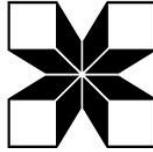


IDRC

International Development
Research Centre



CRDI

Centre de recherches pour le
développement international

‘JÓVENES EN RIESGO Y EMPLEO EN LA ERA DIGITAL’

PROYECTO IDRC REF. 106463-001

INFORME FINAL

Marzo 2013

‘JÓVENES EN RIESGO Y EMPLEO EN LA ERA DIGITAL’

REFLEXIONES INICIALES

Este proyecto tuvo como objetivo central abordar la política pública de inclusión social llevada a cabo en Argentina por el Programa Conectar Igualdad (Ministerio de Planificación Federal, ANSES, Ministerio de Educación) como instrumento capaz de impactar sobre la empleabilidad de jóvenes en situación de riesgo.

El mismo tuvo la oportunidad y el desafío de implementarse luego de las primeras entregas de las netbooks que se distribuyeron a las escuelas públicas secundarias del país y se realizó en dos etapas bien diferenciadas:

1. **ETAPA 1** (enero 2011 – enero 2012): al interior del Colegio N°1 Domingo Faustino Sarmiento del Distrito Escolar N°2 de la Ciudad de Buenos Aires;
2. **ETAPA 2** (febrero 2012 – enero 2013: en colaboración con el Laboratorio del Futuro – ConectarLab del Programa Conectar Igualdad.

La primera etapa fue caracterizada por una gran variación en las condiciones político-institucionales, de alta complejidad en su gestión, dada la responsabilidad de convivir con actores sociales de distintos organismos públicos, los intereses corporativos de los docentes y la necesidad de respetar los tiempos acotados del calendario escolar para cumplir con los ambiciosos objetivos propuestos inicialmente. Se trató, sin duda, de una experiencia singular y de alto impacto en la institución y en el equipo, que dejó una marca indeleble en todos los que de ella participaron, sobre todo en los alumnos que, en su gran mayoría, la reconocen como un punto de inflexión en sus vidas.

Los resultados de esa etapa fueron muy significativos en términos de constatación de la posibilidad de ruptura del modelo pedagógico, con logros alcanzados en condiciones extremadamente complejas y verificación de los costos humanos y materiales que ello conlleva. Se produjeron más de mil

producciones digitales, audiovisuales y prototipos diversos, documentados en este informe.

Posiblemente, su mayor debilidad fue también su mayor fortaleza: la gran cantidad de horas invertidas por alumno, lo que lo hace de difícil escalabilidad.

En condiciones de disponer de recursos para volver a implementarlo, nuestras recomendaciones irían en el sentido de trabajar al menos un año con los docentes involucrados en el proyecto, si se tratara de aplicarlo a todas las materias del currículo. La forma de hacerlo viable en las condiciones que vive la escuela pública hoy, sin que se pueda pensar que éstas cambien para mejor en los próximos tiempos, es limitar su aplicación a un conjunto de materias que puedan trabajar por proyectos y sean capaces de movilizar a los alumnos hacia meta-aprendizajes significativos para su vida futura, social, cultural y laboralmente.

Con la expectativa de transferir la experiencia del año lectivo 2011 a otras escuelas y a otros espacios fuera de la educación formal, el Programa Conectar Igualdad asumió la responsabilidad de crear un Laboratorio del Futuro –ConectarLab – que sirvió de espacio colaborativo para testear nuevas estrategias de profundización del programa, centradas en el diseño de prototipos de innovación caracterizados por los elementos que faltaron en la primera etapa: escalabilidad, replicabilidad y sustentabilidad.

Así fue como entre mayo y diciembre de 2012 se pudo testear en distintos territorios a sus cinco principales productos:

- un programa de creación musical, imagen y movimiento;
- una placa para conectar objetos materiales con programas de las netbooks;
- un kit de robótica muy simple, con materiales accesibles, reemplazables y componentes de electrónica de bajo costo;
- un prototipo de bicicleta generadora de energía para cargar las baterías de las netbooks;
- prototipos de un mobiliario especial para Labs, modular y de bajo costo.

Se crearon semilleros de Labs en las provincias de Chubut y Misiones y se realizaron talleres para alumnos, docentes y eventos de intercambios con especialistas en TIC aplicadas a la educación, en especial a modelos 1a1.

Con todas las restricciones que implica una ruptura de ese porte, podemos dar testimonio de algunas evidencias que podrían contribuir a la delicada y tardía transformación del sistema educativo en beneficio de la inclusión social que significa un incremento inespecífico de la empleabilidad para el nuevo mundo del trabajo:

1. Estamos pasando de la última generación de los “thinkers” a la primera de los “makers”, de los lectores pasivos a los productores de contenidos de todo tipo;
2. Debemos con urgencia aprender a programar/diseñar o conformarnos con ser programados/diseñados;
3. Los Labs ya no son cuestión de “high-tech” ni de “deep thought” sino de “zoom análisis” y de conocimiento glocal;
4. La tercera cultura no es una promesa, sino un juego que ya se está jugando.
5. La micro gestión de una organización mata toda posibilidad de emergencia y potencia creativa: hay que elegir entre confianza o con...trol.
6. El paradigma indiciario se potencia en la red: cada clic deja una huella que revela la base de intenciones de la humanidad.
7. Visualizar la información no es adornarla, sino construir la pauta que conecta y permite trascender.
8. Las bandas creativas son colectivos de transformación que afloran en los lugares más inesperados: sus resultados valen el riesgo de aprender a equivocarnos sin censura.

Estas y varias otras consignas resumen lo que aprendimos y enseñamos a lo largo de esos dos años de proyecto, en el aula y en la creación del Lab cuyos posts y balizamientos dan para varios años de reflexiones.

ÍNDICE

1. INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EL PROYECTO

1.1 Título

1.2 Resumen

1.3 Palabras clave

2. PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Problemática 1: Jóvenes en riesgo

2.2 Problemática 2: Repitencia y deserción escolar.

2.3 Problemática 3: Nuevo rol del docente.

2.4 Problemática 4: Inadecuación de las nuevas tecnologías a los distintos contextos regionales.

2.5 Problemática 5: Aislamiento de la cultura digital como patrimonio de elites tecnológicas.

3. OBJETIVOS

3.1 Revertir el desinterés y generar motivación y compromiso entre los alumnos y con su propio proceso de aprendizaje.

3.2 Desarrollar nuevas habilidades, vinculadas a las demandas de la industria digital y el mundo del trabajo posindustrial.

3.3 Desarrollar una actitud emprendedora, que articule los intereses personales de los alumnos con las necesidades de su comunidad o entorno más cercano, con vistas a mejorar su futura empleabilidad.

ETAPA 2: 2012

3.4 Desarrollar prototipos de bajo costo capaces de ser transferidos a las distintas regiones del país, con adecuado nivel de apropiación.

3.5 Testear prototipos con poblaciones de alumnos y docentes.

3.6 Poner en acto de la actitud web 2.0, a partir del intercambio con experiencias relevantes de distintos países.

4. METODOLOGÍA

ETAPA 1: 2011. Colegio No.1 Domingo Faustino Sarmiento.

ETAPA 2: 2012. Colaboración con el Laboratorio del Futuro - ConectarLab.

5. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

ETAPA 1: 2011

5.1 Fase preparatoria. Planificación con docentes y comienzo de clases

5.2 Proyecto piloto: "Mapeo de recorridos"

5.3 Proyecto de la Revista digital

5.4 Emprendimientos y proyectos de los alumnos

ETAPA 2: 2012

5.5 Testeo de prototipos. Talleres. Co-Labs.

5.6 Eventos realizados.

6. PRODUCTOS DEL PROYECTO

ETAPA 1:2011

6.1 Prototipos, síntesis de procesos y actividades meta-reflexivas. Productos de los alumnos

6.2 Secuencias didácticas de enseñanza por proyecto. Productos de los docentes

6.3 Presentaciones del proyecto y publicaciones

6.4 Módulos transferibles del 1 a 1 Sarmiento

ETAPA 2: 2012

6.5 Productos del Laboratorio del Futuro (prezi, videos)

6.6 Publicaciones en www.conectarlab.com.ar

6.7 Manuales. Tutoriales.

6.8 Libro "Inclusión social y modelos 1ª1." (en producción)

7. EFECTOS DIRECTOS DEL PROYECTO

8. EVALUACIÓN GENERAL Y RECOMENDACIONES

9. ANEXOS

ETAPA 1: 2011

9.1 Recomendaciones dadas a las autoridades del colegio para el año 2012.

9.2 Primer dispositivo metodológico: matrices y referencias.

9.3 Proyecto "Mapeo de recorridos": contenidos mínimos.

9.4 Proyecto "Revista digital": contenidos mínimos.

9.5 Cuestionario de autoevaluación a alumnos.

9.6 Modelo ficha de tutorías personalizadas a alumnos.

9.7 Modelo del plan de negocios proporcionado a los alumnos.

9.8 Prototipos de proyectos de alumnos.

9.9 Blogs de los alumnos.

ETAPA 2: 2012

9.10 Prototipo Ramón I: descripción, tutorial, prezi

9.11 Prototipo robótica: descripción, tutorial, prezi

9.12 Prototipo Ecoludnes: prezi, Manual Feria (ppt), Cartilla Moneda Social

9.13 Evento Junio 2012: programa, presentaciones, índice Libro.

9.14 Evento Noviembre 2012: programa, presentaciones.

10. EQUIPO

ETAPA 1:

ETAPA 2:

1. INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EL PROYECTO

1.1 Título: Jóvenes en riesgo y empleo en la era digital

1.2 Resumen

El presente proyecto se desarrolló en dos etapas: durante el año lectivo 2011 en el colegio N° 1 “Domingo Faustino Sarmiento” de la ciudad de Buenos Aires y, durante el año 2012, en el espacio del Laboratorio del Futuro del Programa Conectar Igualdad, en las ciudades de Buenos Aires, Comodoro Rivadavia, Trelew (Provincia de Chubut) y Posadas (Provincia de Misiones).

ETAPA 1: El colegio elegido estaba incorporado al plan nacional Conectar Igualdad (www.conectarigualdad.gob.ar), que distribuyó una computadora portátil a cada alumno de la escuela pública secundaria en Argentina y se prestaba particularmente a los objetivos del proyecto por la composición social del alumnado, como se describirá más adelante.

El objetivo de la intervención en esa primera etapa se centró en trabajar con jóvenes en situación de riesgo de exclusión social y laboral, en el desarrollo de una cultura emprendedora con habilidades y competencias digitales acordes a las necesidades y expectativas de la sociedad del siglo XXI. Para ello, se incorporó una metodología de trabajo por proyecto en todas las materias curriculares, basada en el uso intensivo de conectividad a Internet.

En un primer momento se trabajó con los docentes de las materias, incorporando la planificación por proyecto (en lugar de contenidos), desarrollando con ellos habilidades digitales introductorias mínimas, casi siempre desconocidas para la mayoría de los docentes. En un segundo momento se profundizó este modelo, trabajando con dos proyectos colectivos (uno por curso) y distribuyendo diferentes roles entre los alumnos, según sus intereses y habilidades.

Finalmente, en el tercer momento, el trabajo por proyectos se concentró en cuatro materias (Diseño, Gestión, Economía y Taller), en el marco de las cuales los alumnos diseñaron y realizaron proyectos de su interés en grupos

conformados por ellos mismos. Luego, los productos resultantes de los diferentes proyectos grupales, sumados a otros de producción individual o colectiva, realizados en la materia de Taller se intercambiaron en dos ferias abiertas a los docentes y a los padres.

El desarrollo de estos modelos tuvo como correlato el “rediseño” del aula como dispositivo, donde además de la conectividad masiva a Internet, se incorporó un nuevo rol: el del *ayudante-investigador*, que en el primer momento estuvo abocado al trabajo con los docentes, luego se desplazó hacia los alumnos para reforzar las habilidades digitales y, en la última etapa, intervino como tutor de proyectos.

Los modelos sobre los que hemos trabajado plantean como cuestión central la necesidad de *ampliar la noción de alfabetización*, incorporando a la lectoescritura las “alfabetizaciones” digitales y mediáticas. Estas últimas involucran tanto las habilidades técnicas de aprendizaje de múltiples software, como las habilidades sociales necesarias para desenvolverse en una cultura de alta interactividad y participación como es la de nuestro tiempo.

A estas alfabetizaciones sumamos también la alfabetización económica, que parte de la comprensión de que los distintos dominios de la vida social, incluidos el aula y la vida comunitaria, están presentes el proceso de producción, intercambio y consumo. Para ello se implementaron las Ferias Azules - ferias de intercambio de productos y servicios generados localmente, donde se utilizó una moneda social diseñada por los alumnos de ambos cursos.

ETAPA 2: Luego de la experiencia de intervención masiva sobre el sistema educativo - tanto sobre docentes, como alumnos, contenidos y metodologías - las enseñanzas recogidas nos llevaron a priorizar tres dimensiones combinadas para que los modelos resultantes resultaran de aplicación a nivel nacional y luego extensible a América Latina: escalabilidad, replicabilidad y sustentabilidad.

Por ello se eligió una estrategia de menor grado de intervención en el sistema educativo, como la que se propone en el Anexo 9.1, que permitiera a la vez no

interrumpir bruscamente una experiencia que tuvo tan alto impacto positivo entre los alumnos.

Por otro lado, a partir de la experiencia del colegio Sarmiento, Conectar Igualdad creó en abril de 2012 el Laboratorio del Futuro (www.conectarlab.com.ar) como espacio de apoyo a la implementación del programa, apuntando a la generación de propuestas innovadoras capaces de mejorar los usos y apropiaciones de las tecnologías, desde dentro y desde fuera de la escuela.

Tal objetivo debería lograrse a partir de la creación de distintos tipos de prototipos, su presentación a espacios de formación docente y luego el vuelco al aula de aquellas actividades más adecuadas a cada contexto/docente.

El Laboratorio del Futuro investiga, experimenta, diseña, testea los desarrollos con la comunidad educativa y luego los pone a disposición del Programa Conectar Igualdad, de equipos de formación de formadores, involucrando a los Ministerios de Educación provinciales y otros organismos de gobierno. Comparte procedimientos y resultados, transfiere conocimientos y estimula la creación de laboratorios locales (Co-Labs).

Hasta el final del proyecto, se han testado 5 productos originales del Laboratorio del Futuro - Conectarlab:

- un programa de creación musical, imagen y movimiento (Ramón I);
- una placa para conectar objetos materiales con programas de la netbook;
- una aplicación de producción de Moneda Social ([Ecoludens](#))
- un prototipo de bicicleta generadora de energía para cargar las baterías de las netbooks,
- prototipos de mobiliario para Labs, modulares y a partir de material reciclado.

Se han realizado varias presentaciones internacionales y organizado dos seminarios en Argentina, uno de los cuales ha originado un libro en etapa de elaboración: "Inclusión social y modelos 1^a1 en América Latina".

1.3 Palabras clave

ETAPA 1: Modelo 1 a 1 - Aprendizaje basado en proyectos - Emprendedurismo
- Nuevos alfabetismos - Pensamiento audiovisual - Habilidades digitales -
Actitud 2.0

ETAPA 2: Escalabilidad – Replicabilidad – Sustentabilidad – Prototipeado -
Bandas Creativas – Nueva empleabilidad

2. PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Problemática 1: jóvenes en riesgo

La problemática que da inicio al proyecto, en un sentido amplio, es la escasa preparación para la inserción laboral provista por la escuela a los jóvenes provenientes de sectores socio-económicos de bajos ingresos, identificados como "población en riesgo". Las dificultades que encuentran en especial estos jóvenes para formular alternativas de trabajo se pueden atribuir, en parte, a la falta de un conjunto de habilidades digitales básicas y a una actitud emprendedora, ausentes en el modelo pedagógico actual.

En ese contexto socio-económico, la escuela ha perdido relevancia como espacio de socialización y transmisión cultural. Lo que se observa, en la gran mayoría de los casos, es la falta de motivación y compromiso de los alumnos, que con frecuencia resulta en ausentismo, repitencia y deserción escolar. Tal situación contribuye a sostener en los alumnos percepciones altamente empobrecidas de sí mismos y sus capacidades para insertarse en el mercado laboral, impidiéndoles proyectarse hacia un futuro más promisorio y con mejores oportunidades.

En ese marco se establecen los primeros objetivos del Proyecto 1 a 1 Sarmiento, orientados al diseño e implementación de modelos alternativos de formación escolar, que incluyen el desarrollo de múltiples "alfabetismos": digitales, sociales, proyectuales y en especial económicos. Utilizamos para ello la infraestructura provista por el Estado a través del programa nacional "Conectar Igualdad", que entregó a partir de 2010 una computadora a cada alumno de las escuelas públicas de nivel secundario, como estrategia de inclusión social.

2.2 Problemática 2: repitencia y deserción escolar.

La repitencia y deserción escolar venían siendo atendidas con anterioridad en ese establecimiento, desde el año 2010, con la inclusión del rol ayudante de clases: en una misma aula se incluyeron 24 alumnos de 1° a 5° año, a partir de

un diagnóstico de necesidades confeccionado por la propia escuela y atendido por la respectiva jurisdicción escolar.

Como los recursos del nuevo proyecto (aulas y docentes) debían limitar su accionar a cincuenta alumnos, otra problemática emergente fue la de agrupar 2° y 3° por un lado y 4° y 5° por otro, de modo de posibilitar la intervención en el mayor espectro de la escuela secundaria. Hubo dificultades a la hora de compatibilizar contenidos curriculares y objetivos de la enseñanza en las distintas asignaturas, con la realización de los proyectos, ya que los alumnos no estaban “naturalmente” integrados.

El caso más complejo fue el de 4° y 5° años, curso compuesto por pocos alumnos de 4° y mayoritariamente por alumnos de 5°, provenientes del anterior “Curso Integrado”. En ese curso se observó un marcado desfase en relación al nivel académico, a la vez que una innegable carga simbólica negativa por la identificación con el “Curso Integrado” del 2010. Según reconocieron las autoridades de la escuela, esa experiencia tuvo resultados aceptables a nivel de la deserción escolar, pero no en términos de aprendizaje, por lo cual se creyó oportuno darles una nueva oportunidad, luego de la incorporación de las netbooks.

2.3 Problemática 3: nuevo rol del docente.

A estas problemáticas focalizadas en los jóvenes y estudiantes, se agregaron nuevos desafíos que implicaron fortalecer la preparación de los docentes para acompañar el proceso de transformación del aula producido por la implementación del Programa Conectar Igualdad. Para amortizar la saturación tecnológica, la conducción del proyecto eligió introducir un nuevo perfil al equipo de trabajo, al que se le dio el nombre de ayudante-investigador. Este nuevo perfil, además de sus habilidades digitales, contaba con habilidades sociales derivadas de la proximidad generacional con los estudiantes.

2.4 Problemática 4: inadecuación de las nuevas tecnologías a los distintos contextos regionales.

En la segunda etapa del proyecto, a partir de enero 2012, se buscó atender a las diferencias de las poblaciones que se pretende alcanzar con el Programa Conectar Igualdad, a lo largo y lo ancho del país. Teniendo en cuenta el alto costo del proceso de introducción tecnológica masiva a nivel curricular (como se dio en la etapa 1), antes que la preparación específica para un mundo del trabajo cada vez más incierto pero también cada vez más desplegado, se buscó desarrollar prototipos innovadores adaptables a los distintos contextos regionales, que representaran un meta-aprendizaje facilitador de una nueva empleabilidad: inventar, copiar y re-crear, acercarse a la producción cultural como actividad económica sensu lato, utilizar recursos locales, de bajo costo y reciclables.

2.5 Problemática 5: aislamiento de la cultura digital como patrimonio de elites tecnológicas.

Si en la etapa 1 se apuntó a reforzar habilidades digitales en docentes y alumnos, en la etapa posterior se puso especial énfasis en el intercambio de experiencias con iniciativas de otros países, a través de la participación en reuniones internacionales y en la organización de seminarios locales, con la participación de invitados extranjeros. El contacto con otros Labs, la formación de Labs locales y el diseño de prototipos de creación de Labs fueron algunas de las respuestas a esta problemática.

3. OBJETIVOS

ETAPA 1: 2011

- 3.1** Revertir el desinterés y generar motivación y compromiso entre los alumnos y con su propio proceso de aprendizaje.
- 3.2** Desarrollar nuevas habilidades, vinculadas a las demandas de la industria digital y el mundo del trabajo posindustrial.
- 3.3** Desarrollar una actitud emprendedora, que articule los intereses personales de los alumnos con las necesidades de su comunidad o entorno más cercano, con vistas a mejorar su futura empleabilidad.

ETAPA 2: 2012

- 3.4** Desarrollar prototipos de bajo costo capaces de ser transferidos a las distintas regiones del país, con adecuado nivel de apropiación.
- 3.5** Testear distintos prototipos con poblaciones de alumnos y docentes.
- 3.6** Poner en acto de la actitud web 2.0, a partir del intercambio con experiencias relevantes de distintos países.

El objetivo general del proyecto, tal como expresado en el documento base de la investigación, consistió en una primera etapa en *explorar diversos modelos 1 a 1 de trabajo escolar*, orientados al desarrollo de nuevas competencias - digitales, audiovisuales, sociales - y en especial una actitud emprendedora en los alumnos, con el propósito de contribuir a mejorar su empleabilidad e inserción laboral en el mediano plazo. En un segundo momento, claramente definido a partir de los resultados del anterior, se apuntó al diseño de prototipos innovadores, flexibles y adaptables a las realidades locales.

ETAPA 1: 2011

Esa exploración abarcó el diseño, implementación y evaluación de modelos pedagógicos, e implicó también el rediseño de esas propuestas sobre la

marcha, para alcanzar los objetivos propuestos por el proyecto. Son producto de ese proceso los materiales que se presentan en este informe:

- tres modelos de enseñanza/aprendizaje basados en proyectos, co-diseñados por los docentes y ayudantes, y
- un banco de actividades innovadoras, que incorporan tanto herramientas libres de la Web, como recursos locales de las netbooks y las Ferias con moneda social local.

Vale la pena señalar que la formación de los docentes participantes constituyó en sí misma un objetivo del proyecto, aunque este pueda considerarse un objetivo intermedio para el logro de los objetivos finales. Las demandas de los docentes requirieron un esquema de trabajo 1 a 1 entre docentes y ayudantes, tanto en la planificación como en el desarrollo de las clases.

