la disciplinariedad y la heterogeneidad. Los proyectos pueden partir desde distintas asignaturas y abordar diferentes problemáticas, entonces no resulta relevante cuál sea nuestra materia ni tampoco los conocimientos previos de los estudiantes porque el ABP parte del conocimiento que el alumno posee para construir conocimientos nuevos y generalmente con otros.

La metodología puede ser utilizada en todos los niveles del sistema educativo, desde el jardín de infantes hasta la universidad, en cada nivel por igual enfatiza que los estudiantes sean el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que puedan conectar lo que aprenden en la educación formal con el mundo en que viven.

### ***Lección N.º 2. ¿Cuánto tiempo necesito para llevar a cabo un proyecto?***

Un proyecto puede extenderse desde una semana hasta un ciclo lectivo entero, porque un ciclo lectivo se puede organizar alrededor de proyectos cortos o se pueden planificar propuestas de mayor envergadura que vayan transcurriendo paralelamente al uso de otras estrategias didácticas.

### ***Lección N.º 3. ¿Se necesita contar con un espacio físico determinado?***

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una estrategia didáctica que da lugar al aprendizaje ubicuo. En numerosos lugares es posible crear un ámbito acorde para aprender y utilizar lo aprendido como insumo para el proyecto. El aula de clase, la biblioteca, el patio de la escuela, el hogar de los estudiantes, la visita a un lugar como experiencia directa: todos estos espacios son posibles escenarios para llevar a cabo la propuesta. Actualmente, en el siglo XXI, las nuevas tecnologías permiten el acceso virtual a lugares antes impensados. Nuestros alumnos de Argentina pueden realizar un recorrido virtual a elección por un museo o un ecoparque de cualquier parte del mundo, gracias a las plataformas digitales.

### ***Lección N.º 4. ¿Qué contenidos del currículum se pueden trabajar con el ABP?***

Todos los contenidos del currículum pueden trabajarse mediante el aprendizaje basado en proyectos porque esta metodología propone relacionar dichos contenidos con el mundo real a partir de una pregunta generadora que invite a reflexionar. Partiendo de esta premisa, el enfoque ABP no debería, como lo afirmaba Litwin (2015), ser una estrategia de borde, sino el eje central de nuestra enseñanza. Las iniciativas presentadas en esta recopilación confirman esta respuesta al mostrar propuestas focalizadas en temas de geografía, inglés, salud, historia, literatura y educación ciudadana. El proyecto no debe dejar de lado la temática del currículum por la cual fue diseñado o elegido. Si el proyecto

desatiende los núcleos prioritarios del currículum, existe una mayor tendencia a que los docentes lo abandonen por escasez de tiempo para brindar el programa escolar, antes de la construcción del producto final.

### ***Lección N.º 5. ¿Qué habilidades pueden desarrollar los estudiantes con esta estrategia?***

La colaboración, la ciudadanía, la creatividad, la comunicación, la alfabetización digital, el pensamiento crítico y la resolución de problemas se engloban en las habilidades del siglo XXI que se espera que los estudiantes desarrollen con el aprendizaje basado en proyectos. Furman (2021) reconoce entre las habilidades características de esta forma de trabajo, la autonomía y la planificación. También debemos pensar que, cuando nuestra aula se enriquece con el enfoque ABP, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento de orden superior.

Basándonos en la taxonomía de Bloom –que data de 1954 y que años más tarde fue adaptada para la era digital– podemos mencionar, entre ellas: aplicar, analizar, evaluar y crear.

En algunos casos, las habilidades que el ABP ayuda a desarrollar pueden ser específicas de la disciplina. Por ejemplo, en el caso de Inglés como lengua extranjera, es muy importante destacar que esta metodología promueve el desarrollo de las cuatro macrohabilidades en el aprendizaje de un idioma extranjero, como lo son la lectura, la redacción, la audiocomprensión y la oralidad.

