

CONVOCATORIA: BUENAS PRÁCTICAS EN EDUCACIÓN- 2021

Presentación: videoconferencia.

Autoras: Mariela Reiman, Alejandra Bresles y Shirli Aufgang, Asociación Civil Chicos.net, Argentina

INNOVACIÓN INCLUSIVA. MUCHOS BRAZOS PARA ALCANZAR A TODOS Y TODAS

¿Cómo ayudar a mejorar las oportunidades de niños y niñas que durante la pandemia quedaron aún más en desventaja? Desde esta pregunta surge el programa Historias para armar.

Desde hace casi dos años nuestro contexto ha cambiado radicalmente, actividades y encuentros que antes eran frecuentes en espacios públicos y en presencia, hoy se sostienen a través de los medios digitales. Reuniones de padres, tareas escolares, clases y hasta cumpleaños, se dan cita en la pantalla de la PC o del teléfono. Esta realidad ha modificado las relaciones, obligándonos a generar nuevas y creativas respuestas para poder seguir “en contacto” sin exponernos a riesgos sanitarios. Muchos docentes, educadores/as, madres y padres, han desplegado su imaginación para inventar nuevas formas que garanticen que el aprendizaje de niños y niñas no se interrumpa.

Sin embargo, en algunos contextos, estas transformaciones en los modos de relacionarnos, enseñar y aprender se vuelven más difíciles. A la brecha digital más conocida, la de la disponibilidad de aparatos y conectividad, se le agrega una segunda brecha aún más difícil de cerrar: la que separa a aquellos que disponen de las habilidades para beneficiarse de la tecnología, de quienes no. Familias, docentes y estudiantes deben preocuparse no solo por el acceso sino también por la utilización de pedagogías digitales efectivas.

Aún hoy, que muchas actividades retoman la presencialidad, la experiencia transitada por la pandemia nos ha dejado la necesidad de repensar las prácticas en las aulas, las formas de enseñar y aprender, y la necesidad de acompañar la formación con habilidades digitales.

Los inicios

Desde Chicos.net junto con el área de responsabilidad social de Disney, y con el apoyo de Eidos Global, nos propusimos trabajar en una estrategia que pudiera

dar respuesta a la diversidad de realidades de Latinoamérica. Así, dando continuidad a la línea de trabajo que ya se venía implementando¹, y con la preocupación de diseñar tecnologías inclusivas, nació Historias para armar (HPA).

Para alcanzar diversidades era necesario contar con múltiples miradas, por ello desde su gestación el proyecto contó con un equipo interdisciplinario y diverso: especialistas en diseño, tecnología, educación, contenidistas, artistas, programadores, trabajaron en conjunto para crear la propuesta. Además los materiales contaron con la consultoría de género, para cuidar la inclusión tanto desde el lenguaje como en las imágenes e ilustraciones.

A su vez, para respetar la multiculturalidad de nuestra región, se realizaron mapeos previos de intereses, características y necesidades de los diversos países. Así, los personajes, colores, y elementos presentes en los cortos audiovisuales y en el Creador de historias resultan diversos y representativos de distintas zonas de Latinoamérica y el Caribe.

Sus diferentes brazos

Luego de casi un año de desarrollo, en mayo de 2021, el proyecto salió a la luz y hoy ya es utilizado por más de 80.000 educadores y educadoras de toda la región. En Historias para armar los recursos y materiales están concebidos desde una perspectiva de inclusión en todas las dimensiones:

- **Son gratuitos.** Hoy encontramos en Internet muchos sitios que ofrecen “soluciones” y que aparentemente son gratuitos. Sin embargo, muchas veces lo que no pagamos con dinero lo estamos pagando con nuestros datos. Así, terminamos suscribiéndonos a servicios que no deseamos (y que nos llenan la casilla de correos), o accediendo a promociones que empiezan siendo gratuitas pero que luego exigen un pago. Los recursos de HPA son completamente gratuitos, sin letras chicas. En los casos en que se solicita un mail o un nombre de usuario, solo es a los fines de que cada niño, niña o docente pueda guardar sus trabajos en su cuenta.
- **Se pueden usar sin conexión a Internet.** Si bien la conectividad es cada vez más amplia, sabemos que en muchas zonas aún no está garantizada o es inestable. Por ello es importante tener la posibilidad de utilizar los recursos tanto de forma *online* como *offline*. Con esta premisa se desarrolló una versión *offline* del Creador de historias que puede descargarse e instalarse en las computadoras de la escuela, o en los dispositivos de docentes, de manera de poder utilizar la aplicación aún cuando estamos

