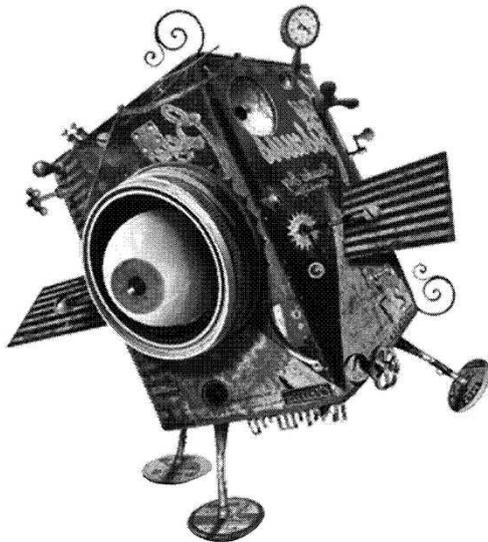


ESTACIÓN 1

Primaria Digital



RECONOCIMIENTO DEL ENTORNO MULTIMEDIAL

ESTACIÓN 1:

Reconocimiento del entorno multimedial

En esta primera estación de trabajo abordaremos las líneas generales de la propuesta:

El marco político y pedagógico de Primaria Digital, las potencialidades de las Aulas Digitales Móviles, el concepto de entorno multimedial, así como las capacidades que fortalecen las actividades multimediales.

Marco político

Desde la Dirección Nacional de Nivel Primario, la integración de TIC en las escuelas, se establece como una instancia de continuidad y proyección de propuestas iniciadas en el nivel, en relación a la dotación de equipamiento realizada a las escuelas inicialmente con el PIIE y luego con el FOPIE pero también en torno a un enfoque pedagógico significativo de incorporación de las TIC en las prácticas de enseñanza.

El Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente 2012 – 2016 reconoce la importancia de las transformaciones educativas logradas hasta la fecha, pero también propone un plan educativo para los siguientes cinco años. La formación docente y el fortalecimiento de los equipos de trabajo tienen un rol preponderante en este desafío que es mejorar la educación en nuestro país. Las políticas en este sentido son claras: las prioridades son la inclusión y la mejora en la calidad de la enseñanza y los aprendizajes.

La principal preocupación, entonces, continúa centrada en la desigualdad de oportunidades en el acceso a las TIC que atraviesa a la población infantil y su impacto en las posibilidades de formación y desarrollo de los proyectos de vida. El conjunto de acciones que se plantean, son parte de un programa político que garantiza desde el Estado una distribución más equitativa de la información y el conocimiento en un presente, pero sustentable en un futuro.

Y es justamente la escuela, como institución del estado, que por su interacción real y permanente con niños y padres atravesados por la desigualdad, debe dar respuesta a la concreción del derecho a la educación y a la igualdad de oportunidades.

En el marco de este Proyecto Educativo Nacional, los objetivos pedagógicos del Nivel Primario son:

- **fortalecer las trayectorias escolares generando mejores condiciones para la enseñanza y los aprendizajes.**
- **consolidar una escuela igualitaria**, en la que el principio de la universalidad e igualdad supone construir las condiciones materiales, pedagógicas y didácticas necesarias para que todos los niños y niñas puedan apropiarse de los saberes que la escuela les ofrece.

Primaria Digital, la propuesta de integración pedagógica de TIC para el nivel, acompaña estos objetivos entendiendo que las desigualdades sociales y personales muchas veces se convierten en barreras al aprendizaje y que la labor específica de la escuela debe ser garantizar el derecho a la educación a todas las infancias. Resulta necesario, entonces, reconocer la complejidad de un contexto en el que “las nuevas tecnologías, el papel de los medios de comunicación, el lugar de una gran parte de los niños y niñas como consumidores privilegiados, el acceso que los mismos tienen a la información; la realidad de otros que aún no han ingresado al mundo de los medios y las nuevas tecnologías, interpelan una vez más las formas de enseñar y sus sentidos” (Documento: Políticas de Igualdad para las escuelas primarias 2012 – 2013 Programa para Integral para la Igualdad “Mejores propuestas escolares para las generaciones del Bicentenario”).

De allí que las propuestas de alfabetización multimedial que de aquí se desprenden se conciben como un aporte al conjunto de prioridades educativas planteadas por el Nivel Primario en dos sentidos: como contenido necesario de poner a disposición de los niños de manera de alcanzar mejores niveles de justicia educativa y como recurso que amplía las potencialidades pedagógicas de la escuela para transmitir los contenidos que históricamente han sido su responsabilidad.

En este marco, **Primaria Digital**, tiene como objetivo general garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los niños y niñas de nuestro país. Sus objetivos particulares son:

- . Promover el acceso a equipamiento digital en forma gratuita.
- . Generar nuevas y mejores condiciones para el logro de aprendizajes relevantes y significativos.
- . Integrar lenguajes multimediales a las dinámicas escolares.
- . Desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades necesarias para que sean protagonistas en los entornos tecnológicos.
- . Posibilitar el acceso de los alumnos y alumnas a contenidos de calidad a partir de un entorno multimedial que se propone además, como un espacio de interacción y creación.
- . Renovar tiempos y dinámicas escolares a partir de la reorganización del espacio físico y el despliegue de nuevas estrategias de trabajo con los alumnos, y entre los mismos docentes.
- . Ampliar el universo cultural de los alumnos y las alumnas del nivel primario a partir del acceso a diversas fuentes de información.
- . Propiciar el desarrollo profesional de los docentes con el propósito de abrir espacios de reflexión, recuperación de experiencias anteriores y acciones concretas con TIC en las aulas.