### ***Lección N.º 6. ¿Cómo elijo el tema para introducir el ABP en mis aulas?***

El tema del proyecto puede tener varios orígenes. Adoptar el aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica no implica dejar de seguir la temática del libro de estudio en las escuelas, sino que el tema propuesto por una unidad del libro, que de hecho es central para el currículum, pueda transformarse en un proyecto y así conectar la temática con el mundo real. Una noticia, un evento, las

distintas efemérides, un valor ciudadano, los hechos de la realidad misma pueden convertirse en una iniciativa que permita desarrollar contenidos y habilidades de manera significativa produciendo un aprendizaje profundo. Actualmente, la educación tiene una agenda planteada por la UNESCO que vela por el bienestar de la humanidad, representado en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que encierran diecisiete temáticas diferentes comprometidas con valores ciudadanos. Cualquiera de ellas se puede unir a los contenidos del currículum de la mayoría de las asignaturas que se imparten en las escuelas, tanto primarias como secundarias, y dar lugar a proyectos que se pueden trabajar incluso interdisciplinariamente.

### ***Lección N.º 7. ¿Todo debe estar planificado desde un principio en el ABP?***

Es verdad que el éxito del aprendizaje basado en proyectos depende de una buena planificación. Desde los objetivos hasta el producto final, todos los aspectos de la propuesta deben ser cuidadosamente planeados desde un principio teniendo en cuenta destinatarios, tiempos y recursos con los que contamos. La Figura 1 pretende servir de guía para planificar nuestro proyecto.



## Figura 1. ¿Qué planificar en el ABP?

Por otro lado, es importante tener presente que el ABP se caracteriza por permitir a los estudiantes hacer sus propias elecciones. Entonces, es verdad que el docente debe planificar el producto final, pero, por ejemplo, distintos grupos de estudiantes pueden elegir entre una variedad de formatos y herramientas para presentar el producto logrado. Volviendo a las propuestas presentadas en esta obra para pensar en ejemplos concretos, el proyecto “Uniando voluntades” permitía a los estudiantes seleccionar a qué ONG ayudarían. De la misma manera que en el proyecto dedicado a los desastres naturales, los estudiantes optaban por trabajar sobre aquel cuya temática más les preocupaba.

### ***Lección N.º 8. ¿Cuáles pueden ser los productos finales de un proyecto?***

En materia de productos finales debemos pensar en resultados tangibles que pueden ser tanto físicos como virtuales. Nuevamente, si nos remitimos a los proyectos presentados en la segunda parte de este libro, observaremos que para “El sida más allá de tu propio patio” los estudiantes elaboraron folletería informativa que luego repartieron en lugares cercanos a la comunidad educativa. Mientras que en “Acción por el clima”, el producto final consistió en crear distintas producciones virtuales que se compartieron en el sitio del proyecto. Al pensar en el producto final, vale la pena que tengamos en cuenta qué aportes nos pueden brindar las nuevas tecnologías, ya que existen muchas herramientas como Canva, Padlet, Piktochart, entre otras, que pueden ayudar a los estudiantes en la instancia de diseño de dicho producto para ser compartido.

### ***Lección N.º 9. ¿Cómo lograr que el producto final trascienda mi propia aula?***

Uno de los puntos interesantes del aprendizaje basado en proyectos es lograr que las producciones que se realizan no queden dentro de las paredes del aula. Es necesario pensar estrategias para llegar a una mayor audiencia. En el ABP, los receptores del trabajo producido no deberían ser solo los compañeros o la docente a cargo, porque justamente se intenta alcanzar a la comunidad extraescolar. Es posible contactar a diarios o programas locales que visibilicen los proyectos, pero también se puede lograr un contacto directo con los beneficiarios de la iniciativa en cuanto al producto creado. Por ejemplo, en el proyecto “Uniando voluntades”, los productos creados se enviaron a las ONG seleccionadas para trabajar en conjunto con ellas.