¹ Historias para armar se desarrolla sobre la base de las experiencias con el Programa *Disney TinkerLab*. Que ofrecía capacitaciones, materiales y recursos para que docentes de diferentes países de Latinoamérica implementen propuestas de creación con medios digitales con sus estudiantes. A partir de esta experiencia se desarrolla una herramienta integral propia que pueda dar respuesta de manera actualizada y a gran escala a las necesidades de educadores y estudiantes hoy.

fuera de línea. Todos los contenidos fueron diseñados con esta lógica: la serie de cortos audiovisuales también puede descargarse para compartirse a través de *pendrives* o servidores, las propuestas didácticas y tutoriales de proyectos están disponibles en archivos PDF para leer en pantalla o imprimir.

- **Son flexibles y sostenibles en el tiempo.** Un recurso es valioso si podemos utilizarlo muchas veces y de diferentes maneras. Los recursos de Historias para armar pueden adaptarse a diferentes propósitos educativos y a la vez combinarse con otras aplicaciones, como por ejemplo *Scratch*. Así, una historia armada en el Creador de historias sobre la contaminación del agua, luego puede convertirse en un videojuego de educación ambiental.
- **Las propuestas son variadas en cuanto a intereses, dificultad y recursos.** En el sitio web de HPA hay propuestas para docentes, familias y estudiantes. Todas contemplan diferentes grados de dificultad, uso de dispositivos o utilización de materiales analógicos, ideas y proyectos utilizando diferentes formatos: animaciones, películas, historietas, videojuegos y relatos sonoros. Incluso los tutoriales para niños y niñas, las fichas con propuestas para personas adultas se pueden buscar aplicando filtros según estos criterios: tema, dificultad, dispositivos, conectividad y formatos.
- **Pueden articularse con los contenidos curriculares.** Las interrupciones en la escolaridad en estos últimos tiempos han hecho que la concreción de objetivos curriculares básicos sean un tema prioritario para el sistema educativo. Desde Historias para armar esta preocupación se ve reflejada en la diversidad de trayectos educativos y fichas didácticas que se ofrecen para trabajar la lectoescritura, el pensamiento computacional, el desarrollo de habilidades del siglo XXI y socioemocionales, y la alfabetización digital.
- **Son atractivos para los y las estudiantes y, a la vez, promueven el desarrollo de habilidades.** Otra gran cuestión de la tarea docente siempre ha sido la motivación de los y las estudiantes. Cómo presentar actividades atractivas y a la vez formativas. En muchas ocasiones estas dos opciones se contraponen y nos encontramos ofreciendo propuestas llamativas pero poco educativas o viceversa. Desde Historias para armar creemos que el paradigma *maker* (aprender haciendo) articula estos dos elementos. Por ello, la actividad autónoma con el Creador de historias junto con la colección de tutoriales para concretar proyectos digitales y analógicos, ubican a niños y niñas en el centro de su propio trabajo, permitiéndoles crear y aprender según sus intereses, ritmos e inquietudes.
- **Fortalezcan y brindan herramientas a los adultos.** Muchas veces la inclusión de tecnologías, ubica a docentes y adultos en posiciones de “no saber” frente a las nuevas generaciones. Por este motivo, las propuestas para familias y docentes de HPA se proponen reducir brechas

generacionales y fortalecer el diálogo y aprendizaje entre todas las partes. Además, el proyecto ofrece capacitaciones de forma permanente para acompañar a docentes que quieran incluir estas estrategias en sus clases.

¿Qué se puede hacer con HPA?

Si eres un niño o una niña, puedes ingresar a www.creador.historiasparaarmar.org expresar tus ideas y crear tus propios relatos.

Si eres madre o padre, puedes encontrar juegos e ideas para imaginar historias con tus hijos. www.historiasparaarmar.org/familias.

Si eres educador/a, puedes acceder a una variedad de proyectos y actividades para implementar con tus estudiantes y acompañarlos en el desarrollo de sus habilidades. También podrás acceder a las instancias de capacitación que se ofrecen en el sitio. <https://www.historiasparaarmar.org/docentes>

RECURSOS Y CONTENIDOS DE LA PLATAFORMA

- **Sección EXPLORAR**

Serie de seis piezas audiovisuales de ficción (6 a 8 minutos) para introducir a niños y niñas en *storytelling* y medios digitales y pensamiento computacional. Protagonizadas por dos amigas adolescentes que en cada episodio se enfrentan con desafíos y crean una nueva historia con ayuda de la tecnología.

