



---

**CONGRESO  
IBEROAMERICANO**  
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

---

**CONGRESSO  
IBERO-AMERICANO**  
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,  
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

## **DEMOCRACIAS CONDICIONADAS Y CULTURA ADOLESCENTE**

ALVAREZ, G; MIRETTI, E; ARAYA, V,



## DEMOCRACIAS CONDICIONADAS Y CULTURA ADOLESCENTE

COLEGIO NORBRIDGE

ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1128



## **Cómo hacer posible la creatividad y el aprendizaje colaborativo en la adolescencia**

La integración de las TICs a la educación es necesaria no sólo por su naturaleza interactiva centrada en el estudiante, sino porque por su acceso inmediato a información, herramientas multimedia y posibilidades de comunicación, es el medio preferente de los jóvenes.

Introducir tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje implica un cambio educativo múltiple, que involucra a todos sus componentes (Coordinador Tecnológico- Equipo Directivo- Docentes- alumnos- y padres) donde es preciso incorporar a sus quehaceres, las habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas tecnológicas, pero sin perder de vista las estrategias educativas apropiadas para la potenciación del aprendizaje. Así como la estrategia no estructura por sí sola experiencia educativa, tampoco los hace por sí sola la herramienta tecnológica seleccionada.

Los educadores del siglo XXI nos encontramos frente a la enorme paradoja de ver que el lugar donde se han producido los mayores cambios educativos no es en las escuelas, sino, fuera de ellas. (Prensky, 2001). Nuestros jóvenes, muchos de ellos desmotivados y aburridos en las aulas de la educación formal, llegan a sus casas y buscan información en Internet, se conectan entre sí en las redes sociales, producen material multimedia, juegan videojuegos, ven videos en Youtube o publican su propio material, opinan en los foros y en blogs, demostrando que entre sus pares pueden compartir experiencias significativas y relevantes.

Sin dudas conocer la cultura adolescente forma parte de nuestro proceder ético y profesional como docentes.

Es necesario que los profesionales de la educación se adapten a este nuevo rol, con capacitaciones que le permitan actualizarse y modificar algunas metodologías de enseñanza acordes a los nuevos descubrimientos científicos. Hoy enseñar es un continuo aprender

El papel que tiene el docente en esta actuación de implantación de las "aulas digitales" en la educación, es estelar. La formación de los profesores en el dominio de este método de educación, ha de sobrepasar el conocimiento de los contenidos, procesos y habilidades para alcanzar las riberas de un nuevo proyecto educativo a gran escala. En las investigaciones de BRICALL, (2000) ha salido a relucir que "...la introducción de las nuevas tecnologías en la educación no supone la desaparición del profesor, aunque obliga a establecer un nuevo equilibrio en sus funciones...". Y es la propia forma de enseñar, la metodología docente, la que ha de cambiar: centrada en el alumno, orientada al mundo y a las necesidades profesionales.

### **Paradigma de un alumno inteligente o mejor alumno.**

Los recorridos de aprendizaje ya no pueden definirse en estructuras piramidales de evolución del saber, nuestros alumnos aprenden en la escuela, pero también cuando viajan, cuando se relacionan con sus amistades, a través de los videojuegos,

cuando comparten contenido en las redes sociales, en foros, en blogs, cuando realizan un video, etc. El ciberespacio se ha convertido en un lugar de construcción y circulación de saberes, donde se valora la importancia de la colaboración. El desafío de la educación ante la cibercultura es la construcción de modelos y estilos pedagógicos que representen las nuevas dinámicas de acceso, construcción y circulación del conocimiento y los vínculos y relaciones que se establecen entre los sujetos en los entornos digitales. Es el deber de la escuela preparar a nuestros alumnos a pensar críticamente frente a la infoxicación que provoca el exceso de información.

Desde este punto partimos, comprendiendo que nuestra sociedad está inmersa en la Cibercultura, (según Piere Levy, el conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales) y es nuestra función como docentes de adolescentes, comprender su codificación. A partir de allí, sumamos tres principios básicos a implementar: la Neuropsicoeducación, y las inteligencias múltiples, la cultura adolescente (el uso de las redes sociales y la apropiación tecnológica, sus formas de comunicación, lenguaje, hábitos y costumbres) y los contenidos a implementar.