Al participar en proyectos telecolaborativos, el producto final, sea físico o virtual, siempre alcanza a los pares globales, quienes contribuyen a la iniciativa en un intercambio de producciones creadas. Los proyectos de nuestros alumnos logran trascender el aula, a la vez que son recibidos por una audiencia genuina.

### ***Lección N.º 10. ¿Cómo evaluar en el ABP?***

Si a través del aprendizaje basado en proyectos pensamos enseñar de una manera diferente, también debemos evaluar de una manera diferente para trabajar en un aula guiada por la justicia curricular. De la misma manera que en el aprendizaje basado en proyectos los alumnos saben desde un primer momento cuál es el producto final que realizarán, también deben estar informados sobre cómo serán evaluados y qué se espera de ese producto. Las rúbricas resultan un excelente recurso para ello porque permiten establecer categorías relacionadas al proyecto en cuestión dependiendo del tipo de propuesta y un rango de valoraciones para cada categoría analizada. Si los estudiantes conocen cómo serán evaluados y qué implica cada valoración, será más fácil que el producto que creen se ajuste a lo esperado. La observación directa mientras que los alumnos trabajan en el proyecto tiene un gran potencial en la evaluación.

Con respecto a quién evalúa un proyecto, es importante que sean distintos los actores que lo realicen a lo largo de diferentes instancias. Y si consideramos que el ABP es una metodología de enseñanza que apuesta a la autonomía de los estudiantes y a la colaboración, deberíamos dar lugar a momentos de

autoevaluación y evaluación entre pares como complemento de la evaluación realizada por el docente.

A medida que trabajamos con el enfoque ABP, vamos aprendiendo nuevas lecciones que nos ayudan a mejorar nuestro acompañamiento y nuestras decisiones. Tenemos que saber que no existen los proyectos perfectos, sino que todos son perfectibles y que como no hay dos estudiantes iguales, ni dos docentes iguales, tampoco hay dos proyectos iguales. El mismo proyecto con diferentes grupos de estudiantes o con el mismo grupo pero en diferentes circunstancias dará resultados distintos. La clave es volver a mirar cada proyecto, dedicar un tiempo para que los alumnos evalúen tanto la propuesta como el trabajo final realizado y también reflexionar nosotros como docentes sobre las fortalezas y debilidades de la iniciativa. Considero productivo volver a participar de un mismo proyecto poniendo en práctica las lecciones aprendidas en ese período de reflexión que no puede estar ausente.

## **En búsqueda de una nueva escuela**

La escuela debe ser concebida como un lugar para que todos los estudiantes puedan realizarse con sus debilidades y fortalezas. Es muy común que escuchemos hablar de problemas de aprendizaje, pero rara vez hablamos de problemas de enseñanza. Desde su inicio, este libro nos invita a revisar nuestras prácticas y a innovar en el aula.

No debemos entender el concepto de innovación como que todo lo que llevemos al aula debe ser nuevo. Preferimos entender a la innovación como una forma de solucionar problemas o de reparar aquello que no está funcionando como esperamos.

El aprendizaje basado en proyectos no es una estrategia didáctica nueva, pero debería ser reivindicada como forma de traer al estudiante al centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología, como hemos visto a través de los proyectos presentados, conecta la escuela con sus intereses, y por otro lado, genera un ida y vuelta con la realidad ya que trae problemáticas de la sociedad a la escuela, los estudiantes las analizan y crean producciones que deberían volver a la comunidad.

En el acto de crear, el estudiante pone en juego diferentes habilidades que le servirán para la vida dentro y fuera de la escuela como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Esta última habilidad tiene un rol destacado en esta metodología, ya que el aprendizaje basado en proyectos se basa en la construcción colaborativa de conocimiento. Dicha construcción parte de una pregunta generadora que inicia un proceso de indagación; como expresa Maggio (2018a), es importante lograr que los estudiantes investiguen a la manera que lo hacen los expertos.