Primaria Digital se despliega en tres líneas de acción, que se articulan entre sí: la capacitación a docentes y equipos técnicos, el desarrollo de un entorno multimedial y el equipamiento de Aulas

Digitales Móviles (ADM) para las escuelas del Nivel Primario de todo el país (este último punto se concretará paulatinamente, comenzando por las escuelas PIIE 2010).

Esta estación de trabajo se enmarca en la primera de estas líneas: la capacitación a ustedes, que en labor cotidiana encontrarán esta propuesta funcionando en las escuelas del nivel, que se sostiene a partir del trabajo en el entorno multimedial desarrollado para las ADM y que además estará disponible en otros equipamientos.

Desde el Ministerio de Educación de la Nación, a través de su Dirección de Nivel Primario, entonces, se ha decidido equipar a las escuelas primarias con la modalidad de Aula Digital Móvil, ya que potencia el trabajo colectivo y colaborativo a partir de un dispositivo tecnológico multimedial de estructura modular.

El Aula Digital Móvil habilita espacios para que:

- Docentes y alumnos trabajen en una intranet conectados al servidor pedagógico.
- Trabajen de manera individual con los contenidos de las netbooks.
- Se articulen en una tarea conjunta de a grupos, en una misma netbook.
- Netbooks y servidor dialogan, además con los otros dispositivos (cámara fotográfica, pendrives, pizarras, proyectores), como así también con la diversidad de modalidades de equipamiento que ya existe en las escuelas, tanto técnica como pedagógicamente en cuanto a la apropiación y potencialidad de la incorporación de TIC para el Nivel.

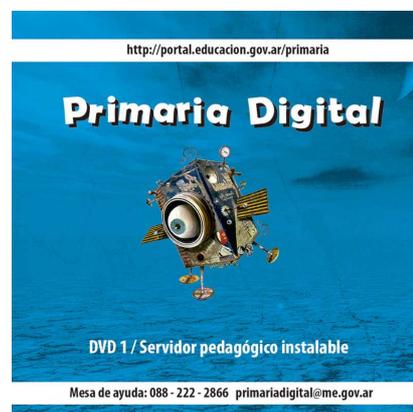


Pistas para el docente

Aquellas escuelas que no reciben ADM, recibirán una versión del Servidor Pedagógico Instalable (SPI) de Primaria Digital que permite acceder a los contenidos de la propuesta.

Esta versión de la propuesta es la que encontrarán en el **DVD 1 / Servidor Pedagógico Instalable.**

Esta versión se puede instalar en el laboratorio de la escuela y en sus computadoras personales, y habilita el trabajo en el Aula Virtual de Primaria Digital. Si las máquinas están en red, la opción de trabajo habilitada será la del ingreso a través del ícono de las múltiples casas. Si las máquinas no estuvieran en red, el ingreso será a través del ícono de la casa individual.



- En el Módulo de la **Estación 4 Configuración técnica / Armado de Aulas Digitales Móviles** encontrarán el instructivo para su instalación.

Las ADM permiten planificar distintos tipos de usos según la necesidad pedagógica. De este modo habilita el trabajo:

- . En red, conectados al Servidor Pedagógico.
- . Individual, en donde cada alumno trabaja con una computadora portátil.
- . En subconjuntos, en donde hay distintas combinaciones funcionando: algunos trabajan en red, otros en grupo y otros individualmente.

Propuesta pedagógica

El entorno de Primaria Digital se desarrolló desde una concepción amplia y compleja sobre el significado de las TIC. Hablar de Tecnologías implica mucho más que mencionar equipamientos. Tiene que ver con formas de comprender, conocer y aprender el mundo que nos rodea y los modos que interactuamos en él. Por eso resulta necesario desarrollar conceptualmente la propuesta, desplegándola en distintos ejes:

. La fuerte presencia del mercado, que distribuye bienes simbólicos desigualmente, requiere de un estado fuerte que contrarreste las inequidades en el acceso.

El “ecosistema” (Barbero, 2003) que construyen los productos mediáticos destinados a la infancia impacta en el modo en que nuestros alumnos imaginan y representan al mundo y a sí mismos. Los chicos consumen una gran variedad de imágenes, palabras y sonidos, reforzadas permanentemente por el mercado a través de distintos formatos, soportes y lenguajes.

Las significaciones que circulan por los medios van con nuestros alumnos a la escuela porque forman parte de sus sustratos cotidianos, de sus prácticas y de la conformación de sus identidades. Por eso, no es raro observar a un grupo de niñas de primaria, en el patio durante el recreo, bailando y cantando la canción de la tira juvenil de moda o ver a alguna de ellas usando las zapatillas que promociona la protagonista de la última película animada que vió en el cine.