Entre las pautas centrales que nos aporta la Neuropsicoeducación focaliza al cerebro como órgano central donde se producen los aprendizajes, el cual debe estar despierto y ávido de transformarse, esta ciencia nos aporta nuevas herramientas y datos fundamentales para optimizar todo nuestro que hacer. Integraremos desde la practicidad de saber y entender cómo usar la teoría de las Inteligencias Múltiples, propuesta por Howard Gardner desde 1983 incorporándola como diferentes puertas de entradas que tendremos en cuenta desde la introducción de un contenido o problemática al aula, hasta la elección de las herramientas para la producción de los alumnos para expresarse en aquellas habilidades que le resultan óptimas para su aprendizaje. Estas estrategias de enseñanza serán una herramienta más que tendremos en cuenta para captar el interés y motivarlos a construir su aprendizaje.

Debemos conocer cuál y cómo es la población con la que trabajaremos, cuáles son sus características específicas, idiosincrasias, costumbres, modos de aprender, hablar, comunicarse. Conocerlos nos permite acercarnos, valorarlos, ser empáticos y acompañarlos. Conectarnos con el principio de la cultura adolescente será fundamental para comprender sus comportamientos.

Para ilustrar lo antedicho recordaremos la anécdota que Garder utiliza, donde un marciano pregunta en la universidad, ¿cuáles son nuestros poderes humanos? Y el profesor contesta que los poderes se miden con un CI (Coeficiente Intelectual) y ese resultado lleva a predecir que quien funciona bien en la escuela, lo hará posiblemente en la vida. Y el marciano pregunta:- ¿Qué cosas es necesario saber? – por ejemplo, el significado de palabras difíciles, multiplicar 8 por 3, saber quién escribió La Ilíada. El marciano independiente decidió ir a verlo con sus ojos, y se encontró con espectáculos que le resultaron fascinantes: marineros, bailarines, deportistas, paisanos, presidentes, ejecutivos. Y llegó a la conclusión de que los humanos tienen diferentes clases de mente y como no conocía bien el idioma acuñó la palabra “inteligencia”.

Si todos buceamos en nuestras memorias, seguro recordaremos aquel brillante y excelente alumno, a veces con pocas habilidades sociales, que se ganó el rótulo de “estudiante inteligente”. La escuela restringe la noción de inteligencia a las capacidades empleadas en la resolución de problemas lógicos y lingüísticos. Los tests de CI predicen el éxito escolar con una precisión considerable, pero no dicen nada acerca del posible éxito en su futuro determinada después de la escolaridad (Jencks, 1972). ¿Por qué el concepto actual de “inteligencia” no logra explicar el desarrollo y admiración que pueden despertarnos otras actividades humanas?

La teoría de las IM (Inteligencias Múltiples) se organiza según las capacidades biológicas para resolver problemas. Sólo se tratan las capacidades que son universales a la especie humana. Aun así, la tendencia biológica a participar de una forma concreta de resolver problemas tiene que asociarse también al entorno cultural<sup>1</sup>.

En este sentido creemos que la interacción de tener en cuenta estos tres pilares nos permitirá en primera instancia llegar a todos los alumnos posibles, dado que intentamos llevar el contenido, abriendo las diferentes puertas de entrada de acceso al cerebro de nuestros chicos (lingüístico-verbal, lógica-matemática, espacial, musical, cinestésica, intrapersonal, interpersonal, naturalista) estamos acostumbrados por formación, a usar básicamente sólo la puerta de entrada lógico - matemático y lingüístico, olvidando que existen otras puertas y otras ventanas que deberemos abrir si queremos llegar a todos nuestros alumnos, por eso, es fundamental conocer sus fortalezas en diversas áreas, utilizando todos los recursos posibles.

Es necesario despertar la atención, aprovechar los primeros 15 minutos de concentración que tiene un adolescente. Una experiencia simple y divertida puede ser que pasen 2 alumnos al frente uno detrás de otro, el primero habla sobre una introducción del tema que se está analizando (la democracia, el funcionamiento digestivo, sistemas contables, etc.) el otro tiene que gesticular con sus manos lo que su compañero dice. Con este simple ejercicio, captaremos la atención, generamos dopamina (neurotransmisor asociado con el sistema del placer del cerebro, que suministra los sentimientos de gozo y refuerzo), repetimos un concepto para ayudar a la fijación, indagamos en los saberes previos y a la vez desarrollamos habilidades lingüísticas, auditivas, kinestésicas y artísticas.