La construcción de conocimiento en esta metodología de trabajo ya no se basa en conocimientos estáticos que aparecen en un libro, sino que internet, que se actualiza permanentemente, es la fuente de información. Sin embargo, tampoco son en esta metodología las principales páginas de internet las que brindan la información necesaria para resolver los interrogantes que dieron origen al proyecto, sino que los estudiantes en otros lugares del mundo o especialistas en una temática en particular contribuyen a los proyectos a través de la puesta en juego de las nuevas tecnologías que permiten la colaboración en red acortando distancias espaciales y permitiendo la construcción de un conocimiento dinámico que va creciendo a medida que se producen mayores instancias de colaboración.

Estas investigaciones, punto inicial de cualquier proyecto, son llevadas a cabo por los alumnos y el docente en este proceso se transforma en guía. En numerosos casos, son los mismos alumnos los que delimitan el alcance del proyecto de acuerdo con sus intereses, otorgándole un dinamismo a veces ni siquiera planificado.

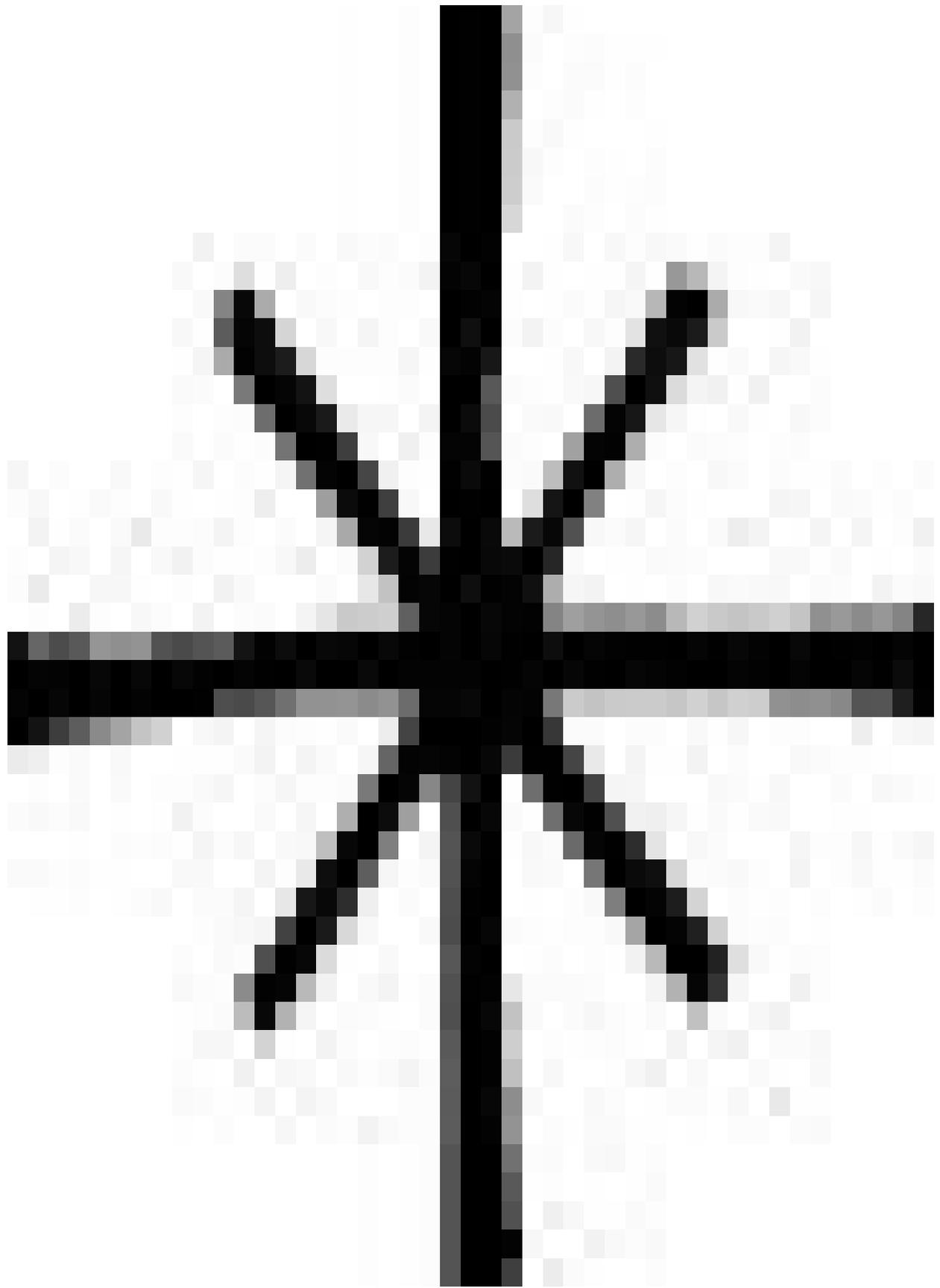
Todos acordamos en que necesitamos una nueva escuela. Si buscamos caracterizar dicha escuela, podemos decir que pensamos en una escuela con metodologías activas, tiempos y espacios flexibles, relaciones más horizontales y estudiantes como productores de conocimiento. Las nuevas tecnologías han tenido el potencial de enriquecer el ABP en todas sus fases y a la vez incrementar en los estudiantes la alfabetización digital, que luego podrá ser transferida tanto a la vida personal como a la futura vida laboral del alumnado.