En lo que atañe a los objetivos específicos del proyecto, cabe señalar los siguientes:

3.1 Revertir el desinterés y generar motivación y compromiso entre los alumnos y con su propio proceso de aprendizaje.

Para evaluar los avances en esta línea planificamos tomar en cuenta tres indicadores: la realización de las tareas en clase, la participación y colaboración entre pares, y el nivel de asistencia a las clases. Dentro de este último indicador incluimos también la puntualidad, ya que una característica propia de este contexto escolar era que los alumnos llegaran en el segundo módulo de clases, es decir, con retardos superiores a 90 minutos, lo cual representa un tercio del tiempo total de presencia en la escuela .

Asimismo, desde el segundo trimestre, hemos incorporado tres indicadores nuevos, a raíz de emergentes del proyecto:

- a. la permanencia de los alumnos en las aulas durante los recreos, a partir de la fecha en que hubo conexión efectiva a Internet;

- b. la realización de producciones no demandadas por los docentes, sino vinculadas a los intereses de los alumnos;
- c. la asistencia a un taller audiovisual a contra-turno, que los propios alumnos propusieron y coorganizaron.

El logro de este objetivo presentó variaciones entre ambos cursos, alcanzando resultados significativamente superiores en el curso de 2º y 3º que en el de 4º y 5º. La diferencia entre ambos cursos se mantiene en cada uno de los objetivos que siguen, dando lugar a una constante que puede ser vinculada, en parte, a la (menor) edad de los alumnos con la (mayor) plasticidad o receptividad al cambio propuesto por el proyecto. Por otro lado, el aspecto motivacional y compromiso en el curso de 4º y 5º también registra variaciones en el eje temporal, en el que inciden intereses propios de los alumnos de 5º (acto de fin de año, viaje de egresados, etc.) y los conflictos por la falta de integración de los distintos subgrupos al interior del mismo curso.

3.2 Desarrollar nuevas habilidades, vinculadas a las demandas de la industria digital y el mundo del trabajo posindustrial.

El objetivo de desarrollar habilidades digitales en los alumnos – una de las dimensiones básicas en la incorporación de los modelos 1a1- se alcanzó de forma bastante homogénea en ambos cursos, y fue el eje de trabajo durante el primer trimestre (proyecto piloto de mapeo de recorrido individual). Vale la pena recordar que los alumnos que ingresaron al aula 1a1 no manejaban herramientas digitales (con excepción de Facebook y/o YouTube), y que, ya al final del primer trimestre, todos habían creado sus cuentas de e-mail y blogs personales, aunque con distintos niveles de apropiación.

Los usos de las herramientas tecnológicas en ese primer trimestre fueron más limitados en cantidad, si bien comunes a todos los alumnos, conforme a una estrategia más de tipo “*top-down*”, basada en la selección de contenidos en cada materia, hecha por cada docente. En cambio, en el tercer trimestre, el universo de herramientas utilizadas se amplió y diversificó según los intereses y necesidades de cada proyecto.

Dentro del “paquete” de las habilidades digitales, las competencias audiovisuales cobraron especial relevancia y captaron el interés de los alumnos, aunque alcanzaron niveles distintos de desarrollo en cada uno de los cursos. El taller de edición audiovisual a contra-turno se convirtió en un espacio alternativo de aprendizaje, desde donde fue ganando relevancia el pensamiento audiovisual.

La dimensión social, por su parte, inherente a los consumos mediáticos en la Web, y al trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos, también registró un avance bastante dispar en ambos cursos. Mientras en el curso de 2º y 3º fue un facilitador que potenció el trabajo, articulando las diferencias; en 4º y 5º culminó con la agudización de algunos conflictos y problemáticas que venían latentes en el aula y no podían encararse sin una estrecha colaboración y acuerdo con las autoridades del establecimiento.

3.3 Desarrollar una actitud emprendedora, que articule los intereses personales de los alumnos con las necesidades de su comunidad o entorno más cercano, con vistas a mejorar su futura empleabilidad.

Sobre este punto resulta importante hacer una aclaración dado que los indicadores definidos inicialmente estaban vinculados al auto-aprendizaje y desempeño autónomo de los alumnos, buscando incorporar al contexto escolar aspectos del aprendizaje informal tan potente en los entornos virtuales. Sin embargo, sobre la marcha se decidió reforzar la dimensión económica del emprendedurismo, conforme a la problemática que estaba en el origen del proyecto: la escasa posibilidad de futura inserción laboral de los jóvenes.

En este nuevo marco, se decidió hacer hincapié en el trabajo por proyectos, y por ello se reforzó el eje proyectual, integrado por las materias de Diseño, Gestión, Economía y Taller. Las dos primeras fueron incorporadas al currículum del proyecto 1a1, como portadoras de la enseñanza por proyectos (Diseño) y el uso de las herramientas digitales (Gestión).

Por su parte, Economía, que se incorporó en ambos cursos, se apartó del enfoque tradicional para introducir una visión estratégica de visibilización de la abundancia de recursos, a nivel material pero sobre todo a nivel cognitivo,

representado por la presencia de las netbooks conectadas en el aula. Taller se abocó a la producción individual o colectiva de objetos que, luego de un proceso de diseño, ejecución y marketing como etapas del aprendizaje, fueron comercializados en las “Ferias Azules”.

Si bien los dos primeros trimestres tuvieron sus respectivos proyectos como articuladores del dictado de las materias (“Mapeo de recorridos” y “Revista digital”), en el tercer trimestre los proyectos fueron elegidos por los alumnos, para ser ejecutados en grupos conformados por ellos mismos. Esa situación formó parte del diseño de los objetivos del trimestre y apuntó a consolidar aprendizajes responsables en los alumnos y autonomía de los docentes en la planificación de las clases.

Por las diferencias etarias entre ambos grupos y la cercanía del fin de ciclo para los de 5° año, los proyectos de los alumnos de 2° y 3° tuvieron un carácter más lúdico-creativo, logrando productos y procesos notables tanto a nivel individual como grupal, mientras que los proyectos de 4° y 5° año estuvieron más orientados al mundo del trabajo e incluyeron el diseño de un plan de negocios, la puesta en marcha, ejecución y comercialización en las ferias, alcanzando resultados de menor alcance a nivel colectivo, aunque significativo a nivel personal, en una proporción razonable dada la conflictividad instalada a nivel del grupo desde el inicio del proyecto.

A continuación desarrollamos con mayor nivel de detalle los resultados logrados en cada uno de los objetivos del proyecto.

3.1 Cambios en las motivaciones y compromiso de los alumnos con el trabajo escolar¹

Según los datos relevados en los dos cursos del aula 1a1 en octubre del 2011, podemos afirmar que el *85% de los alumnos estuvieron presentes por lo menos en el 75% de las clases* (sólo un 11% estuvo en la mitad de las clases y un 4% en menos de la mitad). Si además incluimos el aspecto de la puntualidad

¹ Los datos que presentamos sobre este aspecto corresponden al final del segundo trimestre (octubre del 2011) dado que en el tercero el porcentaje de clases perdidas alcanza casi un 30%, a lo que se suma el viaje de egresados en 4° y 5°.

dentro del primer grupo (el 85% que estuvo presente en por lo menos el 75% de las clases), un 55,3% de los alumnos llegaron puntuales la mayoría de las clases, de los cuales un 17% llegó siempre puntual. (Ver gráfico más abajo).

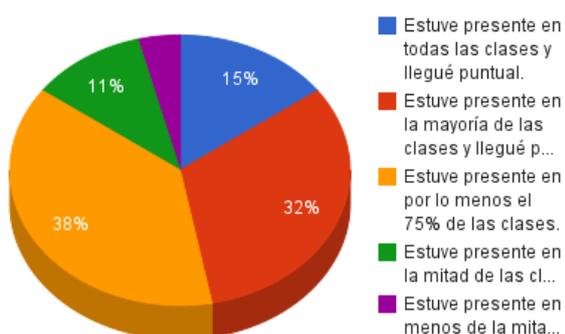
Los datos registrados en relación a la asistencia y puntualidad, muestran una pequeña evolución favorable del primer al segundo trimestre, en la que incidió el hecho de que no hubiera horas libres por docentes ausentes ni suspensión de clases por otros motivos.

Hacia el tercer trimestre, sin embargo, esta tendencia no se mantuvo por la cantidad de clases perdidas por la realización de actos colectivos no previstos por el proyecto y por paros docentes por reclamos salariales y de mejores condiciones de trabajo, que alcanzan casi un 30% del total, a las que se suma el viaje de egresados en 4º y 5º.

Los datos consignados en los gráficos que siguen han sido obtenidos:

- a partir de las encuestas hechas a los alumnos al final de cada trimestre;
- y contrastados con el libro de asistencias del colegio y los cuadernos de clase del Proyecto.

¿Llegué a clase a horario y estuve presente?



El segundo indicador del interés y compromiso fue la permanencia de los alumnos en el aula durante los recreos, desde el momento en que empezó a haber conectividad en las aulas. Un 68% del total de ambos cursos no salía al

recreo porque prefería quedarse en el aula, por dos razones: el 38% para terminar tareas que le faltaban y un 30% para jugar en la netbook. Esta situación es prácticamente inexistente en otros cursos de la escuela que fueron indagados a modo de grupos-control².

¿Qué hago en los recreos?



En cuanto al cumplimiento de las consignas en clase, *el 47% afirmó que las realizó la mayoría de las veces, a los que se suma un 9% que las realizó siempre*. Otro 34% afirmó que en algunas clases no pudo realizar los trabajos y sólo un 9% que no realizó todos los trabajos. La evolución de este indicador del primer trimestre al segundo se mantuvo estable. Sin embargo en el tercero surgieron diferencias notables entre los dos cursos: en 2º y 3º los resultados fueron superiores a lo esperado, mientras que en 4º y 5º apenas alcanzaron ese nivel, con diferencias individuales muy marcadas al interior del grupo.

² Una de las dificultades para el armado de los grupos control estuvo dada por la composición mixta de los cursos del 1@1 (que mezclaba 2º y 3º en un caso, y 4º y 5º en otro). Por ello se mantuvo la misma proporción que se daba en los cursos: un 50% de alumnos de cada año en 2º y 3º, y un 25% de 4º y un 75% de 5º en el otro caso.

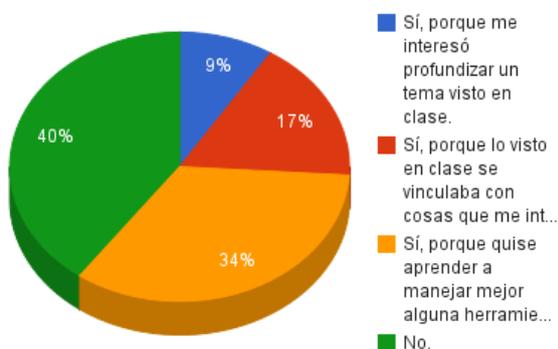
¿Cumplí las consignas de trabajo en clase?



Al considerar las producciones realizadas por interés propio de los alumnos; es decir, que no fueron solicitadas por el docente, nos encontramos con *un 60% que hizo este tipo de trabajos*. Vale la pena recordar que este tipo de producciones son casi inexistentes entre los alumnos de los grupos-control. El 92% de los alumnos de 4º y 5º del grupo-control no realizó nunca este tipo de producciones, mientras que un 25% de 2º y 3º sí realizó algún trabajo de este tipo que se relacionaba con un tema que habían visto en clase.

Entre los alumnos del aula 1 a 1 que realizaron este tipo de producciones encontramos un 34% que quería aprender a manejar mejor alguna herramienta, un 17% para el que estas producciones se vinculaban con intereses previos, y un 9% al que le interesó profundizar un tema visto en clase. Estos casos provienen casi en su totalidad de 2º y 3º.

¿Realicé otras producciones por fuera de lo que me pidieron los docentes?



Un último indicador del interés y compromiso de los alumnos fue su asistencia a los talleres de edición audiovisual a contra-turno, que surgieron como propuesta de los alumnos vía Facebook durante las vacaciones de invierno. El 32% de ambos cursos asistió a estos talleres: de ellos, el 23% se interesó por lo visto en clase y un 8% porque descubrió que podía realizar videos. También otro 42% de los alumnos manifestó interés aunque no pudo asistir por complicaciones horarias. Estos aprendizajes se fueron volcando en los trabajos de las materias y potenciaron los proyectos de 2º y 3º del tercer trimestre.

¿Participé del Taller Audiovisual?



3.2 Habilidades digitales/sociales y manejo de nuevas gramáticas

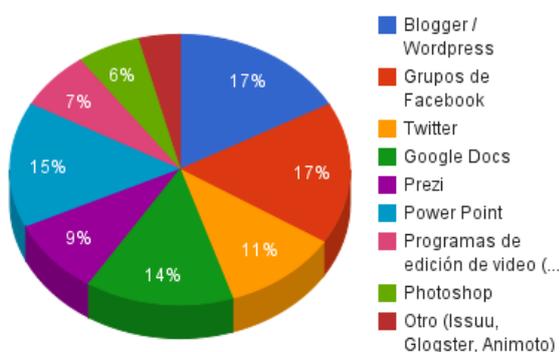
El proyecto piloto (Mapeo de recorridos) logró desarrollar un conjunto de competencias digitales básicas tanto entre los alumnos como los docentes del proyecto. En las primeras semanas se crearon los blogs de cada materia, y sus grupos en Facebook, mientras los alumnos fueron configurando sus espacios de publicación personal en la Web, con un nivel de personalización variable. Cabe destacar que en muchos casos la creación de los grupos en Facebook fue impulsada por los mismos alumnos, como espacio de socialización de dudas o para pedirle algún trabajo pendiente a un compañero.

Sobre la base de esas habilidades instaladas, el proyecto de la Revista 1 a 1 propuso diversificar los formatos de visualización de la información, al tiempo que promovió una estrategia de adopción de herramientas más descentralizada. En general, el modo de adopción siguió este patrón: fue

aprendido por algún alumno, motivado por un docente o ayudante, y se propagó al resto. Las primeras presentaciones Prezi, que circularon a través de Twitter, tienen una cantidad de vistas poco habitual para este tipo de producciones.

Entre las herramientas que se incorporaron en esta segunda fase, cabe mencionar las siguientes: PowerPoints (utilizados por el 62% de los alumnos), Google Docs (57%), Twitter (45%), Prezi (40%), programas de edición de video (Sony Vegas y Adobe Premiere, 30%) y otros (Issuu, Glogster, Aniomoto, 17%).

Según el rol que tuvo en el armado de la revista y otras actividades de las materias, ¿qué herramientas aprendí a usar? (Podés seleccionar más de una opción)



En lo que atañe al tercer trimestre, conviene diferenciar los logros de ambos cursos dado que el nivel de desarrollo de los proyectos es bastante dispar. En 2º y 3º, donde la situación interna fue bastante homogénea, un 70% del total de los proyectos incorporó (1) plataformas audiovisuales y nuevas gramáticas audiovisuales (canales de YouTube o Vimeo, e incluimos aquí también la herramienta que se usó para la radio); (2) sitios web (utilizando Wordpress, Blogger, Tumblr o Wix); y (3) presentaciones en Prezi. En 4º y 5º, en cambio, sólo dos proyectos lograron armar un sitio web que ampliara sus potenciales clientes, y sólo uno estuvo centrado en el eje audiovisual.

Más allá de estas diferencias en la evolución de ambos cursos, las habilidades digitales y sociales que adquirieron los alumnos del 1 a 1 son casi inexistentes en los otros cursos de la escuela. Los alumnos de los cursos convencionales

no conocían ni usaban blogs (ni Blogger ni WordPress), Google docs, ni Prezi. Utilizan grupos de Facebook (un 88% del total de entrevistados), y programas locales de la netbook como Powerpoint (88%), Movie Maker (62%), y programas de edición de imágenes (38%). Sólo el 19% conocía y utilizaba Twitter por fuera de la escuela.

3.3 Trabajo por proyecto y actitud emprendedora

El proyecto definió como actitud emprendedora a la habilidad compleja de:

- a. definir problemas posibles de resolver en tiempo y espacio;
- b. buscar ideas nuevas para ello;
- c. testear las ideas; elegir “la mejor”;
- d. hacer un planeamiento detallado;
- e. cumplirlo;
- f. evaluar los resultados; y,
- g. ofrecerla al “mercado”.

Esa secuencia estuvo permanentemente presente en el accionar del equipo de ayudantes-investigadores hacia los alumnos, tanto en el seguimiento de las tareas de las materias a cuyo docente asistían, como en la tutoría personalizada de alguno de ellos y, en el último trimestre, en la realización de cada uno de los proyectos realizados grupal o individualmente.

En lo que hace a la evolución de los proyectos, en 2º y 3º se desarrollaron 6 trabajos en equipos de 5 integrantes, logrando completar todas las etapas del trabajo (investigación, diseño y elaboración), y articulando los intereses individuales con el objetivo grupal. En estos trabajos cabe destacar dos tipos de actitud: (1) la actitud de auto-aprendizaje de la mayoría de los alumnos, que utilizaron tutoriales de la Web para resolver sus dificultades en el uso de herramientas nuevas; y (2) el aprendizaje entre pares, que alcanzó niveles no esperados.

En 4º y 5º, en cambio, si bien faltó incorporar herramientas digitales que ampliaran el alcance de los emprendimientos, apareció una *orientación más marcada hacia el mundo del trabajo*. Además como muestra de actitud emprendedora, cabe destacar tres trabajos de alumnos que tenían muy malas calificaciones en la materia de Economía y sin embargo lograron buenas producciones en el tercer trimestre; a saber:

- El proyecto “Sanjor y vos”, que logró producciones de calidad a partir de piezas de ropa en desuso y retazos de tela donados por sus compañeros.
URL: <http://www.slideshare.net/martinrk/presentacin-san-jor>
- El proyecto “Sumaq”, que produjo y vendió en la segunda feria exquisitos platos de cocina peruana. URL: <http://www.cocinasumaq.blogspot.com/>
- La silla de madera diseñada y realizada a partir del reciclado de un pallet, por un alumno de bajas calificaciones y escasa presencia en el azul. URL: <http://ezequielq.blogspot.com/2011/12/proyecto-final-matematica.html>
- El banco de madera construido por un alumno, que le permitió saldar una deuda que tenía con una docente que le otorgó un préstamo en moneda Azul para que se comprara un “router” y sólo aceptaba moneda Azul o algún producto de su interés:
- http://juanpabloaima.blogspot.com.ar/2011_11_01_archive.html

Las Ferias Azules, propuestas por las asignaturas Economía y Taller y así denominadas porque en ellas sólo se podía usar la “moneda social” Azul creada por los alumnos, tuvieron los objetivos explícitos de:

- entrenar a los alumnos en la actitud emprendedora, ya que se trató de poner en valor productos realizados en la materia Taller, objetos personales en desuso y de posible interés de los alumnos y demás participantes de la Feria, o habilidades personales ofrecidas en tiempo real (o diferido si el “cliente” aceptaba).

- visibilizar la posibilidad de construir “mercados alternativos” incluyentes de adultos y jóvenes, un vez que de ellas participaron también docentes y padres.

Cabe destacar que esta actividad fue valorada por los alumnos por unanimidad como “*entretenida, útil, divertida y donde se aprende sin darse cuenta cómo vivimos y cómo podemos empezar a vivir para satisfacer algunas de nuestras necesidades y gustos*”. Por ello, las ferias han sido incluidas en las actividades recomendadas al colegio para el año 2012 (Ver Anexo 9.1).

Nuevamente, estas opiniones contrastan con las que manifestaron los alumnos del grupo-control, a quienes les resulta dificultoso identificar aprendizajes escolares que puedan serles útiles en el futuro. El único aspecto que destacaron esos alumnos fue el trabajo con las netbooks en algunas materias: en 2º y 3º mencionaron Tecnología, Físico-Química, Matemática, Economía y Contabilidad, mientras que en 4º y 5º el Taller de Práctica Profesional y el Taller de Práctica de Oficina.

ETAPA 2: 2012

3.4 Desarrollar prototipos de bajo costo capaces de ser transferidos a las distintas regiones del país, con adecuado nivel de apropiación.

Esa etapa se caracterizó por la interacción colaborativa con el Laboratorio de Innovación del Programa Conectar Igualdad, en el período abril – diciembre 2012. Se apuntó a la selección de un equipo multidisciplinario de jóvenes profesionales de excelencia en las áreas de diseño, creación de software y producción audio-visual, para combinar la investigación y producción aplicables a nuevas pedagogías con uso intensivo de las netbooks del Programa.

Se trabajó en las siguientes líneas de trabajo:

- 1. Aprender por pantallas:** diseño de distintas interfaces para experimentación con temas como realidad aumentada, microformatos, simulaciones lúdicas, videojuegos, libros digitales interactivos, etc.

2. Conocer a través de códigos y bits: se trabajó en la codificación de interfaces digitales y analógicas, con implementación de la electrónica lúdica y la robótica creativa.

3. Narrar a través de los sentidos: a partir del uso en tiempo real de las netbooks, se apuntó a la exploración en el uso de todos los sentidos, mediante la elaboración de narrativas transmediáticas, ficciones inmersivas, y experiencias artísticas innovadoras capaces de involucrar a la educación.

4. Rediseñar espacios educativos: se realizaron investigaciones y experimentaciones sobre modelos y espacios educativos emergentes, en las que convergen bajas y altas tecnologías que permiten nuevas dinámicas educativas, teniendo presente la accesibilidad y bajo costo de los materiales.

5. Cultivar economías de abundancia: a partir de la experiencia de las “ferias azules” del 1^a1 Sarmiento, se desarrollaron distintos prototipos de intercambio de saberes, productos y servicios, posibles de ser aplicados en contextos presenciales o virtuales. Se creó una plataforma en ecoludens.wordpress.com para albergar los distintos productos y prototipos.

En todos los casos se utilizó una metodología de trabajo caracterizada por:

- Elaboración de proyectos con diseño participativo.
- Articulación permanente de la investigación, desarrollo y testeo en la implementación de prototipos.
- Generación de dispositivos de experimentación y co-creación en el territorio de aplicación.
- Participación en todos los casos de diversos actores como estudiantes, docentes, familias y otros laboratorios en instancia de creación.