El rol de profesor se instaura como un orientador, que quiere y conoce a sus alumnos. Si no tenemos en cuenta todos los accesos de llegada a los niños quizás algunos, nunca pasaran por experiencias ricas que les fomenten sus fortalezas, todas y cada una de las inteligencias se deben entrenar y desarrollar, por eso debemos conocerlas y dar lugar en nuestras clases a que vivencien diferentes provocaciones para acceder a las mismas, logrando la tan deseada y esperada por todos “motivación”.

---

<sup>1</sup> La teoría de las Inteligencias Múltiples, Howard Gardner

Sabemos claramente que para que se produzca el aprendizaje se debe pasar de la memoria de corto plazo a la de largo plazo, por ello, el único camino posible planteado por la Neurociencia es: repetir con novedad. Es ahí, entonces donde tenemos la oportunidad de respetar todos y cada uno de los modos de acceso al aprendizaje de cada alumno. Por eso es imprescindible entender cómo se aprende, quiénes aprenden y cómo generar las mejores condiciones, para hacerlo posible.

Revisar los paradigmas es una obligación que tenemos como docentes porque cada uno de ellos nos lleva a la acción. “Actuamos aquello que pensamos”.

La propuesta es que a partir de la concepción de pensar que la inteligencia es: “la capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”, es entonces la habilidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones.

Nos detendremos brevemente en algunos aspectos que tuvimos en cuenta desde la Neuropsicoeducación. Es imprescindible estudiar cómo funciona el cerebro durante el aprendizaje, teniendo en cuenta que si bien hay generalidades, existe una subjetividad propia desde la cual cada uno aprende de diversas maneras y en tiempos diferentes.

Lo primero es captar la atención de los alumnos. Para eso debe haber curiosidad, entusiasmo y un clima óptimo, además el alumno debe encontrar un sentido a lo que estudia. Debe considerarlo útil o beneficioso.

Otro aspecto que tenemos en cuenta es el impacto emocional, esto implica que mientras más significativo sea lo que aprendemos desde lo emocional, nuestro cerebro lo captará y conectará haciendo sinapsis, dado que así se produce el aprendizaje, es por eso que generar un ambiente resonante, libre de tensiones y situaciones amenazantes, hará que el cerebro no active la huida, ni la lucha, y así, se disponga a aprender. Cuando decimos “ambiente resonante”, pensamos en las mejores condiciones físicas y psicológicas que debe tener la situación de enseñanza-aprendizaje: necesidades básicas satisfechas, buena luz, temperatura comfortable, comodidades, sentirse respetados y valorados. Podemos tener música de fondo, frases motivadoras, dejar que los alumnos tomen agua, etc. Un ambiente hostil, de gritos, amenazas, poco estimulante provoca en el cerebro la toma de alguna de estas dos decisiones: huir o atacar.

Naturalmente la relación docente alumno debe ser empática, cordial, afectuosa. Y con los compañeros debe primar lo mismo.

Y por último, para que el conocimiento pase a la memoria de corto plazo a largo plazo y forme redes neuronales, lo aprendido debe repetirse. Pero esta repetición debe ser innovadora, no tiene sentido repetirlo bajo las mismas condiciones, se fija cuando el mismo concepto se analiza bajo diversas ópticas y es en esta instancia, donde podremos utilizar puertas de entrada o sea estilos de aprendizaje, priorizando no sólo lo verbal, sino lo auditivo, táctil, corporal, el tono de voz, el uso del espacio,

ofreciendo experiencias enriquecedoras, sin dejar de considerar las propuestas que realice el alumno.

## **PROYECTO “DEMOCRACIAS CONDICIONADAS”**

### **INTRODUCCIÓN**

Dadas las condiciones antes planteadas y con el objetivo de producir un aprendizaje significativo, se elige un contenido de Ciencias Sociales, “Democracias condicionadas” para poner en acción esta propuesta en donde priman de manera constante, los aportes de la Neuropsicoeducación, y las inteligencias múltiples, la cultura adolescente y los contenidos curriculares a implementar.