La pandemia en los años 2020 y 2021 nos mostró que podemos seguir haciendo escuela fuera del edificio escolar y esa nueva forma de pensar la educación se basa en muchas de las características principales del aprendizaje basado en proyectos. Por ese motivo, desde el lugar de docentes, tenemos mucho por

realizar. El aprendizaje basado en proyectos puede ayudarnos a recuperar el valor de la escuela haciendo que los estudiantes vivan experiencias de aprendizaje en el ámbito educativo que recordarán a lo largo de sus vidas y que habrá valido la pena transitar.

**ANEXO**

**ESTRUCTURAS DE ACTIVIDADES TELECOLABORATIVAS  
(HARRIS, 1997)**



**TABLA 1**

**Proyectos telecolaborativos de intercambio de información personal**

Las actividades implican la comunicación entre individuos, entre individuos y grupos o entre grupos.

Estructuras	Características
1. Correspondencia entre amigos	Los estudiantes suelen ser her
2. Aulas globales	Dos o más clases ubicadas en
3. Reuniones virtuales	Estos proyectos incluyen un ir
4. Tutorías o telementorazgo	Especialistas de universidades
5. Actividades de preguntas y respuestas	Representa una de las activida
6. Encarnación de personajes	Proyectos en los que los partic

**TABLA 2**

**Proyectos telecolaborativos de búsqueda y recopilación de información**

Las actividades incluyen la búsqueda colectiva, recopilación y comparación de información.

Estructuras	Características
7. Intercambio de información	Proyectos organizados según
8. Creación de base de datos	Estos proyectos no solo requ
9. Publicaciones electrónicas	Proyectos que se han hecho p
10. Minería o análisis de datos colectivos	Son proyectos poderosos por
11. Excursiones virtuales	Proyectos que implican una :

**TABLA 3**

**Proyectos telecolaborativos de resolución de problemas**

Las actividades promueven el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración en red y el aprendizaje basado en problemas.