3.5 Testear prototipos con poblaciones de alumnos y docentes.

En el período julio-diciembre de 2012 los distintos prototipos fueron testeados en distintas comunidades: ciudad de Buenos Aires, Comodoro Rivadavia y Trelew (Chubut) y Posadas (Misiones).

3.6 Poner en acto de la actitud web 2.0, a partir del intercambio con experiencias relevantes de distintos países.

En el período junio - noviembre de 2012, se realizaron eventos que permitieron la difusión y el intercambio con pares de otras regiones y países sobre la problemática de las nuevas pedagogías.

4. METODOLOGÍA

ETAPA 1: 2011

Se trató de una intervención muy significativa sobre el modelo pedagógico tradicional, en la cual en un primer momento, se ha implementado una propuesta de trabajo por proyectos, a partir de un piloto diseñado por el equipo investigador y los docentes de la institución. Luego, se trabajó con los alumnos en proyectos generados por ellos mismos, como también en el acompañamiento intensivo de la tarea docente tanto en la planificación como en el aula. Recién en el tercer trimestre se trabajó directamente sobre el monitoreo de proyectos elegidos por los alumnos, dándoles mayor autonomía a los docentes en el desarrollo de los contenidos de mayor interés de las asignaturas.

El apoyo a la tarea docente implicó básicamente en propiciar el paso de rol de *transmisor de contenidos a guía o tutor en el proceso de aprendizaje de cada alumno*. Para facilitar estos cambios, se reforzaron las dinámicas de trabajo 1 a 1 entre docentes y ayudantes-investigadores, tanto para la planificación como para el desarrollo de las clases.

Así, en el transcurso del año hubo tres modelos de trabajo por proyecto, que pueden verse como estadios de un proceso en el que los contenidos curriculares fueron perdiendo centralidad, en el marco de un nuevo esquema que los articulaba con actividades permanentes y proyectos de mayor duración.

Al mismo tiempo, los intereses y habilidades de los alumnos se fueron convirtiendo en “organizadores” de los proyectos, alcanzando su nivel máximo en el tercer periodo, cuando los alumnos eligieron temas y compañeros para definir el proyecto que presentaron públicamente a fin de año, como actividad final del programa, más allá de la calificación en las materias. Ello se plasmó en la existencia de dos boletines: uno oficial, atendiendo a las exigencias curriculares de la educación tradicional y otro 1 a 1, en el que se privilegió la actitud emprendedora, reflejada en la evaluación de los proyectos de cada

trimestre y en la participación en las ferias, tal como se explicita en la agrupación de las materias proyectuales (Diseño, Gestión, Taller y Economía)

La bajada al campo del equipo de investigación, y el análisis *in situ* del escenario y los beneficiarios directos, implicó una modificación en las estrategias previstas inicialmente para el abordaje e intervención en el espacio del aula. Lo que en un principio se planificó como asesoramiento técnico terminó convirtiéndose en un *apoyo constante, tanto hacia el docente como hacia los alumnos*. Esta “saturación del aula” requirió un reajuste metodológico en pos de alcanzar los objetivos planteados.

En la nueva estrategia implementada, fueron claves la interacción directa con los distintos actores, y el seguimiento permanente de los procesos tanto individuales como colectivos, los cuales nos permitieron elaborar una base documental mucho más amplia y compleja sobre expectativas, intereses, y cambios de actitud, tanto de los alumnos como de los docentes participantes.

Este tipo de registros se intensificó en el segundo trimestre (puesto que en el primero el foco estuvo puesto en el “rediseño” docente), a partir de la *implementación de un sistema de tutorías personalizadas a los alumnos*, la cual abarcó tanto el desempeño académico como el cambio de actitud (ver modelo en el Anexo). Este tipo de seguimiento generó fuertes vínculos cognitivo-emocionales entre ayudantes y alumnos, que en muchos casos se profundizó en la tutoría de proyectos del tercer trimestre.

A estos registros etnográficos se sumó una encuesta auto-administrada, que se realizó al final del primer y segundo trimestre. El mismo dispositivo se aplicó a los alumnos de los grupos-control, constituidos por alumnos de otros cursos del colegio, dado que esta población presentaba características similares y no había estado influenciada por la metodología de trabajo del 1 a 1. En el Anexo puede verse el modelo del cuestionario aplicado.

Vale la pena destacar que los propios alumnos se convirtieron en documentalistas de la experiencia, tanto en sus blogs personales como en las redes sociales. A su vez, un grupo de 2º y 3º decidió trabajar, como tercer proyecto, en la producción de una película sobre la experiencia 1 a 1, que

contara las vivencias personales tanto de docentes como de los alumnos del curso. Este tipo de materiales también fueron insumos valiosos para el rediseño permanente del trabajo del equipo de intervención.

ETAPA 2: 2012

A partir de abril 2012, se utilizó sobre todo una estrategia de observación crítica del uso de las netbooks en distintos contextos.

1. En escuelas secundarias de la ciudad de Buenos Aires y Gran Buenos Aires.

Durante el período mayo – noviembre 2012 se realizaron distintas actividades en escuelas secundarias: de la ciudad de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires, entre las cuales citamos a título indicativo:

Escuela de Danzas y Bachillerato “Aída V. Mastrazzi”, ciudad de Buenos Aires

<http://conectarlab.com.ar/mapeando-el-territorio-escolar/>

<http://conectarlab.com.ar/netbooks-y-sensores-en-danzas/>

Escuela SB N°1 René Favaloro, Benavídez, PBA

<http://conectarlab.com.ar/baqueanos-digitales/>

<http://conectarlab.com.ar/la-bicicleta-de-conectarlab/>

2. En talleres de innovación ofrecidos a alumnos durante el mes de Julio en Buenos Aires en la sede del Programa Conectar Igualdad.

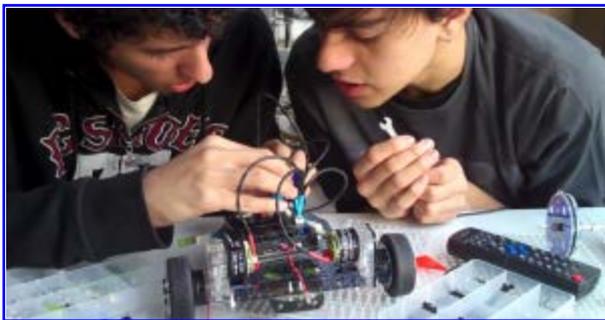
a. VEO, VEO ¿QUÉ VES? Bienales, curaduría y videoarte en Youtube.



En este espacio de taller se investigaron los antecedentes del uso de la imagen de video, su nacimiento y desarrollo hasta el día de hoy, utilizando diferentes recursos y técnicas como las de videoarte. Uno de los fenómenos en particular que se

tomaron fue el caso de Youtube y su singular modo de compartir realizaciones audiovisuales y creadores. Bienales dedicadas a nuevos videos, criterios novedosos de curaduría, artistas que presentan sus trabajos online, entre otros, son sólo algunas de las prácticas digitales que se detectan en estos escenarios. Finalmente en el laboratorio, a partir de visualizar y analizar diferentes piezas, se realizó un ejercicio práctico donde partiremos desde la creación de una idea hasta cómo subir nuestra producción final en el canal más famoso de video.

Destinatarios: Docentes de todos los niveles educativos, estudiantes de profesorado e interesados en educación, arte y tecnología.



b. Robótica Animada:

En el taller se exploraron las posibilidades de conjugar las diferentes técnicas de animación (tanto actuales como antiguas) con la robótica y la automatización. Se

buscó ampliar las posibilidades de las netbooks, investigando su uso como cámaras, procesador y editor de imágenes como también de controlador de dispositivos externos. En este espacio se buscó producir diferentes formatos de piezas audiovisuales donde estuvo presente el uso creativo de estas herramientas.

Destinatarios: Docentes de todos los niveles educativos, estudiantes de profesorado e interesados en educación, arte y tecnología.



c. Distintos modos de pensar, distintos modos de aprender. Implicaciones pedagógicas y experiencias áulicas basadas en la Teoría de Inteligencias Múltiples.

El taller vivencial se propuso abordar la idea de Gardner de que todos somos inteligentes de diferentes maneras. Poseemos ocho inteligencias funcionando juntas de manera compleja y podemos seguir desarrollándolas a lo largo de la vida. Reconocer sus características nos ayudó a entender cómo piensan nuestros estudiantes y a ofrecerles distintas vías de acceso a los conocimientos.

Desde esta perspectiva no podemos pensar en una enseñanza homogeneizadora, impartida a todos los alumnos por igual o a través de un solo tipo de experiencias. Por el contrario, implica asumir la heterogeneidad que habita nuestras aulas y planificar situaciones variadas de enseñanza que contemplen múltiples puntos de entrada para cada contenido. También supone pensar en otro tipo de evaluación, basada en la resolución de problemas genuinos y la creación de productos valorados por nuestra cultura. Estos temas fueron abordados de manera dinámica y lúdica en un taller que invitó a la participación y creación a través de diferentes actividades.

Destinatarios: Docentes de todos los niveles educativos, estudiantes de profesorado e interesados en educación, arte y tecnología.

3. En el intercambio con otras experiencias ^{1ª}, en eventos internacionales o en los seminarios realizados en la sede del Programa Conectar Igualdad.

Durante los días 27 y 28 de junio se llevó a cabo el Seminario **Inclusión social y Modelo 1 a 1. Emergentes y desafíos**, en la sede central de Conectar Igualdad Buenos Aires. Organizado por [ConectarLab.](#) y [IDRC](#) Canadá, con motivo del cierre de la primera fase del [“Proyecto 1 a 1 Sarmiento”](#).

El seminario fue cerrado ([programa del evento](#)) y cada día concluyó con una charla magistral abierta al público. En este sentido, el objetivo central de los encuentros fue generar un espacio de intercambio activo entre los participantes, de manera tal de profundizar en experiencias y trayectorias significativas, así como también en enfoques, emergentes y problemáticas actuales. Los invitados representaron a diferentes actores del sistema educativo, desde

docentes y estudiantes, hasta funcionarios, directivos y especialistas en diversos campos, tanto de Argentina como de la región.

La premisa se centró en la capacidad de compartir y reflexionar sobre prácticas concretas de innovación con tecnologías en la educación, lo cual enriqueció y generó potentes debates al respecto.

La dinámica del seminario promovió una intervención participativa con identidad y sello propio, que incluyó una organización espacial particular, espacios virtuales de intercambio, interlúdicos con actividades novedosas sobre usos creativos de tecnologías e [instalaciones interactivas](#), como por ejemplo la creación de sonidos y melodías con dispositivos artesanales, o [interfaces lúdicas](#) con diferentes objetos y las netbooks.



La agenda contó con la presencia de referentes de Uruguay, Perú, México, Brasil, Chile, Colombia, entre otros, así como también de diversas provincias de Argentina. En la primera jornada se abordaron los alcances, obstáculos y

proyecciones en relación a programas y proyectos regionales del modelo 1 a1, entendiéndolos como mapas y territorios en construcción.

Cuáles son las tendencias y articulaciones de las prácticas de enseñanza y que estrategias de aprendizaje y evaluación se reconocen en contextos emergentes, cuáles son los enfoques en relación a la [formación docente](#) que se consideran, y qué y cómo se [investiga](#) en este escenario, fueron temas tratados en profundidad.

La segunda jornada se focalizó en proyectos y diseños de vanguardia, como Labs, videojuegos y alfabetizaciones no convencionales; así como también en trayectorias y recorridos en innovación educativa que dieron a conocer desafíos y fortalezas, generando un diálogo enriquecido entre ambos ejes.

¿Educar para el trabajo o trabajar para educar? Fue una de las preguntas transversales que originó un debate sobre los sentidos y alternativas en escenarios sociales en configuración, y desde donde temas como las [monedas sociales](#) o experiencias como las de [Games for Change](#) acercaron posibles respuestas.

El seminario contó con aperturas y cierres a cargo de [Pablo Fontdevila](#), Ben Petrazzini, [Hugo Martínez](#), [Diego Leal](#) y Mariana Maggio, desde donde se problematizaron temas vinculados a los soportes y aprendizajes del siglo XXI, las tendencias y estrategias en relación a la formación tradicional, y la necesidad de re/concebir la enseñanza a través de un profundo análisis que interpela a las prácticas y enfoques teóricos actuales.



Se arribaron a interesantes reflexiones e intercambios en relación al modelo 1 a 1, a través de un análisis integral de factores y dimensiones político, social y educativo, en todos sus niveles de concreción, desde el diseño hasta

la implementación, así como también en sus preocupaciones actuales y proyecciones futuras.

El espacio del seminario fue altamente valorado por todos los participantes como una instancia original en su dinámica y propuestas, y necesaria de encuentro y debate entre diversos actores. Representó para ConectarLab., la inauguración de iniciativas similares y la delimitación de una agenda para próximos encuentros que tengan como horizonte innovar en los formatos, temas y dinámicas de participación y creación colectiva.

En Twitter, las repercusiones del Seminario se hicieron bajo el hashtag [#Seminario 1@1](#)

5. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

ETAPA 1: 2011

Se describen a continuación las actividades desarrolladas en el marco del Colegio Sarmiento, con la cronología de trabajo organizada en cuatro fases: una introductoria, y tres que corresponden a los trimestres del ciclo lectivo. El análisis destaca los aspectos de la implementación particularmente importantes para el logro de los objetivos propuestos.

a. Fase preparatoria. Planificación con docentes y comienzo de clases

La primera fase, iniciada en febrero del 2011, comprende la primera reunión con docentes en la escuela (23 de febrero) y el período de planificación del proyecto piloto, que se extiende del 23 de febrero al 11 de abril, cuando comenzaron las clases en el aula 1 @ 1.

Los principales actores involucrados en esta etapa fueron los siguientes:

- Autoridades del Gobierno Nacional (Programa Conectar Igualdad /ANSES) y del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Ministerio de Educación) ,
- Autoridades del colegio Domingo F. Sarmiento (Rectora y coordinadoras de curso)
- Docentes de planta del colegio y docentes nuevos incorporados *ad hoc*,
- Equipo del proyecto y
- Alumnos.

El Gobierno Nacional, a través del Programa Conectar Igualdad, ANSES Ministerio de Educación, entregó a cada alumno del colegio una netbook en diciembre del 2010, aunque no garantizó la conectividad a Internet de la escuela (ésta fue incorporada a través de un reajuste del presupuesto financiero después de mitad de año).

El colegio, por su parte, pertenece a la jurisdicción del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, siendo éste el organismo competente para autorizar el desarrollo de experiencias piloto como la que se llevó a cabo en dos aulas del colegio.

El origen mixto del proyecto acercó a las autoridades de ambas jurisdicciones, y en especial a las autoridades nacionales del Programa Conectar igualdad, que expresaron desde un comienzo su interés en los objetivos y la replicabilidad del proyecto.

Desde una perspectiva micro, los distintos actores de la escuela mostraron desde un principio diferencias en cuanto al cambio propuesto por el proyecto. Un primer aspecto de esta resistencia, desde la perspectiva de las autoridades del colegio, involucró tanto a la rectora del colegio como a las coordinadoras de cada curso, puesto que la gestión de una población de mil cien alumnos en los tres turnos horarios presenta un nivel de complejidad y conflictividad en el que la disciplina y el control juegan un papel muy importantes, frecuentemente reñido con la implantación de innovaciones pedagógicas.

Si nos referimos ahora a los docentes, luego de cierto rechazo inicial por parte de algunos que se excluyeron de entrada del proyecto (en general, a partir de la argumentación de exceso de horas de trabajo), luego de la realización de reuniones de carácter individual, y a partir de la posibilidad de capacitarse en el uso de las netbooks, al integrarse efectivamente al proyecto, esa actitud empezó a cambiar.

Cabe aquí aclarar que los docentes incorporados al proyecto provienen de tres orígenes distintos:

- Docentes de carrera que han trabajado en el colegio desde hace muchos años.
- Docentes contratados para un proyecto especial en el 2010 (“Curso integrado”), que se manifestaron interesados en continuar con la nueva actividad propuesta.

- Nuevos docentes, especialmente contratados, financiados por el Gobierno de la Ciudad y por el Programa Conectar Igualdad.

Esa caracterización es importante a la hora de tener en cuenta el tipo de conflicto que cada subconjunto planteó, como es el caso de la falta de tiempo para su propio aprendizaje, además de la adaptación a un programa nuevo, acompañado por el uso de máquinas también nuevas para la gran mayoría de ellos.

En esa etapa el equipo del Proyecto estuvo integrado por:

Director: Alejandro Piscitelli

Coordinadoras: Carolina Gruffat y Heloisa Primavera.

Coordinadora del equipo docente: Luz Pearson (1°/2° trimestres).

Gestión: Inés Binder

Ayudantes-investigadores: Cecilia Sabatino Arias, Sara Borda Green, Daniela Escobar, Julio Alonso, Martín Rodríguez Kerdikián, Gisela Bordoy, Martina Neumarkt, Sofía Jauregui Oderda, Camila Selva Cabral, Leandro Moyano.

Finalmente, a partir del 11 de abril, se incorporaron los actores alumnos, cuya inscripción logró superar las cifras inicialmente previstas de 25 alumnos por curso, alcanzando un total de 68 inscriptos, luego de una semana de actividades de presentación a todos los cursos del colegio, de 2° a 5° año.

Una de las razones de aceptar un número superior al previsto originalmente fue la conveniencia de mantener lazos afectivos de grupos que pasaron “en bloque” al aula 1 a 1. No obstante, en las primeras semanas algunos decidieron cambiarse de turno por diferentes situaciones personales, quedando un total de 60 alumnos entre ambos cursos.

En esta fase preparatoria se llevó a cabo la investigación sobre los fundamentos y metodología del trabajo por proyectos, el diseño de proto modelos de trabajo con las netbooks, y la catalogación de las herramientas de

la base de datos de acuerdo a sus potenciales usos en el aula. Se trabajaron también aspectos metodológicos de la investigación y la operacionalización de las habilidades digitales/sociales (en el Anexo puede consultarse el documento con las matrices y referencias de cada dispositivo metodológico).

Una de las principales dificultades de este período fue su corta duración en relación a los objetivos propuestos, en especial la elaboración de una metodología proyectual adaptada a alumnos de Nivel Medio, y la compilación de ejemplos que demostraran su potencialidad para el aprendizaje en ese nuevo contexto.

En los primeros talleres con los docentes, a las dificultades técnicas se sumaron otras derivadas de la incorporación de la metodología proyectual, que forzaba a dejar a atrás la enseñanza estructurada por contenidos. La propuesta hecha a los docentes de que eligieran los contenidos de “máximo interés” de sus materias para dar lugar a la enseñanza por proyectos, fue vista por alguno de ellos como empobrecedora de la enseñanza.

Sin embargo, a medida que se incorporó la planificación concreta de las primeras semanas de clases, esas resistencias se fueron atenuando y se logró consensuar un proyecto transversal a todas las materias: mapeo del recorrido individual de los alumnos, desde su domicilio al colegio. A partir de ese eje, cada docente, acompañado por su ayudante y la coordinadora del área docente, trabajó en el diseño de un sub-proyecto para su materia, cuya producción final debía publicarse en el mapa del curso. En base a esas propuestas, se confeccionó un programa de contenidos de máximo interés, que incluía a los contenidos mínimos tradicionales y agregaba nuevos, centrados en el desarrollo de los proyectos de cada trimestre.

Cabe desatacar que, como parte de este rediseño curricular, se incorporaron las materias de Diseño y Gestión que, junto con Economía y Taller, formaron un eje transversal de trabajo por proyecto. Diseño reforzó la metodología de trabajo proyectual, mientras que Gestión se abocó al desarrollo de las habilidades digitales. Por su parte, Economía y Taller trabajaron desde la teoría y la práctica, respectivamente, la dimensión económica del emprendedurismo,

que luego se plasmó en las “ferias azules” como expresión del emprendedurismo ampliado a la comunidad.

La implementación del eje proyectual encontró algunas limitaciones en la caja horaria de materias, lo cual dificultó la comprensión de los alumnos (y de los propios docentes) de que el proyecto era uno sólo y las disciplinas eran más bien formas de abordar un mismo objeto. La caja horaria no pudo ser modificada a lo largo del proyecto en virtud de que los docentes tenían otros compromisos previos. Esa condición es muy importante en el diseño de futuras estrategias de intervención, dado que la dedicación parcial es la situación de la casi totalidad de la población docente de la escuela pública secundaria en el país.

Asimismo, el formato de trabajo adoptado en el tercer trimestre, organizado a partir de proyectos de los alumnos que atraviesan las diferentes materias, planteó nuevas condiciones para una reelaboración de los límites de innovaciones pedagógicas de alta complejidad. Todos esos elementos se tomaron en cuenta para la definición de estrategias propuestas al final de este informe (ver ítem 8. Evaluación general y recomendaciones).

b. Proyecto piloto: “Mapeo de recorridos”

El primer modelo de trabajo se planteó como proyecto piloto de entrenamiento de los alumnos, y en especial de los docentes, en la metodología proyectual, además de *generar un conjunto de habilidades digitales y sociales básicas*. Vale la pena recordar que la mayoría de los alumnos no usaban herramientas más allá de Facebook o YouTube al comenzar el curso, y que parte de esa primera etapa estuvo dedicada a crear sus blogs personales y otros entornos virtuales de trabajo.

La innovación que introdujo este modelo fue la de incorporar un proyecto transversal a todas las materias, favoreciendo un enfoque multi/interdisciplinario, en lugar de visiones fragmentadas en cada una de las materias. Su punto de partida fue la selección que hicieron los docentes de los contenidos que consideraron como de “máximo interés” de su asignatura. A

partir de ello, se elaboró un calendario de trabajo de forma coordinada entre docentes.

El eje conector de los “sub-proyectos” de cada materia fue el mapa de recorridos de cada alumno, de su casa a la escuela. La consigna inicial fue que todas las producciones de los alumnos en cada materia se publicaran en un mapa personal embebido en sus blogs, para recuperarlas luego en un mapa general del curso. En este modelo, si bien las actividades posibles fueron pautadas por el equipo docente; los alumnos fueron estimulados a agregar nuevas e incorporar diversos formatos en la producción de sus trabajos.