El especialista inglés en educación multimedial, David Buckingham se refiere a los cambios ocurridos en el acceso al conocimiento, históricamente a cargo de la escuela:

“La aparición, desarrollo y masificación de las TIC implicaron un cambio en la forma de acceso al conocimiento por parte de los niños. (...) Hoy la infancia se encuentra atravesada y está, incluso,

definida por los medios modernos (...) así como por la inmensa variedad de mercancías vinculadas a los medios que constituyen la cultura contemporánea del consumo” (2007: 105).

El impacto que el consumo tiene en la vida de los niños y niñas nos invita a pensar a la relación entre infancia y mercado como un problema que compete a la educación, es decir, como un objeto acerca del cual reflexionar en la escuela. Para esto es necesario tener en cuenta:

- . la existencia de un “ecosistema” en donde la sobreabundancia de productos para chicos forma parte del paisaje cotidiano, y que por eso muchas veces se vuelve invisible.
- . el reconocimiento social de la idea del niño como consumidor, al cual la industria le habla directamente, muchas veces sin apelar a la intermediación de los adultos.

. Las TIC al servicio de la construcción de un modelo pedagógico más justo.

Una sociedad democrática inserta en estos tiempos requiere de sujetos capaces de comunicarse libremente, pero también de comprender a los “otros” y respetar las singularidades. Llegar a acuerdos pero también saber convivir en el disenso. En un marco de trabajo preocupado por la desigualdad de oportunidades, la diversidad y la diferencia son los focos de la tarea pedagógica. La desemejanza, la disparidad y la divergencia necesitan ser concebidas como punto de partida en los contextos sociales pero también en los escolares.

En estos, no obstante, los modelos pedagógicos no han podido aún hacer de esta policromía una posibilidad cierta de mejores aprendizajes para todos. La ruptura de la homogeneidad no ha producido aún una propuesta de enseñanza capaz de trabajar desde la diversidad de tiempos, culturas, recorridos y lograr por ello mejores modos de aprender. Lograrlo implica atender a las distintas capacidades, saberes, temporalidades, prácticas culturales de los alumnos sin perder de vista el objetivo de que todos puedan en común hacerse de lo común, saberes relevantes que la sociedad ha decidido transmitirles.

Por ello, y en un contexto signado por la llamada “brecha digital”, el modelo de integración pedagógica de TIC debe atender a la heterogeneidad y hacerse fuerte en aquello que las mismas TIC pueden ofrecer en términos de ventaja comparativa con otras tecnologías incluidas anteriormente en el aula. **El gran desafío consiste en construir con ellas un modelo pedagógico que atienda a los distintos niveles de conocimiento, puntos de partida y ritmos de los alumnos, favoreciendo el desarrollo de cada sujeto pero sin abandonar la meta de trabajar sobre lo colectivo y construir comunidad.** Un proyecto donde lo “común” ya no se asocie a lo uniforme sino a la posibilidad de abordar de maneras diversos aquello que es planteado al conjunto y construido en conjunto.

Asentada en la construcción de este enfoque, la alfabetización multimedial puede aprender de experiencias precursoras en el abordaje de la diferencia como lo son, por ejemplo, las aulas

plurigrado de la ruralidad. Desde allí también, sumarse al desafío de recibir a los chicos y las chicas que reingresaron a la escuela a partir de la Asignación Familiar por hijo y a dar nuevas respuestas a las dificultades que hoy enfrenta la escuela primaria urbana, la presencia de niños de diversas edades y conocimientos en las mismas aulas.

. Nuevos roles docentes

El proceso de integración de TIC en la escuela primaria necesita a los docentes. La idea de chicos y chicas con conocimientos y dominios superiores a los de sus padres y docentes responde a cierto fragmento de la realidad pero puede ponerse en cuestión como formulación absoluta. En primer lugar, porque en una sociedad atravesada por la diferencia –ya se ha dicho- no todos los niños se encuentran en la misma situación frente a las TIC y al conocimiento. En segundo término, porque los saberes –aunque muy preciados para la sociabilidad entre pares- están vinculados a cierto tipo de información y entretenimiento acuñados preeminentemente desde la industria cultural. En tercer lugar, porque más allá de los cambios sociales y culturales, la asimetría entre niños y adultos continua siendo vital para el desarrollo de las personas hasta cierta etapa de la vida.

En este sentido, las propuestas de inclusión de TIC en la escuela deben sostenerse desde **la convicción de que toda decisión en esta materia debe contribuir a fortalecer la posición de enseñante de los docentes y favorecer la gestión pedagógica de la clase.** Las TIC requieren incluirse de manera de que colaboren **en solucionar problemas de enseñanza no resueltos por otras tecnologías** de manera que los docentes se vean fortalecidos en su rol y no debilitados.