Estructuras	Carac
12. Búsqueda de información	Los p
13. Retroalimentación entre pares	Proye
14. Resolución paralela de problemas	En es
15. Resolución secuencial de problemas o creaciones secuenciales	Cada
16. Resolución de problemas a través de la telepresencia	Los p
17. Simulaciones	Proye
18. Proyectos de acción social	Son p

## EPÍLOGO

■

Luego de leer esta publicación, nos queda claro cómo la tecnología puede ayudar a que los estudiantes logren mejores aprendizajes. Los educadores podemos integrarla, con un verdadero sentido pedagógico, para enseñar de manera significativa, con una perspectiva conectivista, en la que seamos orientadores y facilitadores del aprendizaje en red.

Debido al impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad, nuestro rol como educadores ha sufrido cambios con el tiempo. Nos ha impulsado como guías y mediadores en la construcción de conocimiento, como articuladores del trabajo en equipo junto a nuestros estudiantes y nos ha posicionado como asesores en la búsqueda de información valiosa en internet, y su posterior valoración.

Somos comprometidos promotores de acciones tendientes a lograr que la cultura digital ingrese a nuestras aulas, y entusiastas diseñadores y facilitadores de proyectos con integración genuina de tecnologías.

Ya es tiempo de afianzar todo esto, teniendo como premisa principal la exploración de diferentes herramientas y recursos tecnológicos y ponerlos al servicio de la construcción colectiva de conocimiento. Debemos fomentar la participación activa de nuestros estudiantes, ofrecerles la posibilidad de involucrarse con su propio aprendizaje y hacerlos sentir que son ellos los verdaderos protagonistas del cambio que se produce en las aulas.

Y entonces, cuando pienso en educadores que pueden ser referentes de esta inclusión genuina de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), en sus prácticas pedagógicas y dentro del marco de las metodologías activas en general, y del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en particular, pienso en docentes como Silvana Carnicero. La conocí, hace ya varios años, cuando daba sus primeros pasos en la difusión de estas metodologías. Las dos ya creíamos en las bondades de enseñar y de aprender en colaboración y sentíamos que ese era parte del camino a recorrer para lograr aprendizajes significativos y experiencias inolvidables en nuestros estudiantes.

Desde entonces, y este libro así lo confirma, Silvana ha participado en proyectos innovadores y emblemáticos, creados por otros colegas y, a todos ellos, los ha enriquecido con su impronta y su sello personal. Y, además, ha diseñado y facilitado otras propuestas que han dejado una marca imborrable en educadores y estudiantes de diferentes rincones del mundo.

Al recorrer las páginas de esta publicación, se comprende fácilmente que aquello que la define mejor a Silvana, es que trabaja incansablemente para difundir los pilares fundamentales en el desarrollo de conocimientos, habilidades y aptitudes para la integración de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y más importante aún, es que lo hace desde la propia experiencia áulica.

Sus iniciativas apuntan a promover la gestión del conocimiento, una destreza clave en esta sociedad actual y otras competencias fundamentales que se requieren en la actualidad como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y creativo, las competencias digitales y el trabajo colaborativo.

Hemos descubierto en el recorrido por esta obra, propuestas globales e innovadoras concretas, desarrolladas por educadores y sus estudiantes en instituciones educativas reales. Son iniciativas que nos invitan a dar un salto pedagógico en dos sentidos:

Debemos pasar de solo incorporar la tecnología en nuestras prácticas a integrarla, promoviendo aprendizajes genuinos.

Debemos pasar de solo transmitir información a construir conocimiento junto a colegas y estudiantes en forma colaborativa y telecolaborativa.

Para ello, Silvana, nos ha brindado, con la generosidad que la caracteriza, numerosos ejemplos, ideas, recursos, propuestas didácticas y reflexiones, para invitarnos a integrar las tecnologías como potenciadoras de los procesos educativos.

Nos ha evidenciado, a través de diferentes iniciativas, cómo se produce el aprendizaje telecolaborativo cuando educadores y estudiantes de diferentes regiones geográficas trabajan juntos para crear el saber y construir socialmente conocimiento al integrar una comunidad que trasciende fronteras y culturas.