En esa etapa la figura del ayudante-investigador, incorporada al trabajo de planificación con los docentes, intervenía de modo limitado en el aula: por lo general, actuaba como asistente técnico del docente y sólo intervenía sobre los alumnos de modo indirecto. Sin embargo, su mera presencia en el aula fue generadora de cambios en la dinámica organizacional y economía cognitiva del aula, lo que no siempre fue bien recibido por parte de los docentes.

El trabajo inter-disciplinario, previsto en la planificación de los docentes, se vio potenciado por los alumnos. También surgió como emergente, facilitado por la sucesión de una materia a otra o por la impronta que dejó en los alumnos alguna actividad realizada. A modo de ejemplo, podemos destacar una actividad de creación de Estados, que se realizó en Ciencias Sociales, y fue retomada en Biología, Música y Economía. Otra actividad como fue la de coordenadas en Matemática se transfirió luego al diseño de un juego de mesa en Diseño; el abordaje del tema construcción de escalas, además de movilizar al conjunto de (resistentes) alumnos de 4° y 5° en una actividad de reproducción de un mapa del barrio donde está ubicado el colegio, que fue realizada en el patio del mismo e interesó a otro sector del alumnado externo al 1 a 1, fue retomada en la materia Economía para abordar el tema de nuevas taxonomías demográficas condicionantes de los mercados posibles, para romper el sentido común de “el” Mercado. (www.1a1economia.blogspot.com)

Las dos primeras actividades están incluidas en el banco de actividades destacadas, y tienen en común que proponen experimentar, a través de la

simulación y el juego, conceptos abstractos: en el primer caso, se trata del Estado y los modos de producción, y en el segundo, de las coordenadas y funciones matemáticas. Asimismo el interés manifestado por esas actividades podría vincularse con el fuerte vínculo positivo que los docentes de ambas asignaturas tenían con los alumnos. En el caso de Ciencias Sociales esta era, además, la materia que más carga horaria dentro de la grilla de 2º y 3º, alrededor de tres veces más que la mayoría de materias, con excepción de Biología/Física/Química, que tenía el doble de las demás materias. Esta observación resulta relevante a la hora de diseñar estrategias de innovaciones pedagógicas menos masivas y más replicables, para la incorporación de los netbooks, con adopción de la dimensión proyectual promotora de la actitud emprendedora.

Aunque discutible, quizás la principal limitación de este primer modelo reside en que tanto la definición de los objetivos como el diseño del proyecto no incluye a los alumnos: *sigue siendo un modelo docente-céntrico*. Otra limitación estaría dada por el hecho de que este modelo requiere bastante tiempo extra-curricular de planificación docente, difícil de sostener en el tiempo sin una remuneración económica adecuada (Cabe recordar que en el caso del Colegio Sarmiento estas horas de reunión semanal de docentes se incorporaron como horas rentadas a los docentes).

c. Proyecto de Revista digital

El segundo modelo, a partir de lo que había sido la principal limitación del primero, se planteó incorporar los intereses de los alumnos en el centro de la propuesta. Para ello, se realizaron dos jornadas completas de talleres para los alumnos de ambos cursos, en los que se presentaron un conjunto de casos de proyectos y emprendimientos, vinculados a problemáticas sociales, económicas, y de medios digitales, entre otras. Los alumnos trabajaron en la selección de los proyectos que más les interesaron y plantearon sus propias propuestas de rediseño de los mismos.

El proceso de trabajo incluía al final la votación colectiva de los proyectos seleccionados, reproduciendo en lo analógico lógicas propias de los entornos

virtuales. Entre los proyectos que fueron seleccionados por los alumnos quedaron varios que tenían una finalidad solidaria, de trabajo comunitario con chicos y adolescentes; uno de reciclaje de ropa usada; otro de construcción de un vehículo o transporte del futuro, que utilizaba energía renovable; y una revista digital. Sobre la base de la primera selección hecha por los alumnos, los docentes eligieron a la revista digital como proyecto transversal para trabajar en ese segundo trimestre.

En este nuevo esquema, los contenidos de las materias ya no serían centrales; cada materia tenía un rol específico en el que se articulaban ciertos objetivos curriculares, definidos por los docentes. Pero la idea era que los alumnos se apropiaran del proyecto de su curso, y que pudieran incorporar producciones propias más allá de lo académico. La decisión de que hubiera un solo proyecto por curso, en lugar de varios, tuvo que ver con la necesidad de incorporar los contenidos de las materias. En el Anexo puede verse el detalle de la propuesta elaborada con el aporte de los docentes.

En la práctica, sin embargo, las materias terminaron haciendo más hincapié en los contenidos que en el rol que cada una tenía en el desarrollo de un proyecto. En eso influyó la falta de conectividad a internet (recién implementada a comienzos de agosto), que dificultó la dinámica de trabajo entre los grupos, y la interrupción de las clases por las vacaciones de invierno. Tampoco se logró, más que en algunos casos puntuales, que los alumnos asumieran la gestión de la revista como un proyecto propio.

Aun así, se logró un nivel participación en la definición del nombre y la estética de la revista de cada curso (la de 2º y 3º se denominó "*Revolución Sarmiento*" y la de 4º y 5º "*Actitud Adolescente*"), y se llegaron a publicar numerosas producciones con valor agregado de los alumnos. En 2º y 3º mejoró notablemente el trabajo en equipo, con distribución de roles al interior de cada uno, y los alumnos incorporaron a sus trabajos numerosas herramientas digitales.

En este segundo trimestre se implementaron tutorías personalizadas a los alumnos, a cargo del equipo de ayudantes, que comprendieron un doble

objetivo: académico y actitudinal (en el Anexo puede consultarse un modelo de ficha de tutoría). Se produjo, de esta forma cierto, desplazamiento en el rol de los ayudantes-investigadores desde los docentes hacia los alumnos. Las tutorías, por su parte, nos permitieron interiorizarnos de los diversos intereses, habilidades e inquietudes de los alumnos; que buscamos incorporar al trabajo escolar tanto en ese trimestre como en el siguiente.

d. Emprendimientos y proyectos de los alumnos

El tercer modelo se propuso avanzar sobre los aprendizajes logrados en el primer y segundo trimestre, tanto a nivel de la enseñanza y aprendizaje por proyectos como a la orientación a un emprendedurismo dirigido gradualmente al mundo del trabajo (sobre todo en 4º y 5º). Asimismo, este tercer modelo debía garantizar el cumplimiento de los contenidos curriculares mínimos, y por ello se otorgó mayor autonomía a los docentes en el dictado de sus materias, promoviendo cierta “retirada” del equipo de ayudantes-investigadores de esos espacios y orientándolo a la tutoría de los proyectos.

Para el logro de los objetivos propuestos, se reforzó el eje proyectual integrado por las materias de Diseño, Gestión, Economía y Taller. Las llamadas “materias proyectuales” trabajaron en estrecha vinculación entre sí, con presencia casi permanente de docentes y ayudantes de dos o tres de ellas. El seguimiento de los proyectos se hizo siempre en colaboración entre las cuatro materias y la coordinación del proyecto.

La principal diferencia de este tercer modelo con respecto a los anteriores consistió en que los proyectos fueron elegidos por los alumnos, para ser ejecutados en grupos conformados por ellos mismos. Esa situación formó parte del diseño de los objetivos del trimestre y apuntó a consolidar aprendizajes responsables en los alumnos y autonomía de los docentes en la planificación de las clases.

Por las diferencias entre ambos grupos y la cercanía del fin de ciclo para los de 5º año, los proyectos de los alumnos de 2º y 3º tuvieron un carácter más lúdico-creativo, mientras que los de 4º y 5º año tuvieron mayor vinculación con el mundo del trabajo e incluyeron el diseño de un plan de negocios, su puesta en

marcha, ejecución y comercialización en las ferias. En el Anexo pueden consultarse los documentos base de cada proyecto, elaborados por cada equipo, con la tutoría de los ayudantes.

En 2º y 3º se lograron resultados y procesos notables, tanto a nivel individual como grupal, lo que no ocurrió en igual grado en 4º y 5º, siendo este un grupo mucho más marcado por diferencias internas que no lograron articularse y superarse. Vale la pena recordar que este curso estaba compuesto mayoritariamente por alumnos de 5º, a los que se sumaron un grupo de 4º, ex alumnos del curso integrado, con grandes dificultades para el aprendizaje pero sobre todo con una carga simbólica bastante negativa.

A pesar de las diferencias entre ambos cursos, los grupos en Facebook muestran una presencia permanente de comunicación entre los alumnos, docentes y ayudantes, en los dos casos, aún cuando ya han pasado dos meses del final de las clases. Este aspecto da cuenta de una mejora en la sociabilidad de los grupos en relación al momento de inicio del proyecto.

Por último, teniendo en cuenta la finalización de la intervención masiva sobre el proceso educativo durante los seis meses previos, en este trimestre se debió preparar la transición a la situación que le seguiría en el 2012. Ello implicó visibilizar, profundizar y consolidar los aprendizajes previos, tanto a nivel de los alumnos como de los docentes y demás personal de acompañamiento de los dos grupos, de modo de consensuar con ellos que esos logros constituyen una importante base de apoyo para la continuidad del proyecto. Estos aspectos fueron abordados en las reuniones de seguimiento con docentes y el equipo de ayudantes.

ETAPA 2: 2012

Las actividades del Laboratorio del Futuro en las que hemos colaborado pueden verse en conjunto en

<https://docs.google.com/drawings/d/1fwH0Qc3eQPccVDJdlumJi8dM5b51P1-uAAcYY64IV2A/edit>

1. Diseño y organización del seminario “Inclusión Social y modelo 1a1”

PROGRAMA

MIÉRCOLES **27/06**

DÍA #1

08.45 Acreditación

09.00 a 09.30 Apertura

Perspectivas del Programa Conectar Igualdad. Director Ejecutivo Pablo Fontdevilla.
Inclusión social y jóvenes en riesgo. Ben Petrazzini (IDRC Canadá)

09.30 a 10.00 Interlúdico

10.00 a 11.00 Proyecto Sarmiento 1@1 en Buenos Aires

Desafíos y emergentes en los modelos 1a1. Alejandro Piscitelli.
Resultados de investigación de la intervención 2011 en el Colegio Nro. 2 DE 1
“Domingo F. Sarmiento”. Heloísa Primavera.

11.00 a 11.15 Break

11.15 a 13.00 Mapas y territorios en construcción: las experiencias regionales

Ceibal en perspectiva, articulaciones hacia adentro y afuera de la escuela. Ana
Laura Martínez (Plan Ceibal Uruguay).

Experiencia del Colegio Mayor Secundario del Perú y One Laptop Per Child.
Miriam Ponce Vértiz (OLPC Perú).

Educación comunitaria. Proyectos e iniciativas orientadas a jóvenes. Gustavo
Hernández Verástica (SERAJ México).

La integración de las tecnologías digitales a la educación comunitaria. Daniel
Finkleleevich, Marta Libedinsky y Paula Perez (Fundación Evolución - Programa
Intel Aprender).

13.00 a 14.30 Almuerzo

14.30 a 16.15 Prácticas de enseñanza y estrategias de aprendizaje en contextos emergentes: tendencias y articulaciones

Enfoques y abordajes de la formación docente en Escuelas de Innovación. Laura
Penacca y Ana Sonsino (Escuelas de Innovación - ANSeS).

Formación docente y la experiencia ESConectar. Gladys Ledwith y Gabriela Valente
(ESConectar)

Hacia una didáctica del modelo 1 a 1. Carina Lion (CITEP-UBA)

16.15 a 16.30 Break

16.30 a 17.00 Experiencias significativas de inclusión, colaboración y creación en el modelo 1a1. Luque, Buzzada, Perea.

17.00 a 17.30 Interlúdico

18.30 Conferencia abierta de Diego Leal (Colombia) “Aprendizaje en red; una alternativa a la formación tradicional”.

JUEVES **28/06**

DIA #2

08.45 Acreditación**09.00 a 09.15 Apertura****09.15 a 10.00** Charla interactiva de Hugo Martínez (Chile): “Soportes y aprendizajes: claves para educar a los jóvenes del siglo XXI”.**10.00 a 10.30 Interlúdico****10.30 a 13.00 Una ventana al futuro: diseños y proyectos**

Games for Change - Cidade do Conhecimento. Muriel Figueiredo da Costa (Brasil - Grupo de Pesquisa Cidade do Conhecimento)

Labs, videojuegos y alfabetizaciones no convencionales. Mauricio Vásquez Arias (Colombia- Medialab Universidad EAFIT)

BREAK

Crear con los sentidos. Sonidos y melodías con dispositivos artesanales. Sonido Clínico.

Laboratorio del futuro: líneas de acción y primeros pasos. Equipo ConectarLab.

13.00 a 14.30 Almuerzo**14.30 a 15.30 ¿Educar para el trabajo o trabajar para educar? Sentidos y alternativas en escenarios sociales en configuración**

Educación para el trabajo. Del diseño de las políticas públicas a la implementación. Tendencias y desafíos. Irma Briasco (OEI).

Problemas emergentes y desafíos para mejorar las oportunidades laborales de los jóvenes. Federico Walsbaum y Laura Benbenaste (Puerta 18).

Laboratorio de alfabetización en situación de crisis. Anaclara Dalla Valle.

15.30 a 17.00 Trayectorias y recorridos de innovación educativa, cuando los obstáculos se convierten en desafíos y fortalezas

Experiencias y proyectos realizados. Logros y obstáculos de la Escuela 2.0. Alejandro Ferrari y Mario Cwi (ORT Argentina).

5 años de experiencias 1 a 1 en la Argentina: de la computadora a las tablets. Dario Alvarez Klar, Gabriela Pandiello y Susana Giambruni (Colegio Northfield).

BREAK

De Iglesias a Gardner: cómo pensar un nuevo modelo de escuela. Gabriela Fernandez Panizza (Colegio del Sol - Bariloche).

17.00 a 17.30 Interlúdico**17.30 a 18.00 Cierre****18.30** Conferencia abierta de Mariana Maggio (UBA): “La enseñanza re/concebida: inversiones, inmersiones y conciencia crítica”**2. Diseño y organización de talleres para alumnos de escuelas secundarias públicas en Julio 2012**

3. Diseño y organización de las VI Jornadas Internacionales de ConectarLab: “Nuevos espacios para el aprendizaje: experimentación y prototipado”, 15-16 Noviembre

4. Diseño y conducción de los Co-Labs en Chubut y Misiones

A partir de sendos convenios firmados con las Provincias de Chubut y Misiones, se realizaron tres viajes para instalación de nuevos Labs en esas provincias. Más allá de la especificidad de cada caso, se puede observar la naturaleza de esos procesos en los links abajo:

Patagonia Lab: Comodoro Rivadavia /Trelew (Chubut) Octubre 2012

<http://conectarlab.com.ar/patagonialab-dia-1-y-bis/>

<http://conectarlab.com.ar/patagonialab-dia-2/>

Posadas (Misiones) Diciembre 2012

<http://conectarlab.com.ar/co-disenando-nuevos-labs/>

5. Organización de una Feria Azul en el Laboratorio del Futuro

A partir de los resultados del año anterior en el Proyecto 1^a Sarmiento, se retomó la Feria con moneda social Azul, para reinsertarla en el marco de las actividades de la línea de trabajo sobre Economías de Abundancia. Para ello, se partió del material producido por los alumnos, al cual se agregó la producción de:

- una presentación prezi en <http://prezi.com/mbqcqxyisaq/economias-de-abundancia/>
- una cartilla introductoria en PPT en ecoludens.wordpress.com
- un manual de capacitación para docentes sobre la temática *“Moneda Social y democracia: manual para comprender y hacer”* en ecoludens.wordpress.com

- en el mes de septiembre, se realizó asimismo una feria-piloto con Moneda Azul para testear los materiales producidos.

6. Productos del proyecto

Se detallan los principales productos de las actividades realizadas en el proyecto, incluyendo síntesis informativas, artículos publicados, cantidad de personas capacitadas y otros logros en la capacidad individual y organizacional. Se proporciona también un modelo de aplicación transferible a otros casos, que ha sido elaborado por la coordinación del proyecto a partir de los resultados de la experiencia.

ETAPA 1:

La síntesis de los productos que presentamos a continuación está organizada según sus actores: los alumnos, los docentes, el equipo de intervención-investigación del proyecto, y el equipo de coordinación. Vale la pena recordar que los resultados que se presentan en esta sección son parte de procesos mucho más profundos y duraderos de cambio en las actitudes, prácticas y habilidades de dichos actores (volveremos sobre este tema en el punto que sigue).

6.1 Prototipos, síntesis de procesos y actividades meta-reflexivas. Productos de los alumnos

En principio vale la pena retomar los productos del tercer trimestre, que sintetizan y profundizan los aprendizajes de todo el año, materializados en prototipos de proyectos; un total de 6 prototipos en 2º y 3º, y 11 en 4º y 5º. Si hablamos de capacidades instaladas, cabe destacar también las habilidades sociales, de trabajo en equipo, en 2º y 3º, por sobre las de 4º y 5º, donde este aspecto fue más crítico y nos encontramos con 4 proyectos individuales, aunque las redes sociales muestran intercambios permanentes y mejoras en la sociabilidad del grupo en relación al comienzo del año.

En el siguiente cuadro resumimos los proyectos de ambos cursos, señalando las herramientas utilizadas en cada caso.

PROYECTOS CURSO 2º y 3º	Google Doc + Grupo en Facebook (obligatorio)	Plataformas audiovisuales	Sitios web	Presentaciones ppt / Prezi	Gramáticas audiovisuales
Producción de un documental de bailarines del Instituto Teatro Colón: "Desear tu sueño"	Sí	Sí	Sí. (Wix)	Sí	Stop motion
Diseño y comercialización de remeras con estética punk: "AshTom"	Sí. Incluye plan de negocio		Sí (Tumblr)		Técnicas de estampado
Diseño y producción de un videjuego ecológico (*)	Sí			Sí	Scratch (programa de diseño)
Producción de Radio "El Corcho"	Sí	Sí	Sí (Goear)		Guión radiofónico

Producción de 1a1 La película (*)	Sí	Sí	Sí, 2 (Incluye diario del proceso)	Sí	Trailers y largometraje de 20 min. Técnicas varias
Organización del Festival "Los Borbotones"	Sí	Sí		Sí	Visuales y vjing

(*) Ver la propuesta completa en el Anexo

PROYECTOS CURSO 4º y 5º	Google Doc + Grupo en Facebook + Plan de negocios (obligatorio)	Plataf. audiov.	Sitios web	Presentaciones en Prezi	Producto material
Rediseño, producción y comercialización de remeras: "SanJor"	Sí			PPT	Sí (vendidos en la Feria)
Diseño y producción de un sitio de cocina peruana:	Sí		Sí	PPT	Sí (vendidos en la Feria)

“Sumaq”					
Diseño y producción de objetos: “Sakura”	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí (vendidos en la Feria)
Diseño y producción de títeres y obra	Sí				Sí
Producción de un corto sobre inmigración	Sí	Sí	Sí	Sí	Sólo versión beta
Sitio de belleza “Monas quedan”					Incompleto
Diseño y producción de campaña “Reconstruyendo etiquetas”	Sí			Sí	Gráficas
Diseño y fabricación de silla de madera	Sí			Video	Sí
Construcción de un banquito de madera	Sí			Sí	Sí
Investigación sobre teléfonos celulares				Video	Sí

Investigación sobre trastornos alimenticios en fútbol					Sí
---	--	--	--	--	----

Sumado a lo anterior, vale la pena considerar los productos del segundo trimestre, en el que se desarrolló la Revista digital y –dato nada menor– empezó a haber conectividad de alta velocidad en las aulas. El siguiente cuadro muestra algunos de esos productos en números, aunque para comprender su alcance remitimos a las revistas de ambos cursos: Revolución Sarmiento (2º y 3º) URL: <<http://www.revolucionsarmiento.com.ar/>>, y Actitud adolescente (4º y 5º) URL: <<http://www.actitudadolescente.com.ar/>>.

	VIDEOS (YouTube)			PREZI		PPT	
	Usuarios	Videos publicados	Visitas	Cantidad	Visitas	Cantidad	Visitas
CURSO 2º Y 3	13	26	813	22	2700	10	1044
CURSO 4º Y 5º	6	5	67	7	31	1	155

	BLOGS	TWITTER	OTROS
--	--------------	----------------	--------------

	Posteos	Visitas	Usuarios	Tweets	Usuarios	Aplicaciones
CURSO 2º Y 3	1062	27786	19	781	3	Storify, Flavors.me
CURSO 4º Y 5º	1135	16363	10	2444	2	Storify,

Por último, cabe destacar los productos que reflexionan sobre el propio proceso o experiencia de aprendizaje, como el primer ensayo que realizaron en la materia de Filosofía y el trabajo final de Diseño. En el Anexo pueden consultarse la URL de los blogs de los alumnos y, utilizando la etiqueta que corresponda (“Filosofía” o “Diseño”) se accede a estas producciones.

Asimismo, algunos alumnos publicaron por interés propio numerosas reflexiones sobre la experiencia del proyecto, como es el caso de [esta alumna](#) que creó la etiqueta “Documentando” en su blog. Otro espacio meta-reflexivo paradigmático fue el proyecto de 1ª La Película, URL: <<http://www.youtube.com/1a1lapelicula>>. Si hablamos de actitud emprendedora, vale la pena destacar también el diseño de la moneda 1 a 1, denominada “Azul”, que fue creada por uno de los alumnos de 2º y 3º y utilizada en las dos ferias de intercambios. [Ver diseño](#): URL: <<http://goo.gl/0qE0Z>>.

Algunos de estos alumnos participaron de la presentación del proyecto en la mesa “Reinventando la educación”, a cargo de Alejandro Piscitelli, en ARTMedia, un seminario organizado por la Universidad de Maimónides en el Centro Cultural Recoleta. [Acá](#) puede verse una reseña escrita por una de las alumnas que participó del encuentro.

Por su parte, alumnos de 4º y 5º participaron de varias clases prácticas de la cátedra de Datos en la UBA, mientras se desarrolló el proyecto “Medios del

Futuro”. Los alumnos de la UBA se mostraron muy interesados en la experiencia del Sarmiento e hicieron varias preguntas sobre el aprendizaje por proyectos en todas las materias. Ver el registro de una de estas presentaciones de los chicos en <http://goo.gl/cyxca>.

