

**Autor: Marisa Elena Conde**

**“Sacra Sandiego”**

**Proyectos interdisciplinarios –ABP-**

**Barrows (1986) define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los propios alumnos, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso.**

Nuevos saberes y habilidades son requeridos por la sociedad, pero ya no basta saber leer, escribir y realizar las operaciones básicas para considerarse alfabetizado. En necesario desarrollar nuevas habilidades que permitan al individuo desarrollarse plenamente en un mundo donde la tecnología cada vez se perfecciona más y proporciona desafíos y soluciones***. “El uso de la alfabetización para intercambiar conocimientos evoluciona constantemente, a medida que progresa la tecnología***”[[1]](#endnote-1). El saber científico y tecnológico se entrelazan y se hace más difícil distinguir cual es más importante. Lo cierto es que son elementos claves en el desarrollo de la economía de una sociedad organizada.

Antiguamente la riqueza de un país se medía en la reserva de recursos materiales, hoy día eso no alcanza sino está acompañado de conocimiento para su uso responsable y sustentable. La innovación y la creatividad aportan sus dosis para transformar el desarrollo socio-económico de los países y crear nuevas oportunidades en las que la inclusión y la equidad adquieran otra dimensión.

A medida que crecemos en la escuela el aprendizaje a través de juegos se va alejando de nuestras vidas. Parece ser que para aprender es imprescindible que la enseñanza se vista de rigurosidad y habite en un contexto tedioso y aburrido. ¿Cómo se va a aprender ciencia en otro ambiente?. Lo cierto es que no solamente en nuestro país sino en el mundo el aprendizaje de las ciencias está “haciendo agua” lo que nos remite a una búsqueda de una didáctica que atraiga en sus hilos de interés y curiosidad a los niños y jóvenes.

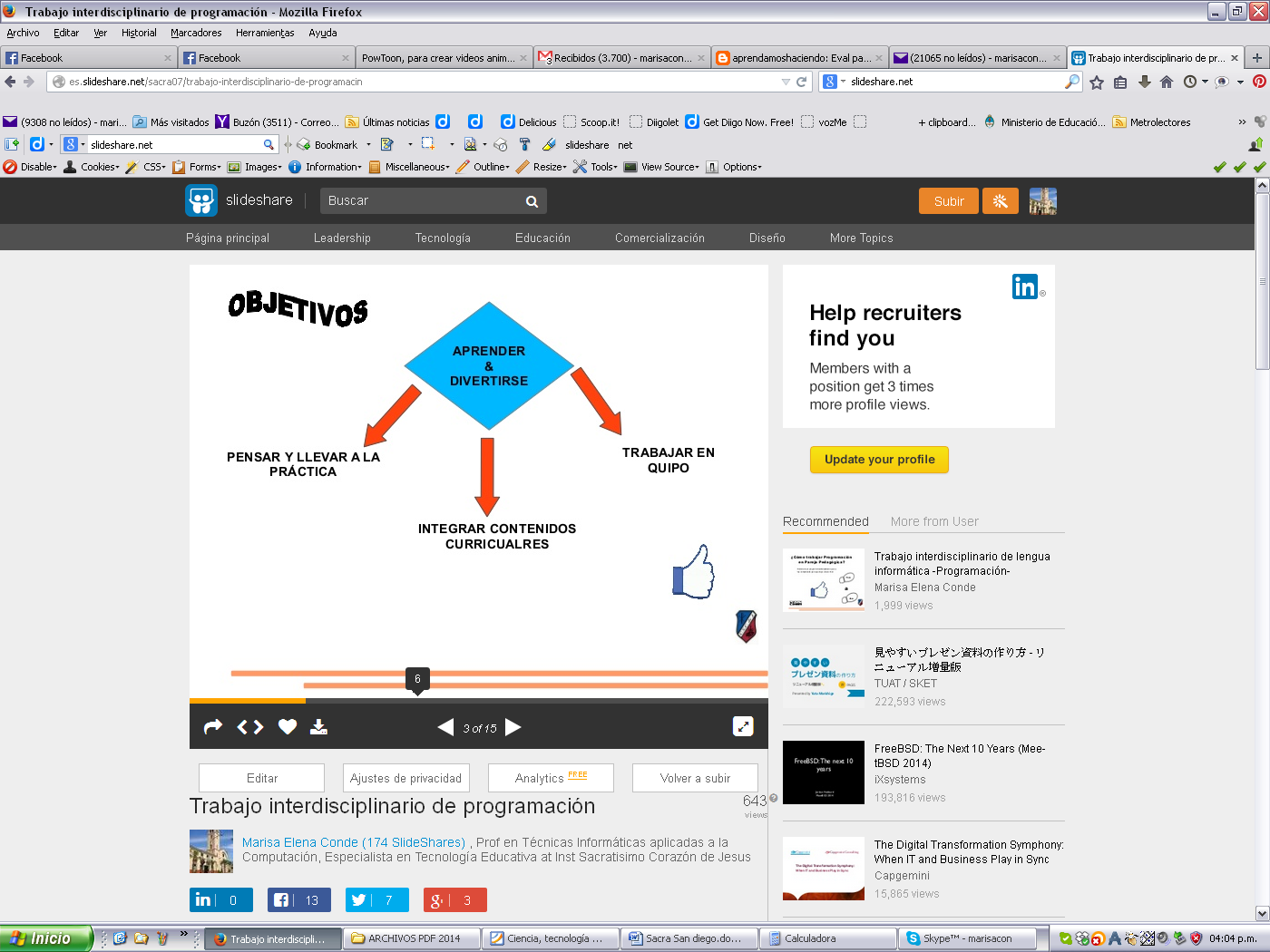
Existen numerosos recursos que fueron diseñados por otros que podemos aprovechar. Yo recuerdo un juego clásico “Carmen Sandiego”, para los memoriosos originalmente salió al mercado para ser utilizado en las computadoras **Apple II**. Mis hijos aprendieron Historia y Geografía de forma entretenida, a la vez que utilizaban la lógica para descubrir pistas y descifrar misterios. Recuerdo que muchas tardes nos sentábamos juntos frente a la computadora a resolver enigmas.