Cada una de las disciplinas que conforman las Ciencias Sociales tiene su propio cuerpo de conocimientos básicos que los estudiantes deben adquirir para que puedan desempeñarse adecuadamente cuando se enfrentan a una problemática social que requiere articular el conocimiento de una o más disciplinas. En Ciencias Sociales, la frontera entre estas no siempre está bien demarcada. Tratar las asignaturas de manera aislada hace que los estudiantes aprecien la realidad de manera fragmentada, obligándolos a activar procesos de memorización, en lugar de favorecer la comprensión y la búsqueda de sentido de los temas estudiados.

Lo que se busca es que el estudiante se aproxime a este conocimiento como científico social; maneje los saberes propios de las ciencias sociales (conocimiento histórico y de las culturas, relaciones del estudiante con el entorno y la economía y relaciones ético-políticas) y desarrolle compromisos personales y sociales.

Las TIC también facilitan la realización de indagaciones en temas propios de las Ciencias Sociales y crean un espacio para desarrollar en los estudiantes habilidades de investigación (búsqueda, acceso, selección y organización de información); habilidades de análisis (interpretación y síntesis de información); y habilidades comunicativas (exposición coherente y fundamentada de ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias).

En un capítulo del libro “Cómo Aprenden los Estudiantes”, publicado por la editorial de la Academia Nacional de Ciencias de Estados Unidos, se afirma que el aprendizaje y la enseñanza de la historia demandan pensamiento complejo tanto de parte de profesores como de estudiantes. En el caso de la historia, este tipo de pensamiento se centra en evaluación crítica de evidencia; suspensión temporal de puntos de vista propios para poder entender los de otros; utilización de hechos, conceptos e interpretaciones para realizar juicios; desarrollo de justificaciones para esos juicios; y posteriormente, si la evidencia persuade, cambiar posturas y juicios personales.

Las TIC realizan un aporte importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia. Permiten a los estudiantes acceder a fuentes históricas (primarias y secundarias); comunicarse con sus homólogos de otras escuelas, en el transcurso de investigaciones o en el desarrollo de proyectos colaborativos, para verificar hechos o

contrastar puntos de vista; por último, entre otras aplicaciones, clasificar y organizar información y comunicarla de manera efectiva.

## **CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO**

El Colegio Norbridge creó su primer establecimiento en 1990. Actualmente cuenta con tres sedes una en Ciudad Autónoma de Buenos Aires, otra en Mendoza y la nuestra en Pilar. Es un colegio privado bilingüe de doble jornada que abarca el nivel inicial, primario y secundario con una matrícula de 500 alumnos. Posee una Sala de Informática de 12 computadoras conectadas en red utilizadas por los alumnos de preescolar hasta 4° grado que concurren semanalmente aprendiendo a utilizar herramientas para aplicarlas a los temas que están aprendiendo en las diferentes áreas coordinados por un especialista en Informática que acompaña al docente con el cual acuerda los objetivos de la clase.

A partir del año 2008 desde 5to grado hasta 6° año del secundario, se incorpora el sistema 1 a 1, que junto a las pantallas interactivas y la plataforma educativa modificaron las prácticas en el aula. Actualmente posee una red con 200 netbooks. Cabe destacar que el software que utilizan es gratuito y de acceso on-line por lo que este proyecto podría ser replicado en cualquier colegio que tenga una computadora con acceso a internet.

## **DESARROLLO DEL TRABAJO**

La experiencia presentada llamada “Democracias condicionadas” fue realizada por los alumnos de 5°ES, sobre una investigación referida a esta etapa denominada de igual manera de la Historia Argentina, se refiere a los gobiernos que fueron elegidos por el pueblo y llegaron al poder con escasa cantidad de votos y que por esta razón, tenían el poder formal, pero no el poder real, éste se encontraba en manos de las Fuerzas Armadas.

## **HIPÓTESIS**

Los gobiernos condicionados no poseen el poder necesario para gobernar con independencia.