En otras palabras: la alfabetización multimedial se propone la formación de sujetos autónomos, es decir la formación de ciudadanos con posibilidades de desenvolverse en forma reflexiva, creativa y responsable frente a la información y en la sociedad del conocimiento. **Pero la autonomía así entendida es parte de un proceso formativo, un proceso cuidado por parte de los adultos responsables de la educación y que responde a un conjunto de estrategias progresivas respecto del contacto con los contenidos y con la red.**

A pesar de que la experiencia diaria de muchos chicos y chicas con las TIC se produce sin la presencia de adultos y alejada fines pedagógicos, el sentido de su integración en las aulas debe responder a las características que la escuela impone a los objetos de conocimientos que devienen en conocimiento escolar: **la intencionalidad, la progresión, la sistematicidad y la presencia de adultos que organizan estos procesos** La escuela necesita entonces **hacer diferencia** con aquello que los niños y niñas viven en su cotidianeidad con las TIC; como toda práctica cultural y social, los modos de vinculación con ellas presenta diferencias que prontamente pueden tramitarse en desigualdades. Se trata entonces de que el espacio escolar permita a cada niño hacerse del repertorio integral de prácticas ligadas a las TIC, que pueda analizarlas y que a la vez adquiera las

herramientas conceptuales para comprenderse como parte de comunidades cada vez más amplias que hacen uso de estas TIC.

En este sentido, **el propósito de la alfabetización escolar sobre estas nuevas tecnologías no se relaciona solo con la manipulación de soportes sino que apunta principalmente a la formación de capacidades que permitan ponerlas en cuestión, a desnaturalizarlas y a apropiarse de ellas adecuándolas a necesidades personales y/o comunitarias.** El sujeto autónomo que la escuela aspira formar, requiere de la capacidad de manejar las herramientas informáticas y de la construcción de una posición fundada acerca de los usos, efectos y modos de producción de las mismas. La mediación de un docente formado en estas temáticas, es la que permitirá tanto construir distancia como levantar puentes ante lo conocido y lo nuevo por saber.



Pistas para el docente - La integración pedagógica de TIC

Las TIC requieren incluirse de manera que colaboren en solucionar problemas de enseñanza no resueltos por otras tecnologías de manera que los docentes se vean fortalecidos en su rol y no debilitados. Para lograr esto debemos:

- Alternar instancias individuales y grupales de trabajo a través de dinámicas colaborativas.
- Apuntar a la autonomía del alumno, guiado por el docente, y al desarrollo de competencias para la participación en la vida pública: aprender a aprender; manejar información y comunicarse.
- Gestionar recursos, espacios y tiempos de modo flexible y atendiendo a la complejidad del contexto y de los contenidos a enseñar
- Diseñar la interacción de los estudiantes tanto para el espacio del aula y en el virtual
- Manejar la diversidad de tareas en simultaneidad y la articulación de instancias presenciales y en línea
- Incorporar preguntas relativas a las dinámicas sociales de los medios de comunicación y tecnologías informáticas, así como aquellas relacionadas con los mensajes y contenidos que allí se producen, comparten y circulan.

En virtud de esto se piensa a las TIC en contextos de apropiación complejos, en los que la utilización de la tecnología no es una meta en sí misma sino que responde a objetivos y propósitos de enseñanza.

Para lograr estos objetivos hemos desarrollado un **entorno multimedial**, que es un espacio que potencia el uso de las tecnologías para acompañar los procesos de enseñanza y aprendizaje del Nivel.

Este entorno está atravesado por una lógica multimedial que acompaña y fortalece distintas estrategias de trabajo. Los invitamos a conocer la definición de este término:



Para saber más – Multimedialización

Desde la línea de trabajo Primaria Digital, entendemos a la **multimedialización** como una estrategia de acercamiento a un mundo complejo en el que se integran nuevos soportes digitales, diversos lenguajes y múltiples fuentes de información. Una estrategia que se suma a los objetivos de formación de sujetos capaces de desenvolverse en sociedad de conocimiento.

En este sentido, la multimedialización es concebida como una oportunidad para que docentes y alumnos accedamos a los contenidos propios del nivel de un modo enriquecido en cuanto a:

- variedad, calidad y actualidad de la información.
- integración de lenguajes escrito, sonoro y visual.
- formatos hipertextuales de lectura y/o navegación.
- configuraciones de interacción.
- posibilidades de abordajes lúdicos, creativos, de ensayo, exploración o investigación.

La multimedialización es una propuesta que apunta a la convivencia y articulación de estrategias de enseñanza que atiendan a la **variedad de capacidades, conocimientos y motivaciones de los alumnos y alumnas**. La posibilidad de trabajar a partir de una lógica **hipertextual**, permite optar entre distintas entradas a un tema, profundizar sobre ciertos aspectos de un contenido, simular ciertos procesos e interactuar con distinta información, así como producir en distintos soportes.

Para tener en cuenta:

. Para trabajar con esta propuesta no es necesario el acceso a Internet, ya que está alojada en el Servidor Pedagógico (que incluyen las ADM) al cuál se accede a través de una intranet de uso escolar.

. Las netbooks de las ADM, cargadas con entorno multimedial de Primaria Digital, cuentan con dos sistemas operativos (doble arranque) tanto Windows como Linux, y en ellos se encuentran aplicaciones similares. Es decir, en ambos sistemas se accede a la suite de oficina que se utiliza

habitualmente en cualquier PC de escritorio. Por ello, al igual que en éstas, para acceder a los programas deben ir directamente al botón inicio.



Por lo tanto, en las netbooks de Primaria Digital, se tiene acceso al entorno multimedial y su multiplicidad de propuestas, así como a la suite de oficina y otras aplicaciones, en ambos sistemas operativos.

