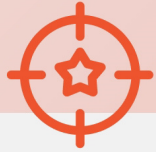


# ALFABETIZACIÓN MEDIADA EN ENTORNOS DIGITALES

Otra mirada sobre la alfabetización sin la presencialidad.



## OBJETIVOS

Afianzar lazos socio afectivos y vinculares entre los/las alumnos/las y con la escuela.

**Fortalecer** el vínculo entre la escuela y la familia como un factor imprescindible en este contexto con el objeto de favorecer y potenciar el proceso educativo.

**Complementar** los contenidos trabajados en las diferentes áreas a través de propuestas centradas en el juego virtual y colectivo.

**Animar** la intervención de los/las alumnos/as brindando además un espacio para expresar los sentimientos respecto al contexto actual.

**Propiciar** la participación activa de los/las alumnas no como meros receptores sino como protagonistas de las actividades.

**Entrenar** a los estudiantes para ser dueños de su aprendizaje. Cada cerebro y cada proceso es único.

**Encarar** el proceso de enseñanza-aprendizaje con prácticas diferenciadas para atender a las individualidades respetando las trayectorias escolares

**Formar** alumnos creadores ayudándolos a descubrir sus potencialidades o talentos, propiciando la autonomía en el aprendizaje

**Planificar** acciones con miras a un fin determinado, teniendo la flexibilidad para modificar el rumbo cuando sea necesario.

**Afrontar** los desafíos que hoy se plantean en la escuela.

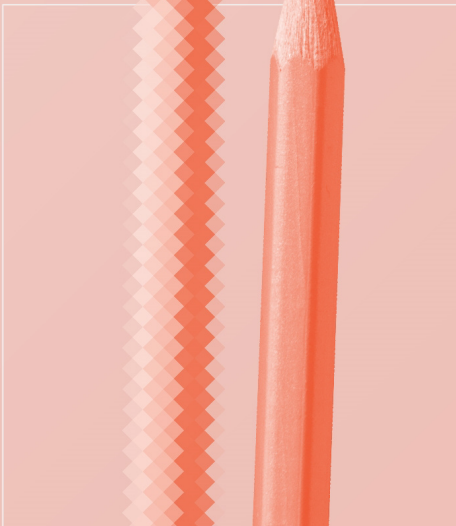
**Favorecer** un intercambio con los alumnos y alumnas donde ellos y ellas puedan también autoevaluarse, poniendo en palabras aquellas reflexiones que se van generando en este nuevo modo de seguir aprendiendo.



## DESARROLLO

Resulta importante centrarse en el trayecto de este nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje priorizando la **experiencia**, no solamente la meta. Y superar la dicotomía cognición-emoción, reconstruir esa relación y buscar la implementación de prácticas que abran las puertas de la creatividad y la expresión personal.

Se propone entonces un proceso de enseñanza-aprendizaje con énfasis en la captación de la atención de los alumnos, el trabajo cooperativo y por proyectos, la educación emocional, la implementación de talleres virtuales y la integración, en todas las áreas de la tecnología.



## TALLER: EDUCACIÓN EMOCIONAL

Las emociones desempeñan un papel decisivo en la motivación y la formación de la memoria e inciden en el sistema atencional que decide qué informaciones se archivan en los circuitos neuronales. Tienen, por ende, relación directa con el aprendizaje. Encienden la curiosidad y la atención, y por consiguiente el interés por descubrir todo lo que es nuevo. Todo aprendizaje nuevo, asociado a un episodio emocional, permite un mayor y mejor almacenamiento y recuerdo de lo aprendido. Aprender a gestionar las emociones implica saber canalizarlas para poder lograr cierto equilibrio y armonía que harán posible otros aprendizajes.



## TALLER: ENTRENANDO LAS EMOCIONES

Los contenidos giran en torno al conocimiento de las propias emociones, el manejo control emocional, el conocimiento de las emociones de los demás, la utilización de las emociones como factor para automotivarse, la prevención de los efectos perjudiciales de las emociones negativas, la potenciación de las emociones positivas, la aplicación de estos conocimientos en las relaciones. Aprovechando los contenidos curriculares, es importante que los niños tengan la oportunidad de expresar cómo se sienten. Las emociones se ejercitan en las actividades lúdicas, a través de cuentos, en el trabajo en equipo, y en la participación diaria monitoreando la comunicación verbal y fomentando siempre la palabra y el gesto positivo hacia los demás. Esto también desarrolla la empatía. Se enseñan competencias básicas como la solidaridad, el respeto por la divergencia, poder expresarse, control y empatía. Se integran las Artes y las Ciencias generando emociones positivas, permitiendo que cada estudiante desarrolle sus potencialidades y talentos.