6.2 Secuencias didácticas de enseñanza por proyecto. Productos de los docentes

En lo que hace a los docentes –en rigor, equipos de docentes y ayudantes, a los que se suma una coordinadora de área en los dos primeros trimestres-, los productos más significativos son las actividades que integran el banco de recursos del proyecto. Estas fueron seleccionadas por la recepción que tuvieron en los alumnos, la participación que generaron, y su replicabilidad (ya que utilizan herramientas gratuitas de la Web). Otro de los productos son los modelos para la enseñanza por proyecto, sobre los que trabajamos en las reuniones de planificación docente desde el mes de febrero.

Esa planificación minuciosa, semana a semana, se sostuvo sobre la base de una estructura de trabajo personalizada para cada docente, que fue más intensiva durante el proyecto piloto. A medida que los docentes se fueron “apropiando” de la metodología proyectual y adquirieron habilidades digitales, fueron ganando autonomía en el trabajo. Este escenario hizo posible planificar, desde la coordinación del proyecto, un tercer modelo en el que los docentes trabajaran de forma más independiente, en lo posible sin ayudantes, facilitando la transición al próximo año.

Entre los productos más logrados en lo que hace al aprendizaje de habilidades digitales y a una actitud emprendedora, vale la pena destacar los siguientes:

- (a) Los blogs de docentes que, aunque tuvieron una actitud de crítica frente a numerosos aspectos de la dinámica del proyecto, incorporaron y además extendieron los usos de las nuevas herramientas a sus otros cursos de la escuela. Un ejemplo de ello son los blogs de las docentes de Lengua y Literatura: URL: <http://laprofelila.blogspot.com/> y <http://literaturnos.blogspot.com/>.

- (b) Los blogs de docentes que tuvieron una actitud emprendedora y de adaptación a los cambios, que tomaron los insumos disponibles y potenciaron con ellos sus prácticas de enseñanza. Es el caso de uno de los docentes de Ciencias Sociales, que se incorporó a la escuela para el proyecto 1 a 1, y una docente de Biología y Físico-Química, que había participado del curso integrado el año anterior. En ambos casos, funcionó muy bien el trabajo en equipo con sus ayudantes. La URL de sus blogs: <http://sociales1a1sarmiento.blogspot.com/> y <http://cienciasaula1a1.blogspot.com/>.
- (c) La actividad planificada por la profesora de Matemática de 4º y 5º para el tercer trimestre que, si bien abordó contenidos “de máximo interés” de su materia, les aportó a los alumnos herramientas para el análisis de sus proyectos. Como la consigna de trabajo no está actualmente disponible en el blog de la materia, remitimos a dos trabajos de alumnos: URL: <http://goo.gl/ZT1QD> y <http://goo.gl/FFac7>.
- (d) Los blogs de las materias proyectuales –Diseño, Gestión y Economía-, donde se publicaron las consignas centrales para el trabajo por proyecto de los alumnos. URL: <http://1a1diseno.blogspot.com/>, <http://webconectada.blogspot.com/> y <http://1a1economia.blogspot.com/>. Vale la pena destacar también algunas producciones de los docentes que, en diferentes momentos del año, repasaron lo hecho hasta el momento, y las tareas pendientes, utilizando formatos que aprendieron a usar junto con los alumnos, como puede verse en este Prezi de Diseño <http://goo.gl/1QR50>.

6.3 Presentaciones del proyecto y publicaciones

La presentación de resultados del primer proyecto fue reseñada en el portal educ.ar, del Ministerio de Educación de la Nación, junto con un documento teórico escrito por Inés Dussel que se titula *Aprender y enseñar en la cultura digital*, que fue presentado en el VII Foro Latinoamericano de Educación (Santillana – OEI)³. La [reseña de educ.ar](#) retoma, a su vez, otro ensayo escrito

³ URL del artículo publicado en educ.ar: <http://goo.gl/IRXa7>.

por Mariana Maggio (FFyL-UBA), que se titula [Consideraciones pedagógico-didácticas sobre la experiencia 1 a 1 Sarmiento](#)⁴.

A estas publicaciones académicas de investigadores externos al proyecto, se suman una serie de artículos escritos por Alejandro Piscitelli, que sintetizan los principales resultados de cada trimestre, y evalúan los progresos/limitaciones de cada fase⁵. Asimismo, para la difusión y registro documental del proyecto se utilizó el [blog institucional](#) y el [canal de YouTube](#)⁶.

La experiencia del proyecto fue seleccionada para integrar la mesa de las *Escuelas de innovación* en Congreso Internacional de Inclusión Digital Educativa⁷, organizado por el Ministerio de Educación, Ministerio de Planificación Federal y ANSES, en septiembre del 2011. El congreso formó parte de las políticas de inclusión digital impulsadas por Conectar Igualdad, y se centró en los modelos 1 a 1, aunque abarcó también otros temas vinculados a la educación en la Sociedad de la Información. [Ver presentación](#) [II](#)

El proyecto se presentó también en las jornadas “Educación, cultura y medios, reinventados”, organizadas por la Fundación Telefónica y la Embajada de Francia en la Argentina, en mayor del 2011. [Ver presentación](#)⁸ [II](#) Fue seleccionado también para la mesa *Cuando lo digital se vuelve social* del Festival Vivamérica, organizado por Casa América de Madrid, España⁹. [Ver presentación](#) [II](#)

[Ver presentación de síntesis final del proyecto](#)¹⁰.

6.4 Módulos transferibles del 1 a 1 Sarmiento

⁴ URL del ensayo escrito por Mariana Maggio: <http://goo.gl/Qo6h6>.

⁵ URL de una editorial de Piscitelli que incluye los links a otras publicaciones anteriores: <http://goo.gl/OXISX>.

⁶ URL del blog del proyecto: <http://www.1a1sarmiento.com.ar/> y canal de YouTube: <http://www.youtube.com/1a1sarmiento>.

⁷ URL del Congreso de Inclusión Digital: <http://www.inclusiondigital.com.ar/index.html>.
Presentación: <http://goo.gl/jlaci>.

⁸ Presentación en la Fundación Telefónica: <http://goo.gl/DKrof>

⁹ URL de la presentación en CasaAmérica: <http://goo.gl/9tn3G>. Presentación: <http://goo.gl/e86QH>.

¹⁰ Presentación de síntesis final del proyecto <http://goo.gl/zTGMX>.

Como producto de la experiencia, desde la coordinación del proyecto elaboramos un modelo de intervención aplicable a un universo más amplio de escuelas públicas de gestión estatal, ubicadas en contextos de vulnerabilidad social y educativa, e incorporadas al plan nacional Conectar igualdad.

El modelo surge de la evaluación de resultados obtenidos durante el 2011, y reelabora distintos aspectos del proyecto identificados como obstáculos y resistencias al cambio, así como también retoma y potencia los logros más significativos de la intervención. Dada la necesidad de abarcar más escuelas, y de graduar los aspectos más disruptivos de la innovación, se propone acotar la intervención a determinadas materias del currículum escolar.

El modelo que presentamos se organiza en una serie de módulos, que permiten adaptar el proyecto a las características y demandas particulares de cada institución:

- a.** Módulo organizacional. Bajo este módulo, el modelo de intervención se realiza sobre el aula y el modo en que se organiza este espacio, la disposición de los recursos, los roles asignados a cada uno de los actores, el modo en que circulan y producen los saberes. Se analizarán las formas tradicionales de organización áulica a partir de las prácticas concretas existentes en la escuela, y se trabajará en un modelo la recodificación y reorganización del aula 1a1.
- b.** Módulo proyectual. Este modelo de intervención se propone organizar el trabajo por proyectos. Cada proyecto permite transitar por diferentes etapas (investigación, diseño y desarrollo, pruebas, producción e implementación) que promuevan actitudes críticas, reflexivas, propositivas y emprendedoras, con un objetivo concreto en común. Pretende despertar intereses no cotidianos e inquietudes a partir de diferentes experiencias que conjugan la creatividad y el pensamiento sistémico. Cabe destacar que el proceso de cada proyecto es tan importante como su resultado.
- c.** Módulo de nuevas narrativas. Este módulo de intervención propone sumar a la alfabetización en la lectoescritura que ya existe en la escuela,

nuevas alfabetizaciones mediáticas propias de la cultura digital. Para ello es importante fortalecer la comunicación de ideas, el pensamiento autónomo y la creatividad a través relatos individuales, colectivos, microrrelatos, narrativas interactivas. Combinar naturalezas y lenguajes distintos (simbólico, oral, digital, audiovisual). Propiciar el uso de redes sociales como base de comunicación virtual.

- d. **Módulo económico.** Se propiciará una nueva visión transversal de la economía, similar a la que hemos utilizado en el proyecto del Sarmiento, en la que esta disciplina migra hacia una lectura de omnipresencia en los distintos dominios de la vida social, incluidas el aula y la vida comunitaria. En el aula, se mostrará cómo todos están presentes el proceso de producción, intercambio y consumo, como partes del sistema educativo, formal o no formal. Para ello, se apuntará a la implementación de ferias de intercambio sin dinero, con productos y servicios generados localmente, con la utilización de una moneda social construida por los alumnos. A partir de las ferias, los distintos actores sociales podrán interrelacionarse y desplegar sus potencialidades, contribuyendo necesariamente al desarrollo local. Se utilizará como punto de partida la moneda Azul, diseñada por los alumnos del Proyecto 1a1 Sarmiento.
- e. **Módulo informacional.** La intervención apunta aquí a organizar equipos de curadores de la información donde tengan como protagonistas a los estudiantes y la colaboración de docentes, bibliotecarios y, en algunos casos, organizaciones culturales locales para la búsqueda, selección, organización y clasificación de la información existente a nivel local y la producción de repositorios virtuales de contenidos digitales culturales geo-localizados.

ETAPA 2:

6.5 Productos del Laboratorio del Futuro:

- **BUCLE.** Este es un programa de creación musical, imagen y movimiento.

- **RAMÓN. Esta es una placa para conectar objetos materiales con programas de las netbooks.** Hecha a partir de hardware y software libre. La utilización y aprovechamiento de las herramientas libres otorga un componente altamente potente de viabilidad económica, por un lado,. Es decir que cualquier emprendimiento que los incluya no requiere de grandes inversiones, lo cual asegura su sostenibilidad. Por otro lado, se desmitifica el hecho de que los desarrollos tecnológicos deban emprenderse desde grandes laboratorios técnicos especializados. De esta manera, se rompen las barreras tradicionales a la hora de emprender e incursionar en campos que antes parecían lejanos y exclusivos. Los planes de generación de empleo están orientados en su mayoría a inserción a través de los oficios, pero este prototipo y los proyectos desarrollados a partir de él demuestran que también pueden ser una puerta a la generación de empleo joven, sin inversión, con capacidad de autoaprendizaje, y aportando al reservorio social de conocimiento.
- **ANIMACIÓN CON ROBÓTICA. un kit de robótica muy simple, con materiales accesibles, reemplazables y componentes de electrónica de bajo costo.** La propuesta promueve en los estudiantes y docentes la posibilidad de construirse sus propios medios para la producción visual. Además pretender mezclar la animación casera con la programación de objetos físicos.
- **BICILAB ITINERANTE.** Este es prototipo creado a partir de una bicicleta generadora de energía para cargar las baterías de las netbooks a partir de la energía cinética. Los prototipos surgen a partir del pensamiento lateral, *out of the box*. A partir de elementos de “baja tecnología” se generó un modelo innovador de sostenibilidad energética, apelando a la apropiación de energías alternativas. Las limitaciones son disparador de la imaginación para vincular elementos diversos y generar nuevos modelos y alternativas. Esto que permite emprender iniciativas tecnológicas fuera de los polos de innovación, que por lo general se encuentran en los grandes centros urbanos. Estos prototipos, de tecnologías bajas, son altamente replicables en entornos aislados donde el acceso a tecnologías altas no es masivo.

- prototipos de un mobiliario especial para Labs, modular y de bajo costo
- **ConectAR.** Software de realidad aumentada Es la tecnología innovadora por excelencia, aplicable en varios campos, no solo de la industria del entretenimiento sino también en ramas proyectuales como el diseño, la arquitectura, etc.

6.6. Posteos de conectarigualdad.com

6.7 Manuales y tutoriales descargables:

InventarLAB: En una búsqueda por articular formas novedosas de crear, investigar, experimentar, generar conocimientos y poder transmitirlos de manera tal que puedan apropiarse y reinventarse, ConectarLab., desarrolló una propuesta que sirve como una brújula a la hora de diseñar y desarrollar sus líneas de trabajo.

En pocas palabras InventarLab. es un dispositivo de acción y creación de ConectarLab., que propone un proceso de conexión entre la experimentación y la investigación en el campo. Como tal funciona como un circuito o bucle retroalimentado, que busca generar una articulación y reconocimiento entre lo que no sabemos (incógnitas conocidas/desconocidas) y lo que sabemos (certezas desconocidas).

El documento se puede descargar en

<http://issuu.com/maguisiffredi/docs/inventarlab>



6.8 Libro Inclusión social y modelos 1^{al}1.

El recuperará las discusiones y puntos de vista intercambiados durante el seminario internacional Inclusión social y modelo 1 a 1 en América Latina.

Presentamos el plan de publicación.



SEMINARIO
Inclusión social y modelo 1 a 1 en América Latina
Buenos Aires, 27 y 28 de junio de 2012

1. Introducción: por qué un seminario sobre modelos 1 a 1.

PRIMERA PARTE

Perspectivas teóricas para la innovación en educación

2. ConectarLab: cómo, dónde y por qué de las bandas creativas. Por Alejandro Piscitelli.
3. Aprendizaje en red. Por Diego Leal.
4. La enseñanza re/concebida. Por Mariana Maggio.

SEGUNDA PARTE

Entornos y dispositivos para la innovación y el aprendizaje

5. Desafíos y emergentes en una experiencia de inmersión: el Proyecto 1 a 1 Sarmiento. Por Heloisa Primavera.
6. Esconectar: de las *compus* a las tablets: cinco años de experiencia 1 a 1 en Argentina. Por Gabriela Pandiello y Gladys Ledwith.
7. En la frontera entre la educación y las tabletas. Por Hugo Martínez.
8. Labs, videojuegos y alfabetizaciones no convencionales. Por Mauricio Vazquez.



Presidencia de la Nación



CONECTAR
IGUALDAD

7.Efectos directos del proyecto

ETAPA 1:

Como señalado anteriormente, los modelos implementados en cada trimestre, y en especial el tercero, generaron cambios significativos en la motivación y compromiso de los alumnos de 2º y 3º año. La situación en 4º y 5º es menos homogénea, aunque no menos significativa. La permanencia de los alumnos en el aula durante los recreos, sumada a su asistencia en días en que no hubo clases en la escuela, y su participación en los talleres audiovisuales a contra-turno, son una muestra de estos cambios.

También vale la pena destacar las reiteradas manifestaciones y acciones de los alumnos a favor de la continuidad del proyecto en 2º y 3º, que tuvieron una fuerte presencia en las redes sociales y en el aula. Tanto esas manifestaciones como las producciones audiovisuales de documentación del proyecto que hicieron los alumnos, muestran que no sólo se involucraron activamente en la experiencia, sino que hicieron uso de las herramientas digitales para sus propios fines expresivos.

En 4º y 5º, si bien no se dio una manifestación masiva a favor de la continuidad del proyecto, en buena medida influenciado porque la mayoría de los alumnos eran de 5º y ese era su último año en la escuela, las redes sociales muestran que la comunicación entre ellos, y con algunos docentes, se mantiene a varios meses de haber finalizado el proyecto. Esta situación, en claro contraste con la de los inicios del proyecto, pone en evidencia mejoras sustanciales en la sociabilidad del grupo.

En lo que hace a los aportes del proyecto al desarrollo sustentable y equitativo, vale la pena destacar la actividad de las Ferias Azules, propuestas desde la materia de Economía, con el objetivo explícito de entrenar la actitud emprendedora. Uno de los “aprendizajes” de las ferias fue que los alumnos lograran poner en valor colectivamente objetos creados por ellos, o ciertas destrezas particulares que pudieran ser de interés de los participantes.

El espacio de las ferias pretendió incorporar el “afuera” del aula a la escuela, donde los proyectos de los alumnos pudieron “conectarse” con otros actores de la comunidad local, empezando por los docentes y los padres, y extendiéndose a otros invitados. De esta forma, se contribuyó al tejido o la reconstrucción de las relaciones sociales en las que se funda el mercado como espacio de intercambio.

El recorrido anterior por los “efectos” del proyecto muestra una continuidad entre la “conversión” del alumno en un “prosumidor” (productor y consumidor a la vez, en la Web y fuera de ella) que ocurre dentro del aula, y este rol de “emprendedor” que significó una primera apertura al mercado, probablemente más relacionado al mundo del trabajo en 4º y 5º año, dada la edad promedio de los alumnos y su cercanía a cerrar el ciclo escolar secundario. Vale la pena destacar que los alumnos de 4º y 5º, en su mayoría, completaron ese recorrido, donde la adquisición de nuevas habilidades digitales está asociada a cambios más profundos de proyección laboral.

Ello pudo verse especialmente en el proyecto del sitio web de cocina peruana (Sumaq), y en el emprendimiento de reciclado y diseño de remeras (SanJor). Es importante consignar que, en ambos casos, se trató de alumnos con importantes dificultades para el trabajo en la escuela –muchos de ellos integrantes del “curso integrado”-, que dieron un giro en su actitud luego del desarrollo del tercer proyecto.

ETAPA 2:

8. Evaluación general y recomendaciones

A pesar de los innumerables obstáculos y el corto tiempo de implementación del proyecto en su primera etapa (año 2011), la experiencia que hemos llevado a cabo se basó en una inmersión de tiempo completo de un colectivo de una decena de personas en dos aulas secundarias durante un ciclo lectivo. Esa “inmersión áulica”, sin precedentes en la mayoría de otras experiencias análogas de reinención de las clases, le otorga al proyecto del Sarmiento un nivel de detalle, dedicación, transferencia/ contra-transferencia pedagógica, invención de dispositivos, posibilidad de persuasión para el cambio de

comportamiento, y atalaya conceptual para ir pensando sobre la marcha lo actuado, sin precedentes en nuestra carrera profesional previa. Y no muy común en los intentos de “reinvención” docente.

En esta evaluación general, vale la pena destacar 10 rasgos distintivos del aula digital 1 a 1 potenciada (“enhanced”):

- a. Inmersión plena en el desmontaje de un dispositivo (con especial desmarque de las pedagogías tóxicas denunciadas por Ellsworth & Acaso).
- b. Revisión del contrato pedagógico y contrapropuesta de nuevas formas de colaboración en la producción de conocimiento, pero también en la circulación de los afectos, y en la potenciación del trabajo colaborativo.
- c. Apuesta decidida por la integración de la transmisión de contenidos con modalidades de trabajo proyectuales.
- d. Ejercitación permanente de variantes constructivistas en la dinámica áulica, con una participación creciente de la mayoría de los alumnos (aunque hubo un núcleo duro resistente) en el diseño de un incipiente borrador de propuestas personalizadas.
- e. Avance profundo en la apropiación, por parte de la mayoría de los alumnos, de competencias digitales, de la mano de un uso permanente de la máquina conectada a una Internet de alta velocidad, que alcanzó en la segunda parte del año una frecuencia y una intensidad también altísima.
- f. Un desplazamiento creciente (e irreversible) de la postura de los alumnos dentro del aula para darle una identidad específica a la experiencia, apropiándose del espacio áulico para producir de modo novedoso su “ser en el aula 1 a 1” en paralelo con su “ser en las redes sociales” (sobre todo de la mano de Facebook).
- g. Una decantación progresiva del cuerpo docente, que buscó de distintos modos ser parte (o apropiarse) de la experiencia, aprovechando la enorme potencia deconstructiva de la experiencia, para generar propuestas áulicas,

que variaron desde estar centradas en los contenidos, hasta romper con ellos en distintas proporciones innovadoras.

- h. Una consolidación del rol de tutores del equipo de ayudantes de la UBA que fue variando en su función (pasando de ser entrenadores digitales, a mentores de proyectos, asistentes de docentes, líderes de proyectos audiovisuales y consultores emocionales), pero que adquirió un protagonismo creciente en términos de amplificar las demandas de los alumnos, y servir al mismo tiempo de “buffer” frente a muchas tendencias reinstitucionalizantes de la escuela.
- i. Una mejora creciente en el diseño de proyectos y en la capacidad de atravesarlos con contenidos escolares significativos, pero no sometidos a la tiranía curricular, sino releídos desde el valor que le otorgan los alumnos a los conocimientos.
- j. Una decantación progresiva de cómo los rasgos más interesantes, ricos y productivos de la experiencia se podrían seguir en rediseños a futuros, como puede verse en la propuesta del punto 6.4, que circunscribe la reinvención áulica a la dimensión gestionaaria/proyectual, con prescindencia del involucramiento de los contenidos curriculares tradicionales.

Vale la pena también repasar algunas de las dificultades con las que nos encontramos:

- a. La dificultad de generar resultados escolares significativos en el sector de alumnos de 4° año, con alta conflictividad y bajas calificaciones, con los cuales se trató de continuar la experiencia anterior de “curso integrado” (Sin duda, esos alumnos merecen otro tipo de atención mucho más compleja, que la sola introducción de las netbooks y el aprendizaje por proyecto no alcanzan a lograr.)
- b. La imposibilidad de incluir por igual a todos los docentes del sistema en el *ethos* y la voluntad de rediseño tecnológico que exigían las dimensiones de gestión y de construcción proyectual propios de la experiencia 1^a propuesta.

- c. Las dificultades de adecuar en tiempo y forma la presencia casi permanente de los ayudantes-investigadores, para ir creando y recreando modelos de intervención y participación, en tiempo real de acuerdo a las renovadas necesidades del proyecto.
- d. La incapacidad de ir dosificando los modos de intervención áulica, graduando la dependencia en la relación docentes/ayudantes-investigadores, a fin de volver cada día más reproducible y escalable el modelo.
- e. La falta de conocimiento por parte de los integrantes del equipo de intervención de la metodología proyectual, la habilidad en la creación de dispositivos de persuasión y herramientas de diseño ontológico que hicieran más fácil la reinención áulica. *(Esa dificultad se eliminaría fácilmente con un trabajo previo de integración del equipo de intervención, que no estuvo planteado en este caso.)*
- f. La escasa utilización de las herramientas de análisis de redes sociales para entender en mayor profundidad las relaciones de poder/afecto/saber que se dieron entre alumnos, docentes e instituciones, con miras a bajar los niveles de desconfianza, a potenciar alianzas y, sobretodo, para aprovechar las relaciones de liderazgo formal e informal entre alumnos y docentes, para profundizar los alcances de la experiencia.