El entorno multimedial educativo de Primaria Digital

Desde la irrupción de los medios masivos de comunicación y en especial de la televisión en la década del '60, en los últimos años, se han producido cambios que semejan un rito de pasaje de un siglo a otro, del siglo XX al XXI. Uno de esos pasajes implica dejar de pensar en los “medios” de comunicación para comenzar a pensar en “entornos” multimediales.

Retomando a Barbero, es posible sostener la existencia de “un entorno social informativo difuso, de saberes múltiples, descentrado del sistema educativo que aún nos rige, y que tiene sus dos centros en la escuela y el libro” (2003: p. 23). Las TIC rompen el orden de las secuencias que en forma de etapas/edades organizaban el escalonado proceso del aprendizaje ligado a la lectura y las jerarquías en que este se apoya. Esto implica un cambio en las formas de circulación de los saberes de una sociedad.

En el marco de este proyecto entendemos que un **entorno multimedial** pensado **para la escuela**, debe tener como objetivo que todos los alumnos y alumnas de nivel primario del país accedan a contenidos de calidad y cuenten con un espacio de creación e interacción.

En esta línea, el entorno multimedial de Primaria Digital es mucho más que un “medio” de transmisión lineal a través del cual los docentes proveen a los alumnos de ciertos materiales e información que estos reciben. Este modo de concebir a la tecnología nos permite pensarla, no como un “depósito de recursos”, sino como un territorio potencial de colaboración e interacción (Burbules y Callister, 2006) Por eso, sostenemos que esta propuesta de entorno multimedial es una instancia superadora de una concepción lineal de la transmisión del conocimiento, que habilita

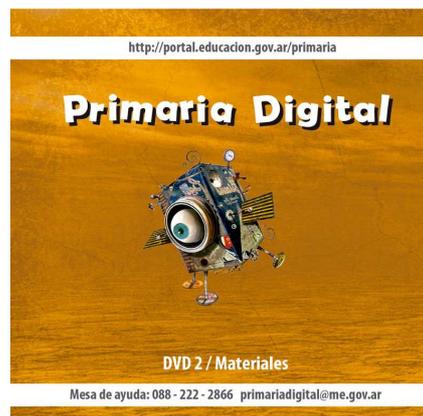
múltiples recorridos hipertextuales en la experiencia colectiva de construcción de los saberes escolares.

El entorno multimedial de Primaria Digital tiene fines educativos y por lo tanto, se propone como un espacio para la comunicación, la participación, la criticidad, la creatividad, la innovación, la heterogeneidad y la asincronía, reconociendo de este modo a las nuevas dimensiones privilegiadas por las prácticas sociales.



Pistas para el docente

En el **DVD 2 / Materiales** encontrarán la lista de las direcciones del Aula Modelo de cada jurisdicción, el documento político de Primaria Digital, el Manual - Aulas Digitales Móviles, distintos materiales del Nivel Primario, los materiales de trabajo de las cuatro Estaciones de este encuentro, así como la versión del entorno multimedial de las netbooks destinado a los docentes.



La propuesta de integración de TIC del entorno multimedial de Primaria Digital adopta también otro conjunto de ideas fuerza con el objetivo de aportar a su gestión en el aula. Entre ellas se enfatizan las siguientes:

- **Entornos protegidos**

La alfabetización multimedial debe ser entendida como un proceso cuya meta es el desempeño autónomo y responsable de los alumnos en la sociedad del conocimiento. Esa autonomía requiere de una propuesta de enseñanza progresiva, sistemática e intencional por parte de los adultos. Trabajar con TIC en las escuelas primarias implica trabajar en el desarrollo de ciertas capacidades decidiendo didácticamente las situaciones a las que se enfrentarán los alumnos, de manera de no exponer a los niños a ciertas complejidades y problemáticas (algunas de ellas hasta vinculadas a ciertos riesgos personales como implica el contacto con extraños vía chat o redes sociales).

Por eso desde el Nivel se decide trabajar con "entornos protegidos". Bajo esta idea, las prácticas de integración de TIC se realizan principalmente en plataformas de uso interno que permiten la interacción con distintos programas y la simulación de procedimientos de web. Las conexiones con la red externa serán pautadas y guiadas por los docentes en base a los requerimientos didácticos de la actividad. El trabajo desde configuraciones locales favorece, además, el uso eficiente del

tiempo de clase dado que optimiza el funcionamiento de la red, adaptándolo al tiempo real de la clase que posee ritmos distintos al de exploración y navegación de la red.

- **Lógica de menú y multiplicidad de tareas**

Una propuesta flexible que contemple la diferencia no puede convertirse en un espacio de multiplicación de procesos individuales imposibles de acompañar y evaluar. La lógica del menú de tareas dentro de una misma propuesta, permite interpelar al alumno desde aquello que lo motiva y también ampliar la oferta de enseñanza sin abandonar la gestión organizada de la clase. La alternancia de momentos individuales con grupales; de exploración libre con consignas guiadas o los recorridos en estaciones de trabajo favorecen el desarrollo paulatino de la autonomía que se busca desde este enfoque de integración. En este mismo sentido, la multiplicidad de tareas se presenta como una alternativa explotada en proyectos que buscan que los alumnos aporten sus potenciales, pero siempre en torno a una meta común.