A través del Aprendizaje Basado en Proyectos, marcamos el camino hacia una educación abierta, flexible, multicultural y global y podemos lograr cambios que producen una diferencia en nuestro quehacer pedagógico cotidiano, y que evidencian un antes y un después en nuestras prácticas.

Luego de leer este libro, no quedan dudas. No hay nada más gratificante en la vida de un educador que ver los resultados obtenidos al promover, entre colegas y estudiantes, la construcción de conocimiento significativo, para toda una comunidad global que aprende en red.

¿Aún no te sumaste? Te estamos esperando...

Cristina Velázquez<sup>1</sup>

## **Nota**

[1. Profesora en Disciplinas Industriales \(UTN-INSPT\). Experto Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning \(UTN\). Certified Educator Google for Education I, II y Trainer. Cursando la Diplomatura en Transformación y Liderazgo Educativo \(Universidad Siglo 21\). Diseñadora y coordinadora general de los entornos virtuales educativos en diferentes instituciones educativas y organizaciones. Se desempeñó como capacitadora del programa “Espacios Digitales”, brindado por el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, y como coordinadora regional del proyecto “Primaria Digital – Aulas Móviles” para el Ministerio de Educación de la Nación. Trabajó como asesora, coordinadora y docente en el área de educación digital. Editora general de revistas digitales y autora de libros y artículos de su especialidad.](#)

## **BIBLIOGRAFÍA**

▪

Adell, J. (2004). Internet en educación. *Comunicación y pedagogía*, 200, 25-28.

Andreoli, S. (2012). Herramientas de co-elaboración en educación. [bit.ly](https://bit.ly/3k8v8v8)

Ávalos, M. (2016). *Cómo integrar las TIC en la escuela secundaria*. SB.

Belz, J. A. (2002). Social dimensions of telecollaborative foreign language study. *Language Learning & Technology*, 6(1), 60-81.

Bender, W. (2012). *Project-based learning: differentiating instruction for the 21st century*. Corwin.

Bini, A. (2015). ¿Cómo participar de un proyecto colaborativo interescolar? En M. Libedinsky, P. Pérez y M. García Tellería (coords.). *Las TIC en la escuela secundaria*. Novedades Educativas. Colección Biblioteca Didáctica.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives, handbook: the cognitive domain*. David McKay.

Boss, S. y Krauss, J. (2008). Reinventing project-based learning: your field guide to real-world projects in the digital age. International Society for Technology in Education (ISTE).

Buckingham, D. (2012). Más allá de la tecnología. Manantial.

Carnicero Sanguinetti, S. A. (2020). Los proyectos telecolaborativos como estrategia didáctica innovadora para las aulas de nivel primario y secundario en la era digital. Trabajo de investigación realizado para obtener el título de magíster en Tecnología Educativa. Bajo la dirección de la Dra. Mariana Maggio. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.  
[repositorio.filo.uba.ar](http://repositorio.filo.uba.ar)

Cobo, C. (2016). La innovación pendiente: reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Penguin Random House.

Dewey, J. (1933). Cómo pensamos. Paidós.

Dooly, M. (2008). Telecollaborative language learning. A guidebook to moderating intercultural collaboration online. Peter Lang.

Fadel, C., Bialik, M. y Trilling, B. (2016). Educación en cuatro dimensiones, las competencias que los estudiantes necesitan para su realización. Centro de Innovación en Educación de Fundación Chile.

Fernández Enguita, M. (2019). Más escuelas y menos aulas. Morata.

Frontera, C (2021). La narrativa transmedia: Propuestas interactivas para trabajar en el aula. SB.

Fullan, M. (2013). Stratosphere: integrating technology, pedagogy, and change knowledge. Pearson.

Fullan, M. y Langworthy, M. (2014). Una rica veta. Cómo las nuevas tecnologías logran el aprendizaje en profundidad. Pearson.

Furman, M. (2021). Enseñar distinto. Siglo XXI.