Nos propusimos entre varios docentes “revivir” este juego pero de forma tal que los estudiantes diseñaran el juego.

Nos reunimos los profesores en varios recreos (luego seguimos via e-mail) para pensar y decidir la forma en que íbamos a trabajar.

El primer paso fue encontrar una versión que pudiéramos descargar**[[2]](#endnote-2)** e instalar en las computadoras para que los chicos lo jugaran y entendieran cómo era la mecánica del juego, y también para que los profesores recordáramos los detalles.

Este proyecto se llevo a cabo con estudiantes de 1er año B y luego se sumaron los de 3ero B



Una vez que jugaron estuvieron en condiciones de armar un guion en el que pudieran pensar por un lado las pistas para encontrar el tesoro robado y por el otro lado las pistas para descubrir al ladrón y poder librar una orden de arresto y atraparlo

Se organizaron el grupo para elaborar en google doc un guion donde pudiera desarrollar y negociar las ideas con todos los integrantes.

Una vez elaborado el guion, se distribuyeron los roles para que pudieran armar la propuesta. En plástica dibujaron los personajes que encarnarían al ladrón, (la idea es que en el 2015 lo continúen ya que el tiempo en clase fue acotado para poder desarrollar todo lo que deseábamos)

La elección de los escenarios donde se desarrollaría la historia como así también la breve descripción que permite conocer brevemente al país fue decidida por los jóvenes y luego consultada a la profesora de Geografía quien se ocupó del resguardo epistemológico para que las historias fueran verosímiles. El diálogo fue revisado en clase de Lengua como una actividad de práctica de lenguaje.

Quedó pendiente con la profesora de música crear los efectos de sonido y la música típica de los países a visitar

Mientras desarrollaban los personajes en plástica, en horas de Informática se comenzó a programar. Los estudiantes si bien habían tenido una aproximación a la programación con Scratch en otros momentos áulicos el proyecto requirió aprender nuevos conceptos para que las ideas se concretaran.

Se diseñó un programa de tutorías en los que estudiantes de 3er año “B” eligieron a un estudiante de 1er año B. El objetivo de estas actividades fue que compañeros con mayor experiencia en programación acompañaran a los chicos de 1er año B



El programa mencionado funcionó de forma extra-clase. Los chicos consultaban y eran ayudados por sus pares fuera de clase. Convencidos que los jóvenes pasan muchas horas frente a la computadora tratamos de vincularlos por afuera de la escuela.

En este proyecto trabajamos diferentes espacios curriculares; Plática, Lengua, Geografía, Música e Informática. Cada área aportó lo suyo para que los chicos pudieran desarrollar un producto en el cual convergieran todos los aprendizajes. La tecnología nos brinda herramientas que permiten desarrollar propuestas diferentes, y la creatividad se pone en juego al momento de diseñarlas. Queremos que los chicos se apropien de los contenidos impartidos de forma tal que puedan converger en un producto.

Pensar el desafío y acercárselo a ellos; los destinatarios permite una nueva forma de enseñar y de aprender. Ellos lo hacen motivados y disfrutan de sus avances al ver que sus ideas cobran fuerza a través de la programación.

En la vida real los desafíos a los que debemos hacer frente requieren de todo nuestro potencial de resolución y para ellos vinculamos todo el conocimiento adquirido para hallar una solución. No lo hacemos en compartimientos estancos, sino que requerimos de todas los conocimientos y que ellos se combinen en nuestro cerebro para encontrar la mejor manera de resolver. Tampoco lo hacemos en soledad. A la luz de los descubrimientos realizados en el área de las Neurociencias se sabe que aprendemos mucho mejor cuando lo hacemos en red. De esto se trata; de armar redes que permitan complementar el conocimiento y aquellos que no se sepa lo pueda aportar otro y de esta manera enriquecernos todos.