A continuación, se consignan recomendaciones que surgen de los resultados del proyecto piloto realizado en el Colegio Nro. 2 Sarmiento, cuya intervención se desarrolló a lo largo de once meses, con una carga horaria de 30.000 horas de trabajo presencial, con la participación permanente de un equipo de quince personas, la mayoría de las cuales con dedicación a tiempo completo.

Se estima deseable para una re-edición de esa modalidad de intervención desde el sistema educativo, asegurada previamente un alto nivel de consenso entre los actores sociales y adecuada formación del equipo docente:

- Expandir el proyecto piloto a un universo mayor de escuelas con

poblaciones en contexto de riesgo, que fueron incluidas en el programa nacional de inclusión social Conectar Igualdad (Escuelas de Innovación)

- Reformular el proyecto de intervención fortaleciendo los contenidos y competencias digitales de aprendizaje, para abrir a los estudiantes a posibilidades más concretas de inserción laboral.
- Retomar el trabajo por proyectos e incorporarlo como metodología de intervención en la escuela como parte de la preparación para el trabajo.
- Instrumentar nuevos dispositivos que despierten la motivación y compromiso de los jóvenes por el conocimiento actualmente disponible en la web, para su desenvolvimiento en la práctica.
- Retomar la alfabetización de los jóvenes y profundizar las competencias digitales más enfocadas a herramientas para el mercado laboral.
- Utilizar sistemas de monitoreo en las aulas 1^a1 para evaluar las competencias digitales que desarrollan los estudiantes en clase.
- Organizar con frecuencia en el marco del Proyecto, ferias y otras actividades culturales donde puedan participar organizaciones locales, las familias y los estudiantes, para fortalecer la integración de estos a la comunidad.

En términos de evaluación general de proyecto a lo largo de sus dos etapas bien diferenciadas, estimamos que durante el año 2011 hubo un proceso de profunda transformación de la población involucrada, tanto en docentes como alumnos que se enfrentaron con actividades inéditas, sorprendentes y variadas a lo largo de los tres trimestres lectivos. Como se ha dicho anteriormente, la magnitud de la intervención ha sido responsable de ese impacto, siendo a la vez nuestro gran éxito y gran fracaso, dada su imposibilidad de implementación en escala. Sin embargo, insistimos en que el principal obstáculo ha sido de tipo controversia en relación a las estrategias propuestas, no a sus objetivos, por lo cual entendemos válida nuestra propuesta de intervención en menor escala, como hemos sugerido a la institución al final del año lectivo.

Asimismo, la puesta en marcha del Laboratorio del Futuro y el intercambio con pares involucrados en modelos similares al 1^a, mostró que suele ser posible y más eficiente la puesta en marcha de espacios de capacitación/ formación voluntarios para introducir nuevas habilidades capaces de ensanchar el universo laboral futuro.

No podemos dejar de mencionar, a un año del término del 1^a, la manutención activa de la correspondencia en las redes sociales entre ex-docentes 1^a y ex – alumnos, además de la abundancia de testimonios (públicos y privados) de alumnos que cambiaron radicalmente su comportamiento al dejar la escuela, en sentido positivo. Algunas entrevistas indican que se recuperaron de la “etiqueta” con que trillaron los últimos años de escolaridad, lograron trabajar por su cuenta y (sorpresivamente) están orientados a seguir estudiando. Otros, en condiciones de hacerlo, han elegido seguir su curso en escuelas que les asegura un modelo pedagógico más acorde a estos tiempos, donde la alfabetización digital tiene continuidad.

El mismo tuvo la oportunidad y el desafío de implementarse luego de las primeras entregas de las netbooks que se distribuyeron a las escuelas públicas secundarias del país y se realizó en dos etapas bien diferenciadas:

La primera etapa fue caracterizada por una gran variación en las condiciones político-institucionales, de alta complejidad en su gestión, dada la responsabilidad de convivir con actores sociales de distintos organismos públicos, los intereses corporativos de los docentes y la necesidad de respetar los tiempos acotados del calendario escolar para cumplir con los ambiciosos objetivos propuestos inicialmente. Se trató, sin duda, de una experiencia singular y de alto impacto en la institución y en el equipo, que dejó una marca indeleble en todos los que de ella participaron, sobre todo en los alumnos que, en su gran mayoría, la reconocen como un punto de inflexión en sus vidas.

Los resultados de esa etapa fueron muy significativos en términos de constatación de la posibilidad de ruptura del modelo pedagógico, con logros alcanzados en condiciones extremadamente complejas y verificación de los costos humanos y materiales que ello conlleva. Se produjeron más de mil

producciones digitales, audiovisuales y prototipos diversos, documentados en este informe.

Posiblemente, su mayor debilidad fue también su mayor fortaleza: la gran cantidad de horas invertidas por alumno, lo que lo hace de difícil escalabilidad.

En condiciones de disponer de recursos para volver a implementarlo, nuestras recomendaciones irían en el sentido de trabajar al menos un año con los docentes involucrados en el proyecto, si se tratara de aplicarlo a todas las materias del currículo. La forma de hacerlo viable en las condiciones que vive la escuela pública hoy, sin que se pueda pensar que éstas cambien para mejor en los próximos tiempos, es limitar su aplicación a un conjunto de materias que puedan trabajar por proyectos y sean capaces de movilizar a los alumnos hacia meta-aprendizajes significativos para su vida futura, social, cultural y laboralmente.

Con la expectativa de transferir la experiencia del año lectivo 2011 a otras escuelas y a otros espacios fuera de la educación formal, el Programa Conectar Igualdad asumió la responsabilidad de crear un Laboratorio del Futuro – ConectarLab – que sirvió de espacio colaborativo para testear nuevas estrategias de profundización del programa, centradas en el diseño de prototipos de innovación caracterizados por los elementos que faltaron en la primera etapa: escalabilidad, replicabilidad y sustentabilidad.

Así fue como entre mayo y diciembre de 2012 se pudo testear en distintos territorios a sus cinco principales productos:

- un programa de creación musical, imagen y movimiento;
- una placa para conectar objetos materiales con programas de las netbooks;
- un kit de robótica muy simple, con materiales accesibles, reemplazables y componentes de electrónica de bajo costo;
- un prototipo de bicicleta generadora de energía para cargar las baterías de las netbooks;
- prototipos de un mobiliario especial para Labs, modular y de bajo costo.

Se crearon semilleros de Labs en las provincias de Chubut y Misiones y se realizaron talleres para alumnos, docentes y eventos de intercambios con especialistas en TIC aplicadas a la educación, en especial a modelos 1a1.

Con todas las restricciones que implica una ruptura de ese porte, podemos dar testimonio de algunas evidencias que podrían contribuir a la delicada y tardía transformación del sistema educativo en beneficio de la inclusión social que significa un incremento inespecífico de la empleabilidad para el nuevo mundo del trabajo:

1. Estamos pasando de la última generación de los “*thinkers*” a la primera de los “*makers*”, de los lectores pasivos a los productores de contenidos de todo tipo;
2. Debemos con urgencia aprender a programar/diseñar o conformarnos con ser programados/diseñados;
3. Los Labs ya no son cuestión de “*high-tech*” ni de “*deep thought*” sino de “zoom análisis” y de conocimiento glocal;
4. La tercera cultura no es una promesa, sino un juego que ya se está jugando.
5. La micro gestión de una organización mata toda posibilidad de emergencia y potencia creativa: hay que elegir entre confianza o con...trol.
6. El paradigma indiciario se potencia en la red: cada clic deja una huella que revela la base de intenciones de la humanidad.
7. Visualizar la información no es adornarla, sino construir la pauta que conecta y permite trascender.
8. Las bandas creativas son colectivos de transformación que afloran en los lugares más inesperados: sus resultados valen el riesgo de aprender a equivocarnos sin censura.

Estas y varias otras consignas resumen lo que aprendimos y enseñamos a lo largo de esos dos años de proyecto, en el aula y en la creación del Lab cuyos posts y balizamientos dan para varios años de reflexiones.

Como imágenes/palabras finales, nos parece oportuno dejar aquí una producción realizada por dos alumnos de 3er año, a 8 meses del término del Proyecto 1^º en el Colegio Sarmiento, que puede ser vista en http://cor.to/borbotones_2012 y que dimensiona significativamente el valor de la experiencia llevada a cabo en el 2011 y la necesidad imperiosa de rescatarla de alguna forma, ya sea a través de Labs para docentes y alumnos, donde esa buscada nueva empleabilidad inclusiva pueda empezar a construirse dentro y/o fuera del aula, en clave del nuevo emprendedurismo que en ella vemos plasmado. Se trata de un legítimo reclamo de congruencia y profundización de esa política social, cuyos primeros frutos empiezan a verse, tanto en realizaciones como carencias, extremadamente bien reflejadas por esos dos jóvenes integrantes de la primera etapa de este proyecto.

Con ganas de crecer

Somos chicos con ganas de crecer
Y hoy venimos con un proyecto que ofrecer
que es la forma entretenida de mostrarte cultura
Con dos compañeros y un escenario hacemos locura

Nuestra coreo va a hacer temblar hasta el turno mañana
aunque se opusiera nuestra rectora Roxana
Porque esto no es sólo por diversión
ni es por exaltación

Esto es para mostrarle a nuestra escuela
que existe combinación de estilos
Y yo creo que en el futuro eso va a estar arriba
Porque yo pienso a futuro, yo tengo iniciativa

Yo se que tengo que aprovechar lo que antes no tube
Subir videos desde la net y que la rompan en YouTube
Entonces mi busqueda sería algo con fines de trabajo
Aunque parezca yo de la escuela no quiero hacer un atajo

Solamente espero un apoyo de "Educar"
Que me tiren un "Salvavidas" para a mi escuela poder enseñar
Vos y yo sabemos lo que entre comillas pido
Porque del apoyo que tuvimos del 1^º no me olvido

Mi cabeza de culturas tenía carencias

Y Conectar Igualdad me dio buenas experiencias
¿para qué? díganme tirar rimas sin sentido

Esta va para vos que ya estás grande
No seas recentido
Hablas de fierros, que sos el piola de la cuadra

Pero ustedes lo dijeron
No muerde el que siempre ladra
Ya que estamos

¿porqué no hablar del curso tradicional?
Yo creo que a esta altura es un problema nacional
Soy estudiante y entiendo lo que es la rutina
Que mis compañeros se cansen de la Historia argentina

Ya sé que esto está mal, pero no es una mentira mía
Y si me das una netbook también dame un buen guía
Que me haga aprender y no a entrar solo al Face (book)
Porque yo quiero aprender pero desde casa también

Somos chicos con ganas de crecer
Y hoy venimos con un proyecto que ofrecer
Que es la forma entretenida de mostrarte cultura

Somos chicos con ganas de crecer
Y hoy venimos con un proyecto que ofrecer
Que es la forma entretenida de mostrarte cultura

Buscáme, googleáme, soy Alee Balkaa
El que busca lo que quiere con la frente bien alta
Porque este es uno que no va al cole por la bianda (merienda)
Yo estoy esperando una sorpresa de mi escuela hace banda
Aguante las netbooks, aguante Conectar Igualdad

Esto no lo hago solo para que les guste, también digo la verdad
Nos dieron las nets y eso está re bien
Pero ¿como la uso si ni siquiera hay internet?

Es clara nuestra propuesta es sencilla educativa
que es la manera de entretener y enseñar de manera educativa

A nuestra nueva generación enseñarle y mostrarle
mediante el baile diferentes estilos musicales

Esto es para los jóvenes: el futuro de Argentina
Mostrar un espectáculo como ni la K se lo imagina
Hoy le venimos pedir ayuda a Educar
sobre un nuevo proyecto que queremos realizar

Esto es el nuevo proyecto "Borboton"
escuchame bien y prestame mucha atención
Nosotros somos del "Sarmiento" la voz
Somos los frutos del 1^a1 y este duo que salió

Somos chicos con ganas de crecer
Y hoy venimos con un proyecto que ofrecer
Que es la forma entretenida de mostrarte cultura
Alee & Mati

9. ANEXOS

ETAPA 1:

9.1 Recomendaciones dadas a las autoridades del colegio para el año 2012.

Al cierre del año escolar, a fines de Diciembre 2011, se hizo una reunión con la Rectora del establecimiento, el Director y las Coordinadoras del Proyecto Piloto, para agradecerle la posibilidad de desarrollar el proyecto piloto en el colegio y sugerir algunos lineamientos básicos de una posible continuación del proceso y ampliación del horizonte 1a1, en el marco de la realidad política y financiera del colegio. Se conocía en ese momento que cerca de la mitad de los docentes que participaron del 1^{er} 2011 permanecería en la institución en el 2012 e intentaría hacer un programa de transición con la reintegración de los alumnos 1^{er} 2011 con sus compañeros de años correspondientes, en el aula tradicional potenciada por la experiencia 1^{er} 2011. Por ello, luego de escuchar a alumnos y docentes comprometidos con el programa, nuestras sugerencias fueron:

1. Trabajar de ahora en más con cursos separados, no más "integrados" por distintos años/edades, para evitar la introducción de una innovación que no tuvo buenos resultados. Los mismos alumnos "lo pidieron" de distintas formas, en diferentes oportunidades. Ello permitiría, asimismo, que los docentes se hagan cargo de los contenidos mínimos de sus asignaturas, sin sacrificar a ningún subgrupo. Sería oportuno integrar en la misma aula alumnos 1a1 con aquellos que no fueron sus compañeros en el 2010. Se propiciaría, así, la formación de "parejas de integración", para que aquellos que incorporaron nuevas destrezas en 2011 las puedan compartir con los que no tuvieron esa oportunidad.

2. Agrupar como *materias proyectuales* aquellas correspondientes a los docentes 1a1 del 2011 que estarán incluidos en el 2012: Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Matemática, Biología, Música y Filosofía, en módulos estructurados a partir de distintos proyectos. En esta nueva oportunidad, éstos

podrían ser previamente elegidos por los docentes, y consensuados a partir de los contenidos de máximo interés. Esos docentes son, con seguridad, los más preparados para la presencia de las netbooks en el aula, lo cual permitiría limitarlas en las demás asignaturas, más allá de las posibilidades de conexión.

3. Considerar la posibilidad de incluir la presencia de pasantes-alumnos que puedan cumplir la función de los ayudantes-investigadores del 2011 para trabajar en dos espacios:

- con los docentes, en la planificación de actividades de las asignaturas en los distintos proyectos;

- con los alumnos de su mismo curso (o con alumnos del curso de un nivel inferior) para capacitarlos en las destrezas mínimas de alfabetización digital: apertura y manejo de cuenta email, armado de blog individual, utilización fructífera de GoogleDocs, YouTube, Facebook, Wikipedia, presentaciones Power Point y Prezi, elementos básicos en la edición de videos, entre otros;

4. Analizar y rescatar, preferentemente antes del inicio de clases, el Banco de Iniciativas presente en el sitio-web www.1a1sarmiento.com.ar con profesores y eventuales instructores-alumnos, que podremos recomendar si la iniciativa se concreta. Allí podrán detectar qué iniciativas son rescatables para el curso 2012. Esa actividad podría ser realizada en conjunto, por el equipo docentes y los posibles instructores-alumnos.

5. Tener un profesional a tiempo completo, a cargo del laboratorio de informática en cada turno, para que el mismo se pueda ocupar eficientemente en atender a profesores y alumnos en temas básicos relacionados al funcionamiento de las netbooks.

6. Solicitar a cada docente del 1a1 2011 una pequeña síntesis de "lo mejor" y "lo peor" de las estrategias pedagógicas utilizadas en su asignatura para compartir con los demás docentes, previo a la definición del nuevo programa que, por ser aplicado a sólo una parte de las asignaturas, podrá incluir experiencias previas en las que los alumnos 1a1 serán "colaboradores" de los docentes en la aplicación a sus nuevos compañeros. Poner énfasis en esa

"responsabilidad" sobre la cual hemos insistido permanentemente con ellos, de que son los legítimos herederos de lo mejor del 1a1. Se podría, quizás, elaborar con el grupo responsable de la elaboración de 1a1 La Película una nueva versión de la misma, para compartir con los demás compañeros lo que aprendieron en horas especiales asignadas por los docentes 1a1.

7. Concentrar los días martes y jueves, 2º. y 3er bloques, las materias "proyectuales", que en este caso deberían estar a cargo de los docentes 1a1 2011. Eso permitiría, además de vivirse como una extensión del 1a1 2011, incrementar significativamente el presentismo y la posibilidad de acercarlos a los nuevos esos conocimientos/habilidades. Esa posibilidad implicaría que esos docentes deberían avanzar más lentamente en sus contenidos de máximo interés para poder *integrar* "viejos" y "nuevos" alumnos al aula 2012.

8. Por último, nos parece importante realizar ferias con la participación de los padres, como estrategia de inclusión social extra-muros, más allá del uso de la moneda Azul - la moneda social del Proyecto 1a1 - ya que las ferias fueron consideradas, por unanimidad entre los alumnos, útil, divertida y con la cual estarían dispuestos a seguir. Ver testimonios en www.1a1economia.blogspot.com En este sentido, nos parece que actividades similares pueden incluir fácilmente las materias Música, Biología y Matemáticas (las recetas de pizza!) como soportes en el "hacer", que generalmente los alumnos aprecian como parte del "nuevo modelo", cuando no son voluntarias y esporádicas, sino parte del currículo mismo.

9.2 Primer dispositivo metodológico: matrices y referencias

Ver documento adjunto.

9.3 Proyecto "Mapeo de recorridos": contenidos mínimos

Curso 2º/3º

El proyecto consiste en crear un mapa con el registro de los recorridos de los alumnos, la caminata de cada día de casa al colegio. Se trata de "mapear" a todo el curso sumando los recorridos particulares de cada integrante. Estos

registros tendrán la impronta de cada alumno como así también distintos recortes disciplinares.

Módulo Historia, Cívica y Geografía: El Estado y sus formas como eje que atraviesa las tres disciplinas. Desde Cívica, los contenidos a tratar son: desnaturalización del Estado, ver su construcción histórica; Territorio, Población y Soberanía como constitutivos del Estado; Estados Unitarios, Federales y Confederales; Presidencialismo y Parlamentarismo. La perspectiva histórica, Introducción a la Modernidad; El Hombre Moderno y el Estado. Geografía: los Estados como unidades político-territoriales del Mundo; Transformaciones territoriales para poder desnaturalizar al “país”; Relaciones Interestatales y los Organismos Internacionales. Las campañas electorales, las diferencias entre edificios públicos y privados, y todo objeto que sea producto de la inteligencia del hombre para ejercitar la mirada y acceder a los contenidos planteados.

Módulo Matemática: Un mapa supone la ubicación en el espacio. El lenguaje matemático para representar esta ubicación: funciones lineales y ejes cartesianos. Creación de mapas. Ubicación en “coordenadas de origen” al colegio (el punto 0;0) ya que es el lugar común a todos. Realización del trazado de ejes en espacios compartidos como el aula y el colegio. Reproducción del mapa de recorridos en ejes cartesianos, creación de instrucciones para alcanzar determinados lugares. Unidades de medida, sentido y dirección.

Módulo Lengua y Literatura: De la parte al todo, del zapato a los habitantes de la ciudad que la pisan, “patean” y recorren dejando huellas de sus historias. Monólogo interior. Registro en video de los pensamientos e imágenes que cargan los zapatos que habitan los recorridos del mapa de cada uno.

Módulo Biología: De la ciudad como sistema hacia los ecosistemas. Energía y sustentabilidad. Cuáles son las fuentes de energía que hacen posible la acción de los habitantes de la ciudad como así también de sus productos y servicios. Observación e investigación en recorridos para confrontar nuevos conocimientos con el sentido común.

Módulo Físico/Química: Los motores como las partes de las máquinas capaces de transformar la energía. Registro de los motores que cruzan los recorridos de los alumnos. Tipos de motores.

Módulo Idiomas (Inglés, Italiano, Francés): Rastreo de otras lenguas en los recorridos (carteles, voces extranjeras, grafitis, publicidad). Interpretación de esos mensajes. Vocabulario sobre ubicación en el espacio, instrucciones para llegar a un lugar o preguntar por una ubicación. Simulación con avatares para facilitar la expresión en otra lengua.

Módulo Tecnología/Taller: Concepto de productividad y trabajo desde una mirada autogestiva y colaborativa. Con una intención emprendedora, observar detenidamente objetos que se comercialicen a lo largo del recorrido que hacen hacia la escuela y pensar cuáles pueden hacer en taller. El trabajo no es de copia sino de reinención del objeto. Elección de un sólo objeto para construcción en el taller, observación de sus condiciones de producción, roles y tareas necesarias para producirlos, estimación de posibilidades de reproducción o de mejora. Presupuesto del trabajo, obtención de recursos para llevarlo a cabo. Generación de instancias de venta para los productos creados. Marketing.

Módulo Música: Realización de una canción compuesta colaborativamente con sonidos de la ciudad captados en el recorrido. Escritura de forma colaborativa de la letra de la canción con comentarios publicados en Twitter. Abordaje de la canción como guardiana de la memoria y generadora de identidad. Definición, constitución y estructura de la canción. Tipos de canciones y finalidad. Diferencias y similitudes con la poesía.

Módulo Diseño: Articulando varios de los módulos del proyecto, diseño de un juego que sume los distintos recortes tratados. Como el “juego de la vida” que se centra en una camino, este juego tendrá como eje el (o los) recorridos de los alumnos de casa al colegio. Y estará compuesto de toda la riqueza abordada desde cada disciplina. Un contenido transversal del módulo Diseño es la mirada sobre el producto final del proyecto que engloba a todas las disciplinas. Variables a tratar: usuario, consumidor, destinatario, contexto, situación de uso,

problemática, solución, estética, estilo, morfología, percepción, comunicación, relaciones, interface, materiales, tecnología, función.