Harf, R., Azzerboni, D., Sánchez, S. y Zorzoli, N. (2021). Nuevos escenarios educativos. Otra gestión para otra enseñanza. Noveduc. Colección Noveduc Gestión.

Harris, J. (1997). Content and intent shape function. Designs for web-based educational telecomputing activities. W&M ScholarWorks.

Harris, J. (1998). Virtual architecture: designing and directing curriculum-based telecomputing. International Society for Technology in Education (ISTE).

Hernando, A. (2015). Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo. Fundación Telefónica.

Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. Teacher's College Record, 19,

319-355.

Libedinsky, M. (2011). La innovación en la enseñanza: diseño y documentación de experiencias de aula. *Docencia Universitaria*, 12, 139-141.

Libedinsky, M., Pérez, P. y García Tellería, M. (2015). Las TIC en la escuela secundaria. Proyectos, consejos y herramientas para la inclusión digital. *Novedades Educativas. Colección Biblioteca Didáctica*.

Litwin, E. (2015). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Paidós.

Maggio, M. (2018a). *Enriquecer la enseñanza*. Paidós.

Maggio, M. (2018b). *Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.

Maggio, M. (2021). *Educación en pandemia. Guía de supervivencia para docentes y familias*. Paidós.

Manso, M., Pérez, P., Libedinsky, M., Light, D. y Garzón, M. (2011). *Las TIC en las aulas: experiencias latinoamericanas*. Paidós.

Pinto, L. (2019). *XVI Foro Latinoamericano de Educación. Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*. Fundación Santillana.

Roschelle, J. & Teasley, S. (1995). The construction of shared knowledge in collaborative problem solving. Computer supported collaborative learning. bit.ly

Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación (pp. 199-227). En J. Cabero (ed.) (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Síntesis.

Sánchez, F. (2017). Selección de herramientas TIC para el aprendizaje basado en proyectos. bit.ly

Santiago, M. L. y Ballez, M. (2014). La telecolaboración entre grupos heterogéneos en la clase de lengua extranjera. @ tic. revista d'innovació educativa, 12, 8-14.

Sarlé, P. y Rosas, R (2005). Juegos de construcción y construcción de conocimiento. Miño y Dávila.

Serres, M. (2013). Pulgarcita. Fondo de Cultura Económica.

Velázquez, C. (2012). Estrategias pedagógicas con TIC. Noveduc. Colección Biblioteca Didáctica.

## **TÍTULO SUGERIDO**

- 
- 

### **Planificación y secuencias didácticas en la escuela primaria**

#### *Prácticas del Lenguaje, Matemática, Ciencias Sociales y Naturales*

#### **Beatriz Bricas, María Laura Invinkelried y otras**

La planificación es un aspecto central del quehacer de quienes se dedican al oficio de enseñar.

Los docentes se plantean múltiples interrogantes que están en la base de toda planificación, más allá de la variedad de formatos que cada institución adopte: qué enseñar, a quiénes, con qué propósitos, son preguntas que orientan las prácticas educativas.

Sin embargo, un interrogante se destaca especialmente: ¿cuál es la mejor forma de organizar los contenidos para lograr aprendizajes significativos?

Este libro desarrolla respuestas para todos estos desafíos. La obra reúne proyectos de planificación y despliega secuencias didácticas en las cuatro áreas centrales del currículo: Prácticas del Lenguaje, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

Se trata de cuatro iniciativas desarrolladas en diferentes contextos, con rasgos particulares, pero que comparten algo especial: en todas ellas el lector se encontrará con la experiencia de docentes que planifican la enseñanza considerando la complejidad de los contenidos, las formas de aprender y los intereses de sus alumnas y alumnos.

■

Disponible en [www.noveduc.com](http://www.noveduc.com)

WORLD OF

NOVEDADES

EDUCATIVAS

**Encuentra más títulos en:**

[www.noveduc.com](http://www.noveduc.com)