## TALLER DE MATEMÁTICA:

Los juegos permiten que los alumnos aprendan indirectamente. Forman parte de las actividades cotidianas de los alumnos y, por ende, les son significativos. Los juegos son divertidos, motivantes, y se fijan en la memoria porque se asocian con emociones positivas. Además, los juegos de azar contribuyen a elevar la autoestima de los alumnos que no tienen alto rendimiento en otras actividades. Una atmósfera distendida, juego y confianza son premisas importantes para desarrollar la curiosidad y, con ella, la creatividad, sin el estrés por alcanzar un rendimiento, ni el temor al fracaso.



## TALLER APRENDER HACIENDO

Aprender haciendo desarrolla aptitudes y habilidades útiles para crear y pensar de manera autónoma. Fomenta en los niños probar sus límites y dominar los miedos a la hora de iniciar un nuevo reto. Ser experto no es solo saber cómo desempeñar una acción sino también saber cuándo desempeñarla y adaptar el desempeño a las diversas circunstancias. Ser competente en educación, es poseer las capacidades para realizar acciones, resolver problemas en diferentes contextos, ser práctico y creativo para transformar la realidad, construir y reconstruir el conocimiento en diferentes contextos.



## TÓPICO ROBÓTICA EDUCATIVA

Potenciando la creatividad, estimulando los distintos sentidos, a través del juego, el trabajo colaborativo, el desarrollo socio emocional, teniendo en cuenta los intereses de los alumnos y dando espacio al pensamiento divergente se propondrá la creación de una estructura o prototipo tecnológico.



## TÓPICO: MATEJUEGOS

La cantidad de juegos aplicables a la enseñanza es inmensa, sólo hay que dejar espacio a la creatividad.



## CONCLUSIÓN

Ante el reto educativo que estamos transitando es imprescindible replantearse qué sistema educativo queremos, qué cambios deben implementarse.

La escuela como lugar de aprendizaje es **IRREEMPLAZABLE**, el **DNU 297/2020** puso en evidencia lo importante del espacio **ESCUELA**, de lo enriquecedora que es la interacción entre niños y docentes en dicho ámbito desde la presencialidad y que el mayor desafío es extendernos para lograr el mayor alcance posible hacia nuestros niños y familias. Y no sólo eso, ese decreto también dejó en evidencia la disparidad, la desigualdad que ya se había instalado en nuestras aulas, con lo cual, el desafío en la no presencialidad fue potenciado.

Transparentar las reformas que se necesitan en la organización de la educación para discutirlos a fondo es la etapa que falta para asegurarnos que podemos marchar hacia un nuevo paradigma. Esta discusión tiene que terminar en una serie de acuerdos por encima de los partidos políticos, que permita que la educación y su transformación, sea una política de Estado que trascienda las gestiones de gobierno.

Tal como decía Albert Einstein "Es en las crisis donde nace la inventiva, los descubrimientos y las grandes estrategias". Debemos aprovechar las circunstancias, incluso las adversas, como una oportunidad para repensar la educación, de qué manera objetivos y contenidos son adecuados para el mundo actual. Se requiere una transformación del Sistema Educativo. Cambios en el modo de trabajar de docentes y alumnos. Replantearse la manera de relacionarse, los itinerarios de aprendizaje, las formas de evaluar dando protagonismos al alumno. Establecer un nuevo contrato pedagógico.

Finalmente, hay que tener en cuenta dentro de lo que implica el aprendizaje que, No se puede hacerlo bien, sin antes hacerlo mal... Ensayo y error son necesarios en cualquier proceso de aprendizaje significativo.

De esta situación inédita, impensada saldremos fortalecidos y reformulados, con nuevos aprendizajes, con mucho más para dar.