Módulo Gestión: Desarrollo de habilidades emprendedoras como autonomía, auto-organización, manejo y procesamiento de la información. Gestión de la propia participación en el proyecto como así también seguimiento de la agenda total del proyecto, articulación de las distintas producciones por materia. Aplicaciones de herramientas TIC para la gestión. Creación de cuentas y usuarios en distintos servicios web.

Módulo Filosofía: ¿Qué problemas filosóficos están presentes en el espacio compartido de la zona que marca el mapa de recorridos personales? La moral que permite (o no) la convivencia en un espacio común. Diálogos sobre problemas filosóficos llevados a la conversación distribuida en Twitter, recolectándola mediante la etiqueta #filosofia1a1.

Módulo Economía: La economía clásica, historia y consecuencias. Ejemplos de iniciativas económicas alternativas que puedan encontrarse en el camino de casa al colegio. Propuestas de una nueva economía: paradigma de la abundancia. Agregar al mapa y a los blogs personales, fotos y videos, propios o buscados en la web.

Curso 4°/5°

El proyecto consiste en crear un mapa con el registro de los recorridos de los alumnos, la caminata de cada día de casa al colegio. Se trata de "mapear" a todo el curso sumando los recorridos particulares de cada integrante. Estos registros tendrán la impronta de cada alumno como así también recortes de cada disciplina.

Módulo Historia, Cívica y Geografía: Aproximación al tema de "el trabajo" con el objetivo de identificar en los trayectos y los mapas las diferentes formas del trabajo en la ciudad, qué trabajos vemos de casa a la escuela, cómo se organizan esos trabajadores, qué derechos, como se reparten los trabajos, como se vinculan los trabajos a la vida en sociedad.

Módulo Matemática: Funciones lineales y cuadráticas para lograr la ubicación geográfica de los alumnos en el mapa. Creación de mapa a escala en el patio del colegio y posterior reproducción del mapa del recorrido con ejes cartesianos utilizando software instalado en las netbooks (Graphmatica o Matemática de Microsoft). Realización (y grabación) de entrevistas en la calle preguntando sobre la ubicación de las calles de la zona utilizando vocabulario apropiado.

Módulo Lengua y Literatura: Travesías, aventuras y personajes en la rutina de los recorridos personales. Rastreo de lo que continúa o cambia en la ciudad en comparación con relatos como Don Quijote de la Mancha o Aguafuertes. Escritura ficcional de relatos en la ciudad llevada al multimedia con técnicas de animación “stopmotion”.

Módulo Biología: Aproximación a los recorridos desde distintos ángulos: 1) Formas de contacto con el exterior: los sentidos, mecanismos de recepción y traducción a nivel orgánico. 2) Recolección y clasificación de objetos del recorrido. Armado de un herbario, muestra fotográfica de imágenes de detalle, censos de objetos o seres vivos. 3) Los distintos niveles de percepción de la realidad, utilización de imágenes satelitales, mapas a distintas escalas, fotos panorámicas, imágenes de objetos, organización molecular, organización atómica. Qué leyes funcionan a los distintos niveles de percepción, qué cosas de la vida cotidiana se explican a partir de esas leyes. (Por ejemplo, rozamiento, presión de gases, gravedad, leyes climáticas, propiedades de los materiales).

Módulo Físico/Química: Velocidad, leyes de movimiento rectilíneo. Cuánto tiempo se tarda en recorrer la distancia de llegada a la escuela, cuánto es esa distancia (medición en mapas), velocidad promedio, estimaciones de otros recorridos o utilización de otros medios de transporte. Trabajo sobre distintos materiales observados, propiedades. Razón de la utilización de cada material para cada función, propiedades (metales, vidrio, asfalto, cemento, etc.) origen histórico y fuente actual de extracción o fabricación.

Módulo Idiomas (Inglés, Italiano, Francés): Rastreo de otras lenguas en los recorridos (carteles, voces extranjeras, grafitis, publicidad). Interpretación de

esos mensajes. Vocabulario sobre ubicación en el espacio, instrucciones para llegar a un lugar o preguntar por una ubicación. Simulación con avatares para facilitar la expresión en otra lengua.

Módulo Música: Realización de una canción compuesta colaborativamente con sonidos de la ciudad captados en el recorrido. Escribir de forma colaborativa la letra de la canción con comentarios publicados en Twitter. El marco será abordar la canción como guardiana de memoria y generadora de identidad. Definición, constitución y estructura de la canción. Tipos de canciones y finalidad. Diferencias y similitudes con la poesía.

Módulo Diseño: Diseño de un medio de transporte para el recorrido de casa al hogar. Un contenido transversal de Diseño es la mirada sobre el producto final del proyecto que engloba a todas las disciplinas. En este sentido son relevantes distintas variables que hacen al diseño, se tratarán algunas de las siguientes: usuario, consumidor, destinatario, contexto, situación de uso, problemática, solución, estética, estilo, morfología, percepción, comunicación, relaciones, interface, materiales, tecnología, función.

Módulo Tecnología/Taller: Concepto de productividad y trabajo desde una mirada autogestiva y colaborativa. Con una intención emprendedora, observar detenidamente objetos que se comercialicen a lo largo del recorrido que hacen hacia la escuela y pensar cuáles pueden hacer en taller. El trabajo no es de copia sino de reinención del objeto. Se elegirá un sólo objeto para hacer en el taller, se observarán sus condiciones de producción, roles y tareas necesarias para producirlos, estimar posibilidades de reproducción o de mejora. Presupuesto del trabajo, obtención de recursos para llevarlo a cabo. Generar instancias de venta para los productos creados. Marketing.

Módulo Gestión: Desarrollo de habilidades emprendedoras como autonomía, autorganización, manejo y procesamiento de la información. Gestión de la propia participación de cada alumno en el proyecto como así también seguimiento de la agenda total del proyecto, articulación de las distintas producciones por materia. Aplicaciones de herramientas TIC para la gestión. Creación de cuentas y usuarios en distintos servicios web.

Módulo Filosofía: ¿Qué problemas filosóficos está presentes en el espacio compartido de la zona que marca el mapa de recorridos personales?. La moral que permite (o no) la convivencia en un espacio común. Diálogos sobre problemas filosóficos llevados a la conversación distribuida en Twitter, recolectándola mediante la etiqueta #filosofia1a1.

Módulo Economía: La economía clásica, historia y consecuencias. Ejemplos de iniciativas económicas alternativas que puedan encontrarse en el camino de casa al colegio. Propuestas de una nueva economía: paradigma de la abundancia.

9.4 Proyecto “Revista digital”: contenidos mínimos

Cada materia tiene un rol y ciertos contenidos a trabajar: está a cargo de una o más secciones de la revista. Se mantiene la inter-disciplinariedad del primer proyecto ya que las materias se cruzan y suman sus aportes. Otra característica de este modelo es que se evalúa el proceso: a las notas por participación y entregas parciales, se suma la nota final del proyecto. (Inicialmente se previó la existencia de *bonos*, que se otorgarían a aquellos alumnos que terminaran sus tareas más rápidamente y se cobrarían en Azules – la moneda creada por los alumnos del 1 a 1, que se podrían cambiarse por productos/servicios en las ferias azules. Dada la existencia de un número muy grande de días sin clase, ello no se implementó).

Los roles asignados a las materias, de acuerdo a sus contenidos, son los siguientes:

Lengua y Literatura: edición y corrección de textos. Encargada de los títulos de las publicaciones. Contenidos/Secciones a su cargo:

- Ficción/poesía,
- Reseñas de lecturas,
- Críticas a obras de teatro o películas de cine (por estas reseñas, los alumnos podrían recibir *bonus*).

Filosofía: debates, entrevistas.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Editorial (semanal o quincenal),
- Citas de pensadores,
- Cartas de lectores.

Ciencias Sociales: perspectivas, crítica a los medios de comunicación.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Pasado y presente,
- Viajes/Territorios,
- Convivencias/Códigos. Legislación en Internet (licencias, contenidos),
- Mapa de las problemáticas de época,
- Crítica a los medios de comunicación, a la sociedad de consumo, registro de movilizaciones políticas, sociales, organizativas, etc.

Matemática: análisis y estadística.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Curso 2º/3º: Juegos de ingenio (juegos y concursos),
- Curso 4º/5º: Funciones cuadráticas y logarítmicas.

Economía: “guardián del planeta” (sustentabilidad y administración del proyecto/mercado).

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Intercambio: creación de la moneda y sistema de intercambio,
- Compra/venta: *adwords/adsense* en la revista y productos en las ferias,

- Notas sobre economía del país y del mundo, análisis del paradigma.

Físico-Química: experiencias y gastronomía.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Curso 2º/3º: Evolución
- Curso 4º/5º: Pura química (lo que siempre quisiste saber sobre...)

Música: “oídos de la ciudad” (agenda espectáculos).

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Música (proceso de creación y publicación de una canción, más eventos musicales),
- Productos (creación de *ringtones*).

Italiano: “corresponsales Web” y suplemento italiano.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Teatro en italiano,
- Poesía y cuentos en italiano.

Biología: actualidad, sustentabilidad.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Consumo,
- Microvida.

Diseño: diseño del medio y de la participación.

Contenidos:

- Arquitectura del medio.

Taller: taller de creación sustentable.

Contenidos/Secciones a su cargo:

- Sustentabilidad (campaña de reciclado en el colegio),
- Publicidad de los productos creados.

Gestión: cabeza de proyecto.

Contenidos:

- Creación y configuración del medio en la Web,
- Coordinación de las producciones (gestión de roles y colaboración entre materias),
- Agenda de la producción del proyecto.

Ver la [síntesis audiovisual del programa](http://prezi.com/s6mrafbicezc/proyecto-revista11-publicacion-multimedial/). URL:
<<http://prezi.com/s6mrafbicezc/proyecto-revista11-publicacion-multimedial/>>.

9.5 Cuestionario de autoevaluación a alumnos

Proporcionamos el cuestionario de la segunda autoevaluación, que corresponde al proyecto de la Revista (segundo trimestre), ya que esta incorpora nuevos indicadores para evaluar la motivación e interés de los alumnos (permanencia en el aula durante los recreos, producciones no pedidas por el docente y asistencia al taller audiovisual).

Este mismo cuestionario, con pequeños ajustes, se aplicó en las entrevistas con los alumnos del grupo control.

***1. Mis datos.**

1. Nombre y Apellido:

2. Curso:

***2. ¿Llegué a clase a horario y estuve presente? Compromiso con mi propio aprendizaje.**

- Estuve presente en todas las clases y llegué puntual.
- Estuve presente en la mayoría de las clases y llegué puntual la mayoría de las veces.
- Estuve presente en por lo menos el 75% de las clases.
- Estuve presente en la mitad de las clases.
- Estuve presente en menos de la mitad de las clases.

***3. ¿Qué hago en los recreos?**

- La mayoría de las veces me quedo en el aula a terminar alguna tarea que me falta.
- La mayoría de las veces me quedo en el aula jugando en la netbook.
- La mayoría de las veces salgo del aula.

***4. ¿Cumplí las consignas de trabajo en clase?**

- Siempre.
- La mayoría de las veces sí.
- En algunas clases no pude.
- En la mayoría de las clases no.
- Nunca.

***5. ¿Realicé otras producciones por fuera de lo que me pidieron los docentes?**

- Sí, porque me interesó profundizar un tema visto en clase.
- Sí, porque lo visto en clase se vinculaba con cosas que me interesaban desde antes.
- Sí, porque quise aprender a manejar mejor alguna herramienta.
- No.

***6. ¿Participé del Taller Audiovisual?**

- Sí, porque me interesó a partir de lo visto en clase.
- Sí, porque descubrí que yo también podía hacer videos.
- No pude asistir por complicaciones de horario pero me hubiera gustado ir.
- No, porque no me interesa.

***7. Según el rol que tuve en el armado de la revista y otras actividades de las materias, ¿qué herramientas aprendí a usar? (Podés seleccionar más de una opción)**

- Blogger / Wordpress
- Grupos de Facebook
- Twitter
- Google Docs
- Prezi
- Power Point
- Programas de edición de video (Sony Vegas / Adobe Premiere)
- Photoshop

Otro (Issuu, Glogster, Animoto)

***8. ¿Aprendí colaborando con otros?**

- Participé activamente sumando aportes al grupo y pedí ayuda cada vez que lo necesité.
- Colaboré y pedí ayuda pero no mucho.
- No colaboré ni pedí ayuda cuando lo necesité.

***9. ¿A quién pedí ayuda?**

- Compañeros
- Ayudantes
- Docentes
- Coordinadoras de curso
- Familiares

Otros

***10. ¿Con quién colaboré?**

Compañeros

Ayudantes

Docentes

Coordinadoras de
curso

Familiares

Otros

***11. ¿Qué es lo que más me gustó? ¿Qué es lo que más disfruté?**



***12. ¿Con qué me aburrí?**

***13. ¿Qué puedo hacer/aprender hoy que me sirva para el futuro?**

***14. ¿Qué habilidades o intereses descubrí?**

9. 6 Modelo ficha de tutorías personalizadas a alumnos

Los registros de las tutorías, en los que se señalan los avances o retrocesos de los alumnos, se sistematizaron en un documento visible por los docentes de todas las materias, las coordinadoras de los cursos y la coordinación del proyecto.

NOMBRE DEL ALUMNO:

Edad:

Nacionalidad:

Lugar de residencia:

Blog:

FECHA EN LA QUE SE REALIZA LA ENTREVISTA:

INDICADORES:

En clase

- Nivel de contacto/interés con las clases y el proyecto.
- Dificultades en el trabajo.
- Habilidades digitales que aprendió/le faltan.

Relación con los otros

- Relación con los otros: compañeros, ayudantes, profesores, coord. de cursos.
- Traspaso de la barrera cultural (integración con la “otredad”).

Compromiso/Interés

- Intereses.
- Compromiso personal, para con los demás y la continuidad/sostenimiento de ese compromiso.

9.7 Modelo del plan de negocio proporcionado a los alumnos

El [plan de negocios](#) es un documento que debe describir la idea del emprendimiento, el producto o servicio que van a brindar como respuesta a una oportunidad detectada y su plan de acción. Esto quiere decir que tienen que detallar los **objetivos** que pretenden alcanzar en un determinado tiempo, **y la**

manera en que piensan lograrlo. Debe incluir un **análisis de los consumidores y los competidores.** También debe permitir identificar las diferentes [fuentes de financiamiento.](#)

Describan:

- Idea/oportunidad: qué necesidad satisface o qué situación resuelve la propuesta y para qué.
- Producto o servicio: qué voy a ofrecerle al consumidor.
- Contexto: dónde se va a usar el producto o servicio.
- Equipo: las habilidades y los perfiles de cada integrante.
- Objetivos: qué quiero alcanzar y cuánta plata quiero ganar.

Identifiquen:

- Consumidores y usuarios: quién compra el producto o servicio y quién lo usa no siempre es la misma persona.
- Fortalezas: qué cosas tengo que me ayudan a llevar adelante el emprendimiento, cuáles son mis ventajas, cuáles mis contactos, equipamiento, conocimiento, experiencia.
- Debilidades: qué cosas me faltan o qué cosas tengo que pueden debilitar mi emprendimiento, cuáles son mis desventajas.
- Competidores: quiénes hacen lo mismo, algo parecido y/o algo relacionado con mi propuesta.
- Riesgos: amenazas.

Definan:

- Procesos: cuáles son los pasos necesarios para obtener el producto o servicio.
- Roles: qué funciones se necesitan para realizar los procesos.
- Recursos: materiales, equipos, financiación, etc.

- Costos: cuánto me sale fabricar el producto o la puesta en marcha del servicio (debe incluir el costo de la materia prima, el costo de la hora hombre trabajada, el costo de la comercialización, etc.).
- Comercialización: cómo y dónde voy a ofrecer mi producto o servicio.
- Difusión y promoción: cómo voy a hacer para que los consumidores conozcan mi emprendimiento.

PROCESOS PRINCIPALES	QUÉ SE OBTIENE	CÓMO	CUÁNDO	CON QUÉ y CUÁNTO	CON QUIÉN

Planifiquen:

- División de tareas: especificar el nombre de la tarea, el responsable y el tiempo que lleva realizarla.

- Etapas:

- Investigación
- Diseño y desarrollo
- Producción
- Pruebas
- Difusión

9.8 Prototipos de proyectos de alumnos

Presentamos dos documentos elaborados en base al modelo del punto 9.6 por los alumnos. Corresponden a los proyectos del Videojuego ecológico y 1ª La Película.

Nombre del Proyecto: Eco-Fighters

Producto: Video Juego Ecológico

Considerar:

- ¿Qué vamos a hacer?

Un Videojuego sobre el medio ambiente.

- ¿Por qué lo vamos a hacer?

Porque nos interesa el tema.

- ¿Para qué?

Para concientizar a la gente sobre el cuidado del planeta.

- ¿Para quién?

Para chicos de 6 años a 9 años. Que a partir de ellos podemos concientizar a los padres.

- ¿Dónde?

Contactar a profesores de Ciencias Naturales, así nos dejan ir al colegio a enseñarles el videojuego (empezando por la primaria Plan Sarmiento, CABA).

- ¿Con qué recursos?

Autorización para salir del colegio e ir a una primaria (Plan Sarmiento) y que para cada dos chicos haya una computadora.

Objetivo del producto (para qué sirve y por qué):

La idea de este videojuego es educar a los chicos en el cuidado del planeta, desde acciones mínimas de la vida cotidiana. Después de que jueguen queremos que cambien sus comportamientos. Por ejemplo, no desperdiciar el agua cuando se están lavando las manos o los dientes.

Destinatario (para quién, quién es el usuario):

Para chicos de 6 a 9 años, nuestro primer público serían chicos de primarias, después lo bueno sería difundirlo por internet.

Contexto (dónde se realiza el proyecto, se espera que los alumnos “salgan” de la escuela (virtual o realmente) y se comuniquen con organizaciones, profesionales, referentes para recabar material):

Mientras hagamos el proyecto nos gustaría poder hablar con personas que sepan de video juegos y nos puedan aconsejar. Una vez terminado tendríamos que salir del colegio para mostrarlo.

Contenidos (con qué):

Con autorización del colegio para salir y con autorizaciones de los demás colegios para entrar. Y que cada 2 chicos haya una computadora.

Contenidos académicos (temas, materias, eje temático):

Básicamente se trata de ecología y abarcaría la materia Biología y Economía (agua, basura, electricidad y contaminación ambiental). En la parte del videojuego nos inclinamos a Diseño. Y también está la parte de hacerlo pedagógico y didáctico.

Planificación:

División de tareas. Roles dentro del equipo. Uno de los integrantes, además del rol propio del proyecto deberá estar a cargo de actualizar esta planilla.

Roles:

Victoria: Se encarga de completar la planilla (los viernes) Y de hacer el logo del videojuego.

Julieta: Investigación sobre temas de ecología

Carlin: Investigación sobre temas de ecología, diseño y programación del videojuego

Bruno: Investigación sobre temas de ecología.

Karen: Diseño y programación del videojuego. Diseño del personaje.

Maximiliano: Ayuda a Karen con el diseño del personaje.

Emilia: Diseño y programación del videojuego. Llena la planilla cuando Victoria falta.

Etapas	Tiempo estimado
Investigación	2 semanas
Diseño y desarrollo	2 semanas
Producción	1 semana
Pruebas	1 semana
Presentación	1 semana

Nombre del Proyecto: 1º1 La Película

Producto: Película documental

Considerar:

- ¿Qué vamos a hacer?

Un vídeo sobre el aula 1a1 que documente nuestras experiencias a nivel personal y sentimental, donde se muestran pensamientos autónomos.

-¿Por qué lo vamos a hacer?

Lo vamos a hacer porque se trata de nuestra aula, que nosotros hicimos en este año en la nueva aula, experiencias basadas desde lo individual, desde nuestros gustos y preferencias.

-¿Para qué?

Para que vean que se puede estudiar de muchas formas. Que existen otros métodos de enseñanza, que cada uno tenemos identidad propia, sentimientos propios.

-¿Para quién?

Para todos los que quieran verlo, para los adolescentes o adultos.

-¿Dónde?

En Internet o en todas las redes sociales por ejemplo: twitter, facebook, blogs, etc.

-¿Con qué recursos?

Con la notebooks.

Objetivo del producto (para qué sirve y por qué):

Para que podamos ver todo lo que hicimos en el aula 1a1 desde el principio del año. Queremos registrar ciertos comportamientos como la relación que existe entre un profesor y muchos alumnos que no tienen la misma manera de ver el

mundo y no aprenden igual. Registrar experiencias personales desde la identidad que cada alumno y cuál es el propósito de los docentes a la hora de enseñar.

Destinatario (para quién, quién es el usuario):

Para todos los que quieran verlo. ¿Quién sería el público más probable? Nosotros, todos los que hacemos 1a1 + otros chicos y profes del colegio + otros colegios.

Contexto (dónde se realiza el proyecto, se espera que los alumnos “salgan” de la escuela (virtual o realmente) y se comuniquen con organizaciones, profesionales, referentes para recabar material):

En el aula 1ª1.

Contenidos (con qué):

Archivo de videos y fotos de todo el año. Nuevos registros, hechos especialmente para la película.

Contenidos académicos (temas, materias, eje temático):

Sociales: Aula ideal para los padres desde su experiencia (desde chicos) comparando con el aula actual.

Diseño: Arte de la película, gráficos, colores, etc.

Gestión: Difusión, software de edición de video (ya tenemos) Por si acaso.

Literatura: Mejorar el guión y el diario de la película.

Música: Música de fondo para la película, efectos de sonido, CC.

Planificación:

División de tareas. Roles dentro del equipo. Uno de los integrantes, además del rol propio del proyecto deberá estar a cargo de actualizar esta planilla.

Roles:

Entrevistas y Diálogos: Milton.

Principal en organizar y pensar en las entrevistas. Lo que se les va a preguntar a todos aquellos que aparezcan:

-Profesores

-Estudiantes

-Ayudantes

-Personas externas al aula

-Podría ser a padres también, ¿no?.

Edición y continuidad: Saúl

Principal en la edición y organización de los videos. Efectos y sonidos.

Camarógrafo: Camilo

Principal en filmar las actividades que sucederán en el aula y las actividades propuestas para el proyecto de 1a1 la Película.