- **Herramientas para la generación de contenidos**

Las TIC permiten a docentes y alumnos producir sus propios mensajes y recursos. Las herramientas para la generación de contenidos son programas que permiten al usuario crear sus propios objetos multimediales sin necesidad de recurrir a un especialista informático. Estas herramientas crecieron bajo la idea de que todas las personas contarán con la facilidad expresiva de desarrollar sus ideas en formato digital. Por ello, habitualmente se trata de software con interfaces amigables, que cuentan con gran cantidad de “ayudas” y proponen el uso de plantillas predeterminadas para facilitar el manejo de aquellos que no saben programar. En la **Estación 3 – Producción de Actividades Multimediales**, se trabaja con este tipo de plantillas y con sus respectivos tutoriales de uso. El trabajo con estas herramientas enriquece las propuestas de enseñanza y también amplía la posibilidades de expresión y comunicación de los alumnos.

- **Actividades multimediales**

Estas propuestas de enseñanza se despliegan en diversos soportes y programas enriquecidos. De esta manera el Ministerio de Educación de la Nación se compromete a generar recursos didácticos vinculados a los materiales que ya han sido distribuidos, como la colección Piedra Libre, pero que contarán también con un soporte multimedial de manera de permitir una optimización de todos los recursos puestos en juego. Del mismo modo las jurisdicciones y las escuelas podrán progresivamente producir estos materiales didácticos o de aprendizaje que aumentarán el caudal de propuestas a disposición de todas las escuelas. La producción de actividades multimediales es uno de los objetivos de este **Encuentro Nacional de Primaria Digital**.

Los materiales del entorno propuesto se elaboraron a partir de la selección de un conjunto de recursos y contenidos de diferentes áreas del Ministerio de Educación. Ponen a disposición de las comunidades educativas **producciones de Canal Encuentro, Pakapaka, educ.ar, DINIECE, Coordinación de materiales educativos**, entre otros contenidos multimedia. Asimismo, se desarrollaron a partir de materiales tales como **“Piedra Libre”**, una serie de actividades multimediales, cuyas secuencias didácticas trabajan desde la noción de hipertextualidad, enlazando diferentes lenguajes, formatos y fuentes de información, como así también propuestas de producción incorporando las TIC en distintas áreas curriculares y con diversos recorridos según saberes. Estas actividades incluyen también oralizaciones con las voces de niñas y niños de distintas provincias, para atender a las demandas de quienes están aprendiendo a leer y a escribir, o para aquellos niños que se incorporan con distintos niveles y profundización de conocimientos. Se espera que Primaria Digital pueda dialogar con otros desarrollos en la misma sintonía: reducir las brechas en el acceso a la información y a la producción de conocimiento. La alfabetización multimedial, entonces, debe ser entendida como un proceso cuya meta es el desempeño autónomo y responsable de los alumnos para potenciar el desarrollo de las siguientes capacidades:

- **Eje información/ conocimiento**

Donde se fortalecen capacidades referidas al acceso y al análisis de la información y los recursos multimediales relacionados con las distintas áreas.

La integración de TIC en la escuela, implica comenzar a generar ciertas modificaciones en las perspectivas, las prácticas y la cultura. Es fundamental reconocer, que entre las tantas transformaciones que conlleva la era digital, la comunicación cobra relevancia, junto a la búsqueda de información y la producción de conocimiento en formato multimedial. Este, aún sin lugar definido en el currículum, reclama ser un tema a tratar. Así, la institución escolar no sólo necesita integrar las TIC para aumentar su caudal de recursos, sino para que estas fortalezcan la enseñanza, fundamentalmente en el Nivel Primario.

Uno de los principales aportes de las TIC se relaciona con la capacidad de guardar información de manera organizada y recuperarla con celeridad. Esta ventaja técnica redundante en potencialidades pedagógicas y se relaciona íntimamente con el carácter procesual del aprendizaje, y con el desarrollo de competencias específicas para el uso de las redes, como la búsqueda de información y los criterios de selección.

El trabajo en un entorno protegido se propone como un espacio donde alumnos y docentes puedan actuar e interactuar, donde construyan entre todos un territorio colaborativo y creativo propio, y desarrollen actividades que potencien la enseñanza y el aprendizaje.

- **Eje sujeto / comunidad**

Donde se desarrollan las capacidades vinculadas a la relación entre la información y los recursos, y la experiencia individual y/o colectiva de los alumnos.

En el marco de esta propuesta las comunidades son concebidas como historias compartidas de aprendizaje a partir de las cuales la práctica aparece como un proceso por el que podemos experimentar el mundo y nuestro compromiso con él como algo significativo.

El desarrollo de una práctica requiere tiempo, pero lo que define a una comunidad de práctica es el compromiso mutuo en la consecución conjunta de una empresa para compartir algún aprendizaje significativo.

Sin embargo, no hay que perder de vista a uno de los elementos centrales de la tarea pedagógica: la imaginación. Tomando distancia de la postura –muy común- que sostiene que las imágenes y los medios de comunicación masivos atontan y obturan la imaginación, el antropólogo Arjun Appadurai, sostiene que promover condiciones colectivas de lectura, crítica y placer, hacen posible la conformación de una “comunidad de sentimiento”, que consiste en un grupo que empieza a sentir e imaginar cosas en forma conjunta (2001: 23).