- **Herramienta CREAR**

Se trata de un recurso digital interactivo que acompaña a niños y niñas en el proceso de creación y escritura de historias con comienzo, nudo y final; ayudándolos a inspirarse, romper la hoja en blanco y organizar sus ideas paso a paso. La selección de escenarios y personajes, a los que se les pueden cambiar sus expresiones y ropas; agregar elementos y sonidos; hacen más nutritiva la construcción del relato escrito. Un espacio para dar lugar al pensamiento creativo y a la pregunta por aquello que se quiere expresar.

- **Recursos CONTAR**

La sección CONTAR incluye propuestas y proyectos de diversa complejidad para producir con medios digitales y “dar vida” a las historias escritas en la sección CREAR, convirtiéndolas o expandiéndolas en forma de videojuegos, relatos sonoros, animaciones, películas o historietas. Esta sección constituye la etapa final de la propuesta, con énfasis en narrativas transmedia para promover la exploración y adquisición de los lenguajes del siglo XXI y la diversidad de formatos con los que cuentan hoy niños y niñas para expresarse y comunicar sus ideas. Para esta sección se tuvieron en cuenta distintos criterios que garanticen el involucramiento de niñas y niños con diversos intereses y posibilidades:

1. Niveles de dificultad.
2. Con y sin medios digitales.
3. Con diversidad de dispositivos: computadora (PC, *notebook*, *netbook*), celular y *tablet*.
4. Conexión: con o sin internet.
5. *Softwares* accesibles: en el caso de sugerirse *software* o editores, son siempre libres y gratuitos.

RECURSOS PARA DOCENTES

Los recursos que se ofrecen están pensados para promover el aprendizaje basado en proyectos y la articulación con distintos contenidos curriculares.

Respondiendo a la necesidad actual de contar con herramientas para las modalidades híbridas y brindando modelos para la innovación con medios digitales, basados en usos relevantes y creativos, más que en tecnología sofisticada.

En la sección **DOCENTES** del sitio web, los y las docentes cuentan con:

- **Microcontenidos sobre educación y *storytelling***

Un recorrido por los conceptos clave que sustentan pedagógicamente las propuestas.

- **Trayectoria educativa**

Una serie de desafíos que tienen como objetivo final la generación y difusión de una historia en un formato que los y las estudiantes eligen.

- **Fichas de trabajo**

Con ideas y propuestas para utilizar la herramienta Crear y los proyectos de la sección Contar al servicio de los contenidos y procesos escolares (introducir un tema, evaluar, experimentar y contar procesos científicos, comunicar y presentar, entre otros).

- **Ficha didáctica interactiva**

Además, la sección Crear historias, contempla una herramienta diseñada para que las y los docentes puedan proponer sus propias actividades de clase y enviarlas a sus estudiantes a través de consignas creativas.

Buscador de recursos

A fin de que puedan ampliar el espectro de posibilidades de uso de los recursos, los y las docentes podrán además utilizar diferentes filtros para buscar secuencias didácticas según múltiples criterios: Disponibilidad tecnológica, Área de conocimiento, Habilidades, Tipo de recurso.

RECURSOS PARA FAMILIAS

Historias para armar se desarrolló en el contexto de educación remota que hizo que las escuelas debieran reforzar la comunicación y la alianza con las familias. Este vínculo siempre fue necesario y ahora demostró ser prioritario. Padres y madres debieron acompañar y ayudar a sus hijos e hijas, generar los espacios para que aprendan y hagan sus tareas y también puedan gestionar la creciente vida digital de manera saludable. Historias para armar incluye cartillas con actividades, desde las más sencillas y sin elementos, hasta las que requieren medios digitales para animarse a crear historias en casa. Son tarjetas imprimibles, para aprender desde una propuesta *edutainment* (educación + entretenimiento) ejercitando la imaginación en familia.

Los medios digitales al servicio de la educación

La tecnología educativa puede generar nuevas conexiones entre estudiantes, docentes, familias, tutores y comunidad educativa en general, permitiendo la creación de redes de apoyo al aprendizaje, tanto dentro como fuera de las aulas, promoviendo un mayor y mejor compromiso de todos con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para ello, cualquier aproximación que hagamos al uso de la tecnología debe centrarse en lo educativo y no solo en lo tecnológico. La innovación de HPA está dada por la pedagogía y la creatividad, no por la alta sofisticación tecnológica, para garantizar inclusión. Comprender estas diferentes necesidades y contextos nos lleva a diseñar proyectos más inclusivos y flexibles.