**Evaluación:**

1- Trabajo grupal

2- Interacción y proceso entre los miembros de los diferentes grupos

3- Interacción y proceso entre los “Ahijados” y los “Padrinos”

Se consensuo una rúbrica de evaluación entre los docentes que participaron en las que se establecieron categorías de análisis.

Esta rúbrica se les entregó a los chicos al inicio del proyecto para que ellos mismos pudieran saber de antemano los aspectos a evaluar y poder enfocarse en el desarrollo del proyecto

**Para seguir trabajando:**

Por cuestiones que hacen al tiempo áulico demandado nos quedamos sin tiempo para incorporar muchas cosas, por lo que este proyecto seguirá en el 2015 en el cual se agregará

1 Efectos de sonido

2- Cronómetro y Variables de tiempo

3- Niveles de complejidad : Modo Novato – Detective – Especialista (los chicos pensarán las categorías)

Los profesores que participamos en la propuesta creemos que el cambio que necesita en la escuela no va a venir sólo de la mano de la Tecnología sino de la forma en que los estudiantes puedan integrar en un proyecto los saberes aprendidos en las diferentes disciplinas y de esta forma extrapolarlos y encontrar solución a los problemas.

La sociedad necesita que los sujetos trabajen colaborativamente y encuentren soluciones creativas.

Encontramos que esta forma de trabajar con ellos no sólo los anima sino que mejora las relaciones interpersonales de todos, estudiantes y docentes

**"El mundo te exige resultados. No le cuentes a otros tus dolores de parto... muéstrales al niño"—** [**Indira Gandhi**](http://www.frasedehoy.com/autor/65/indira-gandhi)

Los proyectos se encuentran en**:** [**http://scratch.mit.edu/studios/798168/**](http://scratch.mit.edu/studios/798168/)

Equipo docente:

Inst Sacratísimo Corazón de Jesús

Moliere 856 CABA – Rep. Argentina

Prof de Geografía : Silvana Ucha

Prof de Plástica; Marcelo Rodriguez Mordiero

Prof de Lengua: Valeria Guerrisi Monier

Prof de Música: Florencia Kratochvill

Prof. de Infomática: Marisa Elena Conde

Bibliografía:

FONTCUBERTA, Montserrat Dalmau y TRAVER, Iolanda (2010) “El Hilo del Mito”

Disponible en:

<http://www.educaixa.com/documents/10180/28897/Dossier+educativo+El+Hilo+d>

[el+Mito/fe89daf9-ffd7-4a07-8038-68f22e6762e2](http://www.educaixa.com/documents/10180/28897/Dossier+educativo+El+Hilo+d)  Visitado el 08/07/2014.

AJOY, Daniel y MEDEL, Ricardo (2008), “Programación básica con laberintos”

Disponible en:

<http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=90399&referente=noticias> Visitado el 08/07/2014.

BRENNAN, Karen Brennan (2011) CREATIVE COMPUTING a design-based

introduction to computational thinking.

Disponible en : [http://scratched.media.mit.edu/sites/default/files/CurriculumGuide-v20110923.pdf](http://scratched.media.mit.edu/sites/default/files/CurriculumGuide-v20110923.pdf%20)

Visitado el 08/07/2014.

BUCKINGHAM, David (2008), “Repensar el aprendizaje en la era de la cultura

digital”. Dossier Revista El Monitor. Disponible en:

<http://www.me.gov.ar/monitor/nro0/pdf/monitor18.pdf> Visitado el 08/06/2014.

SEGAL, Analía y otros (2012), “Material de lectura: Nuevos escenarios para la

socialización y el aprendizaje”, Videojuegos educativos en el aula, Especialización

docente de nivel superior en educación y TIC, Buenos Aires, Ministerio de Educación

de la Nación.

LEVIS, Diego (2005), “Videojuegos y alfabetización digital” Publicado en “Aula de

innovación Educativa”, Barcelona. Disponible en

<http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/videojuegos%20y%20alfabetizacion.pdf>

Visitado el 08/07/2014.

“Sembrando las semillas de la sociedad creativa” - Mitchell Resnick:

[http://web.media.mit.edu/~mres/papers/sowing-seeds-spanish-translation.pdf](http://web.media.mit.edu/%7Emres/papers/sowing-seeds-spanish-translation.pdf) Visitado el 08/07/2014.

“Cerrar la brecha de la fluidez” -Mitchell Resnick:

[http://web.media.mit.edu/~mres/papers/cacm-3-01-spanish.pdf](http://web.media.mit.edu/%7Emres/papers/cacm-3-01-spanish.pdf) Visitado el 08/07/2014.

Links

1. <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/education-building-blocks/literacy/> [↑](#endnote-ref-1)
2. [htthttps://www.youtube.com/watch?v=Sy9QFGP5Jcg](http://www.clasicosbasicos.com/juegos/puzzle/carmen-sandiego)

   <http://es.slideshare.net/sacra07/trabajo-interdisciplinario-de-programacin> [↑](#endnote-ref-2)