Sentir, imaginar, pensar y actuar de manera conjunta. La escuela es un escenario privilegiado para que esto ocurra, para que las palabras, imágenes y sonidos confluyan en la producción de sentidos y en la posibilidad de imaginar otros mundos posibles.

- **Eje: producción / participación**

Donde se enfatiza en la importancia de desarrollar en los niños y niñas capacidades vinculadas a la expresión y el ejercicio de la ciudadanía.

La producción es el proceso, y no tanto al resultado, a través del cual se experimenta/trabaja con los lenguajes, recursos y procedimientos propios de cada soporte mediático. En este proceso, niños y niñas definen estrategias, toman decisiones cuyo resultado final es la elaboración de un producto acabado (con cierta materialidad y unidad de sentido) que circula y es comunicado, adquiriendo un grado de significatividad colectiva en el marco de la escuela.

La producción en soporte digital no constituye en sí misma una enseñanza sobre los medios o un acercamiento crítico a ellos. El hecho de producir algún mensaje no significa que el alumno pueda establecer una relación de comparación /o transferencia. Por ende, la producción no despierta por sí misma de capacidad crítica. Por eso, es necesario evitar que los procesos de producción se conviertan en reproducción.

El pensamiento y trabajo productivo es aquel que da lugar a una nueva organización, la creación de una nueva solución. El pensamiento reproductivo es el que aplica soluciones conocidas, o repite hábitos, comportamientos y esquemas pre-establecidos.

La producción implica fomentar el trabajo creativo que se logra:

- Ampliando los márgenes de libertad, flexibilidad y fluidez en las consignas, espacios y tiempos de trabajo.
- Proponiendo tareas o fomentando actitudes en las que se jerarquice la originalidad y la sensibilidad frente a los problemas.
- Promoviendo espacios de autoevaluación y de metacognición de los procesos.

David Buckingham, especialista en alfabetización multimedial, destaca que los recuerdos más perdurables de sus propias experiencias como docente se relacionan con la producción mediática de los estudiantes. Para este autor, el concepto de alfabetización mediática implica tanto la “lectura” como la “escritura”, o sea la producción. Esta es necesariamente *social*, tanto en el sentido de que generalmente se realiza en colaboración como en el sentido de que utiliza recursos socialmente accesibles (lenguajes y géneros) para dotarse de significado (2007).

Asimismo, la creciente accesibilidad de la tecnología a partir de redes sociales como Facebook o Twitter, está ampliando cada vez más las posibilidades de participación en la vida pública. Resulta necesario que la escuela eduque en la comunicación porque esto también es educar en la democracia. En este sentido, el especialista en gestión y planificación de la comunicación, Wahshington Uranga, sostiene que “(...) hay que trabajar para darle visibilidad a muchos actores hoy ocultos por la exclusión. La comunicación tiene que darles visibilidad a los pobres, a los líderes sociales, como sujetos, pero también a sus propuestas y a sus iniciativas. No habrá desarrollo verdadero sin nuevos actores visibles y reconocidos en el escenario social. La ciudadanía exige e impone la visibilidad a todos y todas por igual. Demanda también poner en tensión a lo diferente y educar acerca del valor de la diferencia” (2007: p. 7).



Pistas para el docente

En la **Estación 2 – Conociendo las Aulas Virtuales** se trabaja sobre las potencialidades de este tipo de espacios para la enseñanza y el aprendizaje. Se espera que allí se alojen las actividades multimediales que produzcan los docentes.

En la **Estación 3 - Producción de actividades multimediales** se profundizan aquellos aspectos vinculados a la planificación de una clase con los recursos del entorno de Primaria Digital.

Presentación del entorno multimedial de la netbook

Al ingresar a Primaria Digital nos encontramos con la pantalla de Inicio, a partir de la cual accedemos a distintas informaciones.



Al elegir el botón Entrar, abajo a la derecha, nos encontraremos con la siguiente imagen:



Cuando la flecha se posa en alguna de las dos imágenes (la casita sola o las casitas juntas), las ventanas se abren como una invitación a entrar.

Así se indica que se puede optar entre:

- trabajar individualmente en la computadora portátil
- trabajar en red, dentro del entorno del Servidor Pedagógico Escolar

Desde la versión de la netbook del entorno, ustedes están habilitados para el trabajo individual. Allí encontrarán una calesita de opciones que habilitan la entrada a los distintos materiales que están cargadas las netbooks de las Aulas Digitales Móviles.



Para trabajar en red es necesario tener acceso al Servidor Pedagógico de Primaria Digital. Para acceder a esta posibilidad deberán tener el servidor pedagógico de Primaria Digital y éste deberá estar funcionando en red. En esta versión del entorno encontrarán mayor cantidad de iconos, ya que se agregan: **Aulas Virtuales** y **Ayuda**. Asimismo, también encontrarán mayor cantidad de recursos alojados en los iconos **Juegos, Mapoteca, Biblioteca y Materiales para el docente**.

Esta versión del entorno permite guardar la información de manera organizada, recuperarla y sistematizarla. También encontrarán que las **Aulas Virtuales** previamente configuradas en grados y secciones.

Ahora retomamos la versión de las netbooks, que es la que recorreremos en este encuentro.