## **METODOLOGÍA**

La metodología de enseñanza utilizada fue el aprendizaje basado en proyectos (ABP), es una estrategia didáctica con múltiples propósitos. Busca poner al sujeto en un contexto de aprendizaje enriquecido, donde es necesario utilizar diversas habilidades y conocimientos a fin de poder construir el proyecto. En el aprendizaje basado en proyectos los alumnos investigan temas y asuntos motivadores, en contextos de problemas del mundo real. Los estudiantes trabajan en equipos, usando la tecnología para acceder a la información actual, y en algunos casos consultar con expertos. Coordinan el tiempo y los calendarios de trabajo, desarrollan productos reales como informes multimedia y los presentan a sus profesores y a la comunidad entera en una presentación final. Experiencias concretas y trabajos manuales, se cruzan con tareas intelectuales más abstractas para explorar asuntos complejos. Los



docentes deben actuar como orientadores y dejar que los estudiantes adquieran autonomía y responsabilidad en su aprendizaje (Johari & Bradshaw, 2008). El rol del profesor es más mediador o guía, y su labor se centra en encaminar al estudiante para que encuentre la mejor solución al problema (Reverte, Gallego, Molina, & Satorre, 2006). Los alumnos deben desarrollar habilidades a efectos de debatir ideas, planificar, controlar factores, dirigir experimentos y establecer resultados.

Se pusieron en juego las habilidades personales, los modos de comunicarse, el poder respetar posturas diferentes, aprenden a negociar, se hacen cargo de las consecuencias de sus acciones y decisiones. Siendo la adquisición de conocimientos un eslabón más dentro de todas las competencias necesarias.

Es necesario tomar conciencia de sus propios procesos cognitivos en pos de gestionar, desarrollar y lograr resultados en los proyectos.

### **Competencias en Ciencias Sociales**

#### *Gestión de la información y creación de conocimiento:*

Desarrollar la capacidad de diagnosticar y resolver conflictos mediante la búsqueda de información de diferentes fuentes.

Analizar causas y consecuencias de los distintos tipos de gobierno que tuvo la Argentina en el SXX

Argumentar y expresarse de manera coherente e inteligible tanto para la elaboración de textos, como para a expresión oral.

Fomentar el trabajo en equipo, promoviendo actitudes de colaboración, consenso, negociación y respeto hacia las opiniones ajenas

#### *Comprensión espacio temporal*

Relacionar los sucesos históricos acontecidos en las Democracias condicionadas con el contexto mundial existente.

### **Competencias tecnológicas**

#### *Información*

Conocer operativamente las formas de buscar y filtrar la información. Aprender a determinar la creación de sistemas o canales de información personal.

Aprender a evaluar la información recuperada y diferenciar entre información de calidad e información de fuentes no fiables, o vacías de contenido.

Almacenar y recuperar la información de manera que sea fácilmente localizable y accesible en el momento en el que sea necesaria.

#### *Comunicación*

Interactuar a través de dispositivos tecnológicos: Uso de la cámara filmadora para los videos, teléfono, edición de la revista digital, uso de las redes sociales

Saber dónde y cómo compartir los conocimientos, contenidos y recursos como creador y como intermediario. Manejar google drive para compartir el contenido antes de producirlo

Ser conscientes del alcance y el potencial de las tecnologías para incidir en las administraciones y la sociedad.

Usar las tecnologías y medios digitales para facilitar, potenciar y apoyar el trabajo en equipo, aprovechando la eliminación de fronteras físicas. Favorecer los procesos colaborativos como la cooperación y cocreación de recursos, conocimientos y contenido.

### *Integración y reelaboración de contenido*

Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo formatos multimedia, para editar y mejorar los contenidos propios y de terceros, para comunicarlos de forma creativa.

Modificar, clarificar y agrupar recursos existentes creando conocimiento y contenido, nuevo, original y relevante.

Aprender a aplicar los derechos y licencias relacionados con el uso de información y contenido, como derechos de la propiedad intelectual y protección de datos.

### *Resolución de problemas*

Evaluar las necesidades personales de recursos, herramientas y competencias así como las herramientas disponibles para cubrir las mismas.

Innovar en tecnología, participar en colaboraciones digitales y producciones multimedia.