Documentalista escrito: José

<http://eldiariodelapelicula1a1.blogspot.com>

Principal en escribir en forma cronológica las actividades que se realizarán propuestas para el proyecto de 1a1 la película. Documento que pasará a ser el registro y la película escrita.

*Principal. Hace referencia al principal encargado de cada rol, pero todos los integrantes aportarán y ayudarán en todas las áreas.

Etapas	Tiempo estimado
Investigación	1 semana del 3/10 al 7/10
Diseño y desarrollo	1 semana del 10/10 al 14/10
Producción	2 semana del 26/10 al 7/11
Edición	1 semana del 8/11 al 14/11
Presentación	1 semana del 15/11 al 21/11

Entrevistas:

Para los chicos:

- 1) ¿Por qué se cambiaron de aula o cual fue el motivo para que te cambiaras?
 - 2) ¿Cómo te imaginabas la nueva aula?
 - 3) ¿Te gustaría volver al aula de siempre?
 - 4) ¿Cómo se imaginaban las tareas en la nueva aula?
 - 5) ¿Cómo te imaginabas que iba a ser el aula 1a1? ¿Dónde te imaginabas que iba a estar?
- || ¿qué es lo que más le gusta del aula 1a1?
- || ¿qué es lo no le gusta del aula 1a1?, ¿qué cambiaría?
- || ¿cuál es la mayor diferencia entre el aula común y el aula1a1?

Para los ayudantes:

- 1) ¿Cómo hubiera sido su aula ideal?

2) ¿Te sientes como si hubieras vuelto a ser alumno(a) de la secundaria?

Para los profesores:

1) ¿Cómo se sintieron siendo los profesores del aula 1a1?

2) ¿Cuál fue el proyecto que más le gustó? (De los 3 trimestres)

|| ¿qué es lo que más le gusta del aula 1a1?

|| ¿qué es lo no le gusta del aula 1a1? ¿qué cambiaría?

|| ¿cuál es la mayor diferencia entre el aula común y el aula1a1?

RESUMEN DE LOS PROYECTOS DEL TERCER TRIMESTRE

A continuación presentamos un resumen de todos los proyectos ejecutados en el tercer trimestre:

Curso 2º/3º

1. *Desear tu sueño. Tu sueño, tu pasión*

Objetivo (de los alumnos): Explicar cómo es la vida cotidiana de un bailarín.
“Elegimos este tema porque nosotros somos los protagonistas, y nos identificamos con eso, entonces nos atrapó muchísimo trabajar con algo que sentimos tanto (...)” “ Creemos que es muy interesante que sepan todo el sacrificio que uno hace para poder lograr lo que uno sueña y también sirve como ejemplo o ayuda a los que les interesarían dedicarse a esto”.

Productos:

> WIX: incluye entrevistas, videoclips, la rutina de los bailarines y una galería
<http://www.wix.com/tusueniotupasion/desear-tu-suenio>

> Canal de YouTube
<http://www.youtube.com/user/Deseatusuenio?feature=mhee>

> Prezi <http://prezi.com/3en8uwpkpe6f/desear-tu-sueno-tu-sueno-tu-pasion/>

Evaluación (de los tutores y docentes): trabajaron de forma muy emprendedora, siempre haciendo propuestas y buscando los medios para llevar a cabo las acciones que requería el proyecto. **Exploraron nuevas herramientas de forma autónoma** (Wix, Sony Vegas). **Aprendieron a manejar distintos formatos y el lenguaje audiovisual** (stop motion, documental, planos, etc.). Siempre se mostraron abiertos para aprender cosas nuevas y probar; unos de forma más independiente, otros con el impulso de tutores y referentes. **Trabajaron de forma colaborativa** y fue un logro del equipo integrar a uno de los chicos que no es bailarín del Teatro Colón. Aprovecharon cada instancia de tutoría para trabajar, consultar, organizarse, y también realizaron mucho del trabajo fuera del horario de la escuela para grabar y editar.

2. AshTom (por el nombre de sus integrantes: Ashbee y Tomás). Diseño y estampado de remeras con estética punk

Objetivo (de los alumnos): Estampar con stencils remeras lisas, para luego venderlas. Destinadas a adolescentes y jóvenes que sean punk skater hardcore (de 15 a 30 años). "Las vamos a vender por Internet, y presencialmente en recitales y eventos (...) El proyecto requiere habilidades manuales para el estampado, y una fuerte dosis de creatividad para la creación de diseños. Además, se ponen en juego habilidades digitales para la construcción de canales de venta de las remeras".

Productos:

> Tumblr <http://ashtomblremeras.tumblr.com/>

Evaluación (de los tutores y docentes): completaron todas las etapas del proceso (investigación, diseño, producción, plan de negocios –fueron los únicos del curso que se interesaron por una finalidad económica-). Sin embargo, les faltó planificación y organización en el trabajo, y mejorar el diseño de las impresiones, para lograr un mayor alcance.

3. Eco-fighters. Videojuego ecológico (expuesto anteriormente).

Objetivo (de los alumnos): Diseñar un videojuego sobre cuidado del medio ambiente destinado a los chicos (de 6 a 9 años), alumnos de escuelas Primarias. “Básicamente se trata de ecología (agua, basura, electricidad y contaminación ambiental). Y también esta la parte de hacerlo pedagógico y didáctico”. Plataforma utilizada: Scratch.

Productos:

> Prezi http://prezi.com/s5qqj0me1_on/eco-fighters/

> Niveles e instrucciones (diseñados por cada alumno); por ej: <http://scratch.mit.edu/projects/SweetEmi/2199839>

<http://sweetemiaula1a1.blogspot.com/2011/12/cuida-el-agua-proyecto-video-juego.html>

Evaluación (de los tutores y docentes): Hubo entusiasmo y compromiso con las diferentes etapas de trabajo: investigación del tema, comparación con otros juegos y búsqueda de programas. Aún con altibajos y ausencias de sus integrantes, los avances fueron continuos. Fue clave la utilización del grupo en Facebook para estar en contacto con los alumnos y compartir avances. Se incorporó la herramienta Scratch, que los chicos aprendieron a usar a través de tutoriales de la Web y con pruebas personales que luego fueron compartiendo/socializando.

4. Radio “El Corcho”

Objetivo (de los alumnos): Producir programas de radio que puedan escucharse a través de Internet.

Productos:

> Programas en Goear <http://www.goear.com/RadioElCorcho/songs/>

> Blog <http://radiocorcho.blogspot.com/>

> Canal de Vimeo <http://vimeo.com/radioelcorcho>

> Página en Facebook <http://www.facebook.com/#!/RadioElCorcho>

> Usuario de Twitter: @RadioElCorcho

Evaluación (de los tutores y docentes): Con los sucesivos programas, los chicos fueron tomando mayor dominio radial y eso mejoró la calidad del producto (hay que tomar en cuenta que el punto de partida fue de total desconocimiento ya que los chicos por lo general no escuchan radio). Hubo una actitud emprendedora en proponerle a la rectora del colegio seguir haciendo la radio en vivo durante los recreos el próximo año. Sin embargo, al interior del grupo el trabajo fue bastante dispar: algunos se comprometieron con su rol (de locutor, productor, operador técnico) y casi no estuvieron ausentes, mientras que otros no estuvieron. Utilizaron Twitter y la página de Facebook para difusión del programa.

5. 1a1LaPelícula (expuesto anteriormente)

Objetivo (de los alumnos): Producir un video que documente nuestra experiencia (la de los actores involucrados: alumnos, docentes, coordinadores) del aula 1a1. “Lo vamos a hacer porque se trata de nuestra aula; de lo que nosotros hicimos en este año en el aula nueva (...) Para que vean que se puede estudiar de muchas formas. Que existen otros métodos de enseñanza”.

Productos:

>Sitio oficial <http://www.1a1lapelicula.com.ar/>

>Diario de la película <http://eldiariodelapelicula1a1.blogspot.com/>

>Canal de YouTube <http://www.youtube.com/1a1lapelicula>

>Video de la primera presentación del proyecto <http://www.youtube.com/watch?v=Tcs0knK0m-Q&feature=youtu.be>

>Prezi <http://prezi.com/vpiq-duleb4c/1a1-la-pelicula/>

> Página en Facebook <http://www.facebook.com/#!/1a1lapelicula>

> Usuario de Twitter: @RadioElCorcho

Evaluación (de los tutores y docentes): Fue un proyecto con objetivos muy ambiciosos (tres *trailers* y la película que dura 40 min.), que lograron llevarse a cabo en tiempo y forma. Todos los integrantes del proyecto habían aprendido a editar video en el taller audiovisual a contra-turno. Excelente organización del trabajo en equipo (toma de decisiones, acuerdos comunes, división de roles, etc.), para cumplir todas las etapas: investigación, diseño y desarrollo, producción, edición y presentación. Durante el desarrollo del trabajo, fueron reelaborando el proyecto para lograr un producto de mayor calidad.

6. Los Borbotones. Festival

Objetivo (de los alumnos): Organizar un festival de música en donde haya diferentes estilos con una presentación de cada uno y una pareja de baile o una persona que lo interprete. Los estilos que se presentaron fueron: tango, rock, cuarteto y hip hop (krump). “Lo vamos a hacer porque la música nos divierte a todos (...) Para tomar la enseñanza de música desde un lugar diferente, aprender desde el baile, poniendo el cuerpo”.

Productos:

>Sitio oficial <http://www.wix.com/aleebboy/los-borbotones>

>Organización y realización del festival

>Rap realizado para Cs. Sociales, que explica el modelo agroexportador de la década del '80 <http://www.youtube.com/watch?v=oiuJYOF2hk8>

>Página en Facebook <http://www.facebook.com/pages/Los-Borbotones/116237338487928>

Evaluación (de los tutores y docentes): A pesar de ser reunidos por el interés por la música, cada uno de los integrantes del grupo tenía motivaciones e ideas muy distintas que costó reunir en un proyecto (luego se crearon micro-proyectos dentro del Festival). Al interior del grupo, algunos chicos se comprometieron fuertemente y fueron desarrollando diferentes aptitudes (organización, producción, armado, ordenado del Festival; prensa, difusión, edición; visuales y vjing).

Curso 4°/5°

1. SanJor y vos

Objetivo (de los alumnos): Rediseñar remeras para vender, y con lo recaudado ayudar a gente que lo necesita (los materiales se obtendría por donación de otras personas).

Productos:

>Remeras de algodón, con diseños originales y estampados

>PPT <http://www.slideshare.net/martinrk/presentacin-san-jor>

Evaluación (de los tutores y docentes): Buena organización del equipo, con una clara división de roles en función de las habilidades previas e intereses de sus integrantes (de estrategia y producción principal, producción secundaria y diseño). Faltó desarrollar aspectos del emprendimiento para que este tuviera mayor alcance, como por ejemplo utilizar diferentes herramientas de la Web para difusión de los productos (sólo hicieron publicidad presencial y boca a boca).

2. Cocina Sumaq. Guía de comidas peruanas en Buenos Aires

Objetivo (de los alumnos): Desarrollar un sitio dedicado a la comida peruana en Buenos Aires, que recomiende restaurantes donde se puede comer platos típicos de la cocina peruana. Destinatario: turistas extranjeros y gente que vive en Buenos Aires.

Productos:

><http://www.cocinasumaq.blogspot.com/>

><http://www.slideshare.net/1a1sarmiento/trabajo-de-presentacion-10659469>

Evaluación (de los tutores y docentes): Muy buen trabajo en equipo, aunque con diferencias marcadas en el compromiso individual. Su actitud

empresaria quedó de manifiesto en la producción de comida peruana para la 2ª Feria Azul, logrando conectar el producto de su proyecto con el espacio de la Feria (esto no fue tan logrado en otros grupos, con excepción de *SanJor* que también ofreció sus remeras). La división de roles interna al equipo se dio en función de los intereses individuales y se organizó en tres grandes áreas: plataformas, gráfica y contenido. Algunos integrantes de este equipo demostraron grandes avances en el manejo de herramientas digitales para el proyecto. Por otra parte, el trabajo estadístico que realizaron en Matemática potenció el recorte de la audiencia (y sus intereses) a la que se dirige el proyecto (ver síntesis del trabajo en [este post](#)).

3. Sakura. Manualidades

Objetivo (de los alumnos): Producir objetos originales de decoración y bijouterie

Productos:

>Objetos de decoración y bijouterie

>Sitio oficial <http://sakura-manualidades.tumblr.com/>

>Página en Facebook <http://www.facebook.com/sakura.manualidades>

>Canal de YouTube

<http://www.youtube.com/user/sakumanualidades?feature=watch>

Evaluación (de los tutores y docentes): Pese a que las integrantes de este grupo demostraron tener una actitud emprendedora, ya que manejaban distintas técnicas de producción (origami, macramé, programas de diseño, etc.), no lograron realizar un trabajo sostenido en el tiempo. Realizaron una producción mínima en comparación a su punto de partida.

4. Teatro de títeres. Fabricación de personajes y elaboración de un guión

Objetivo (de los alumnos): Fabricar títeres con materiales reciclados y armar el guión para producir una función. Tema: cuidado del medio ambiente. Audiencia: público infantil. “Es más entretenido para un niño de jardín ver una

función de títeres en donde explique detalladamente lo que propuse al principio, cosa que resultaría aburrida leer de un libro”.

Productos:

>Títeres y telón con materiales reciclados

Evaluación (de los tutores y docentes): Muy buena predisposición y compromiso de las integrantes del grupo para la investigación, producción y armado del guión. Lograron terminar de producir todos los materiales y la historia para presentarla en algún espacio extraescolar. Faltó crear un espacio de difusión del proyecto en la Web.

5. Corto sobre inmigración

Objetivo (de los alumnos): Producir un corto documental sobre la adaptación de los chicos inmigrantes al colegio.

Productos:

>Prezi http://prezi.com/8a_qrpsdooq0/cortos-inmigrantes/

>Corto (versión *beta*)
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Yp23p72ruq8

Evaluación (de los tutores y docentes): Debido a las reiteradas inasistencias de los integrantes del grupo, y a la falta de continuidad en el trabajo, sólo llegaron a producir una versión *beta* del corto. No hubo trabajo autónomo y división de roles efectiva. No se cumplieron los objetivos propuestos para el proyecto.

6. Monas quedan

Objetivo (de los alumnos): Inicialmente era un proyecto que tenía que ver con la cosmética; pero después el objetivo se orientó a producir un sitio sobre los criterios de belleza alternativos.

Productos:

>Sitio sin realizar <http://www.monasquedan.com.ar/>

Evaluación (de los tutores y docentes): Debido a las reiteradas inasistencias de los integrantes del grupo, y a la falta de continuidad en el trabajo, no concretaron ninguna de las ideas propuestas.

7. Reconstruyendo. Gráficas sobre etiquetas sociales

Objetivo (de los alumnos): Crear una campaña comunicacional a través de gráficas para intentar cambiar la forma de pensar de un sector de la sociedad (entre 45 y 65 años), con respecto a las *etiquetas sociales*.

Productos:

>Gráficas sobre diversas *etiquetas sociales*

>Prezi <http://prezi.com/vs9vwpey-nf/proyecto-reconstruyendo/>

Evaluación (de los tutores y docentes): La etapa de investigación fue demasiado extensa y dejó poco tiempo para la producción de las piezas. Aún así lograron al final hacer varios diseños incorporando herramientas de edición de imágenes y encuestas, que les proporcionaron datos cuantitativos propios como insumos para el trabajo. Faltó una propuesta de cómo se realizaría la campaña a través de la Web.

Proyectos unipersonales

Si bien los siguientes trabajos lograron cumplir sus objetivos, carecen de una dimensión fundamental del proyecto que es su carácter grupal. Por eso, si bien es destacable que hayan llegado hasta el final (cosa que no ocurre con las demás materias), no podemos considerarlos logrados en un sentido integral.

8. Diseño y construcción de una silla de manera para niños

Objetivo (del alumno): Diseñar un prototipo y construir una silla de madera con material reciclado ("pallet" provisto por la docente de Diseño)

Productos: Registro de la actividad en su blog personal <http://ezequielq.blogspot.com/2011/12/proyecto-final-matematica.html>

Video publicado en Facebook

Evaluación (de los tutores y docentes): Buen diseño y realización práctica, aunque con poca autonomía de trabajo. Faltó desarrollar el plan de negocio.

9. Construcción de un banquito de madera

Objetivo (del alumno): Construir un banquito de madera

Productos: Registro de la actividad en su blog personal
<http://jpaima.blogspot.com/2011/12/proyecto-final.html>

Evaluación (de los tutores y docentes): Realización práctica lograda, aunque con poca autonomía de trabajo. Faltó trabajo en el diseño y el plan de negocio.

10. Investigación sobre la evolución de los teléfonos celulares

Objetivo (del alumno):

Productos: Video que resume el trabajo

Evaluación (de los tutores y docentes): Hizo una corrección a la primera versión de su trabajo pero no incluyó aspectos sugeridos por el docente. Faltó profundizar el análisis.

11. Investigación sobre trastornos alimenticios en el fútbol

Objetivo (del alumno): Investigación sobre trastornos alimenticios en el fútbol

Productos: Texto. Elaboración en curso una presentación PPT o Prezi.

Evaluación (de los tutores y docentes): Utilizó como material una entrevista a un ex jugador de fútbol que integró la selección nacional.

9.9 Blogs de los alumnos

Curso 2°/3°

1. <http://micorazonbonito.blogspot.com>
2. <http://brannblogger.blogspot.com/>
3. <http://vicky13cook.blogspot.com>

4. <http://tomascarrillo191.blogspot.com/>
5. <http://cualkiera-cualkiercosa.blogspot.com/>
6. <http://skate2011blog.blogspot.com/>
7. <http://www.eltano-7.blogspot.com/>
8. <http://elsaster.blogspot.com/>
9. <http://ashby10.blogspot.com/>
10. <http://funpeoplebbk.blogspot.com/>
11. <http://floor-20.blogspot.com/>
12. <http://www.joseenriquevargas.blogspot.com/>
13. <http://14ivan.blogspot.com/>
14. <http://viinoencarton.blogspot.com/>
15. <http://16sxet.blogspot.com/>
16. <http://seconectoelpiojito.blogspot.com/>
17. <http://samueldelsarmiento.blogspot.com/>
18. <http://www.beliiii.blogspot.com/>
19. <http://webarmandoo.blogspot.com/>
20. <http://sweetemiaula1a1.blogspot.com/>
21. <http://www.folis-verghet.blogspot.com/>
22. http://victorvannort.blogspot.com
23. http://brunodupont.blogspot.com
24. <http://andresitoespinola.blogspot.com/>

25. <http://laarosmee.blogspot.com/>
26. <http://seconectofrankitto.blogspot.com/>
27. <http://vic70r-vic70r.blogspot.com/>
28. <http://danieltolaba.blogspot.com/>
29. <http://beeel-c.blogspot.com/>

Curso 4º/5º

1. <http://nicolaboca11.blogspot.com/>
2. <http://fran-19-20.blogspot.com/>
3. <http://caterinafranco.blogspot.com/>
4. <http://albertoloto.blogspot.com/>
5. <http://juanpabloaima.blogspot.com/>
6. <http://dariodornet.blogspot.com/>
7. <http://ezequielq.blogspot.com/>
8. <http://gabrielrojasarmiento.blogspot.com/>
9. <http://jenifferynfante28.blogspot.com/>
10. <http://cricripower.blogspot.com/>
11. <http://roconexion.blogspot.com/>
12. <http://llovialcorazon.blogspot.com/>
13. <http://lizadebluk.blogspot.com/>
14. <http://gabrielabelenburgos.blogspot.com/>
15. <http://qresunbeshomiiomaru1.blogspot.com/>

16. <http://anikiya.blogspot.com/>
17. <http://alejandra-conde.blogspot.com>
18. <http://dominiquecrespo.blogspot.com/>
19. <http://lovely-in-gorgeous-al.blogspot.com/>
20. <http://katikali.blogspot.com/>
21. <http://rebeldeforeber07.blogspot.com/>
22. <http://04nadialopez.blogspot.com/>
23. <http://wandabelenbrunello.blogspot.com/>
24. <http://lizdamm.blogspot.com>
25. <http://sandrosarmiento.blogspot.com>
26. <http://clauosorio15.blogspot.com>
27. <http://filosofia-sarmiento-101.blogspot.com/>
28. <http://jhanesiitah.blogspot.com/>
29. <http://jenifferynfante28.blogspot.com/>
30. <http://personasonline.blogspot.com/>
31. <http://nobodyslook.blogspot.com/>

10. EQUIPO

ETAPA 1: 2011

Director General: Alejandro Piscitelli

Coordinadoras: Carolina Gruffat y Heloísa Primavera

Coordinadora de docentes (1º y 2º trimestre): Luz Pearson

Gestión: Inés Binder

Investigadores: Julio Alonso, Sara Borda Green, Daniela Escobar, Marina Federman, Martina Neumarkt, Martín Rodríguez Kedikian, Cecilia Sabatino Arias, Camila Selva Cabral, Sofía Jauregui Oderda, y Leandro Moyano

Consultoras: Marta Tenuto (metodología), Betina Lippenholtz (base de datos)

Docentes: Franco Caruso | Déborah Covelo | Ignacio Gago | Laura Ghiglione | Juan Goldín | Verónica Lozano | Mariana Massigoge | María Novakosky | Adriana Pedrolo | Cecilia Perez Dequercq | Heloísa Primavera | Alejandra Redin | Lila Rucci | Cristian Valenzuela | Verónica Barrionuevo | Angeles Estrada Vigil | Raúl Farías | Noelia Luzar | Alejandra Masgoret | Javier Kullock | Louis Virah | Débora Winter

Autoridades del colegio:

Rectora: Roxana Levinsky

Coordinadoras de cursos: Carolina Del Cerro (2ºy3º) y Brenda Sigalovsky (4º y 5º)

ETAPA 2: 2012

Director General: Alejandro Piscitelli

Coordinadoras: Lorena Betta y Heloísa Primavera

Gestión: Inés Binder

Equipo Técnico de diseño, realización e investigación: Mariana Massigoge, Melina Masnatta, Valeria Larrart, Angeles Estrada, Ami Hafner, Marianela Sansone, Magdalena Siffredi, Valentín Muro, Jorge Crowe, Hernán Kerlleñevich y Pablo Boido.