La calesita contiene el acceso a distintos espacios dentro de la propuesta. Algunos de ellos son repositorios de recursos en distintos formatos. Estos repositorios pueden continuar enriqueciéndose con el agregado de las propias producciones de los integrantes de la comunidad escolar. Están armados en blogs – un blog permite que el autor (el docente, en este caso) realice publicaciones una a continuación de la otra, y que los lectores las comenten. Los blogs del entorno están realizados con la herramienta Wordpress. Otros espacios están destinados a explorar distintas herramientas “de autor”, herramientas que nos permiten crear nuestras propias producciones.

¿Cómo está organizado en entorno de la netbook de Primaria Digital?

Los iconos que se encuentran en esta versión son:

Biblioteca

Acá encontraremos una gran variedad de materiales que nos ayudarán en el trabajo con los diferentes temas de las áreas curriculares. Asimismo, se presenta una galería de imágenes que podremos utilizar para las actividades que realizaremos. Tanto si buscamos imágenes, textos, o libros completos podemos recurrir a la biblioteca. Para encontrar el material que necesitamos podemos recorrer la biblioteca mirando su contenido uno a uno, pero también podemos hacer clic en alguna de las palabras clave y ver todos los materiales relacionados con ella. O tal vez, escribir nosotros mismos en el casillero de búsqueda una palabra relacionada con lo que buscamos y ver qué materiales hay disponibles. La biblioteca se enriquecerá con los materiales que nosotros y otros miembros de la comunidad escolar agreguen. Tanto la biblioteca como la mediateca y los materiales para docentes están armados usando la herramienta blog. Su uso es similar en los tres casos.



Mediateca



En este espacio encontraremos videos, programas de televisión y archivos de audio que serán útiles para analizar, conocer y reflexionar sobre diferentes temas que son parte del trabajo en el aula. Es un espacio similar a la biblioteca, pero específico para materiales audiovisuales. También

permite agregar aquellos materiales que nos parezcan interesantes o que se hayan producido en la comunidad escolar.

Materiales para docentes

Los recursos incorporados en este espacio se orientan a complementar la información disponible y a poner en circulación documentos oficiales del Ministerio de Educación de la Nación, así como también textos específicos sobre TIC, cuadernos de trabajo y otras informaciones que posibilitarán la ampliación de las temáticas a abordar y apoyarán el trabajo a desarrollar con los alumnos. Este icono está cargado en la maquina destinada al docente que está trabajando con el ADM.

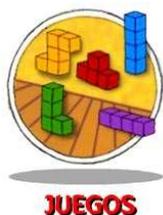


Mapoteca

En este espacio encontraremos disponibles una multiplicidad de mapas, los mismos se organizan en dos grupos, en el primero, encontrarán mapas físico-políticos de nuestro país y del mundo. En el segundo grupo, encontrarán una serie de mapas temáticos, que permitirán acercarse a temas específicos de trabajo para investigar y conocer diferentes temas con la posibilidad de observarlos en este formato.

Herramientas

En este espacio encontrarán una serie de aplicaciones y software que permitirán trabajar, compartir y jugar con textos, imágenes fijas y en movimiento. Para cada una hay una descripción y material que orienta sobre cómo usarlo.



Juegos

En este espacio encontrarán distintos juegos, algunos relacionados con las áreas curriculares otros con distintos temas de interés y entretenimiento. Los juegos constituyen propuestas que pueden utilizarse tanto en forma libre, descontextualizada como en forma integrada a distintas propuestas de trabajo, o como disparadores de temas y tareas.

Glosario

Aquí encontraremos las definiciones a palabras habitualmente utilizadas en el trabajo de integración pedagógica de TIC.



Actividades multimediales

En este espacio tendremos disponibles actividades multimediales para el aula que pueden facilitar el trabajo con los temas de las diferentes áreas curriculares. Se tratan de propuestas de trabajo sumamente atractivas y diseñadas especialmente para los alumnos y alumnas de escuela primaria. Las actividades están organizadas alrededor de temas habituales en la currícula escolar, con formatos flexibles, distintos tipos de propuestas de interacción y material audiovisual, gráfico y sonoro. Se ofrecen secuencias didácticas y estrategias de trabajo, así como también recursos complementarios para que los alumnos utilicen en grupo o en forma individual. Cada actividad multimedial ofrece distintos recorridos posibles para que cada docente diseñe el trabajo que realizarán sus alumnos según sus objetivos de enseñanza. Hay sugerencias de trabajo, propuestas de ampliación de los temas y múltiples opciones interactivas para facilitar el aprendizaje de formas innovadoras y eficaces.



Bibliografía:

- . Appadurai, Arjun (2001): *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- . Barbero, Jesús, (2003): “Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que esta por comenzar”, en *Comunicación, medios y educación*, Roxana Morduchowicz, compiladora, Octaedro, Barcelona.
- . Buckingham, David (2007): *Más allá de la Tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Ed. Manantial, Buenos Aires.
- .Uranga, Washington (2007): “Desarrollo, ciudadanía y democracia: aportes desde la comunicación” en *Participación y democracia en la sociedad de la información. Actas del III Congreso Panamericano de Comunicación*. Mastrini, Loretti, Baranchuck compiladores, Prometeo, Buenos Aires.