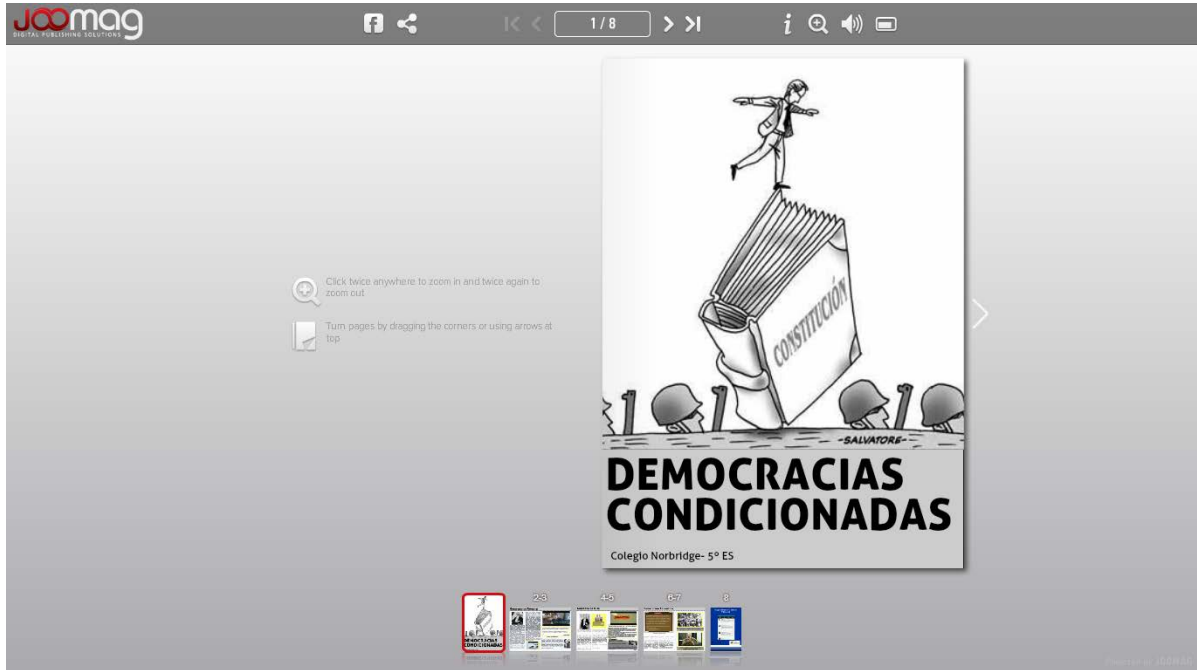
Expresar de forma creativa para crear conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.

## **PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO**

### ***Tratamiento del Contenido y herramientas utilizadas***

Los alumnos se dividieron en tres grupos: el Gobierno de Frondizi, el Gobierno de Illia y la Revolución Argentina.

El producto final de este proyecto fue una revista digital interactiva: <http://joom.ag/v2SX>. La herramienta elegida fue **Joomag** (<http://www.joomag.com/>), porque ofrece un servicio gratuito para la edición y hospedaje. Permite la incorporación de texto, imágenes, videos, audios y animaciones. Cada grupo tenía que preparar un video para la presentación de su tema.



El grupo Frondizi investigó aspectos fundamentales de su gobierno, colocaron el video de un discurso, lo que permitió acercarnos a aspectos más cercanos de su personalidad (físicos, énfasis, tono de voz, vestimenta, etc), contextualizaron con otros países de Latinoamérica y realizaron un documental donde actuaban como historiadores que narraban los sucesos acontecidos durante ese período.



El grupo Illia investigó aspectos fundamentales de su gobierno, realizó la comparación histórica en el mundo, colocó el discurso de Illia antes del golpe militar y eligió filmar la explicación de un mapa mental.

**GOBIERNO DE ILLIA**

El 14 de julio de 1963, Arturo Illia había sido electo presidente de la Nación. El contexto de debilidad del sistema institucional quedaba al descubierto con la humareda popular que se levantaba de que el país contaba con tres presidentes: Illia, electo; Guido, el constitucional. Las elecciones de 1957 marcaban también la debilidad del sistema partidario: una atomización de fuerzas había dado apenas un 25% de los votos para la fórmula ganadora. El gobierno de Illia, "custodiado" por las Fuerzas Armadas, tuvo un rumbo errático, imposibilitado -por su debilidad intrínseca (una escasa cantidad de votos y una negativa a conformar alianzas)- de consolidar siquiera aquellas medidas que congenaban con el anhelo popular, como la anulación de los contratos petroleros, la ley de medicamentos y cierta inicial reactivación económica. Un contexto político y social en creciente abultación caracterizado por el fenomenal Plan de Lucha de la CGT, la aparición de la guerrilla guevarista en Salta, el crecimiento electoral de las fuerzas peronistas en 1965 y su posible triunfo en 1967 y el enojo de militares con una política exterior, contribuyó a crear un clima adverso para el gobierno y alimentaba las imágenes públicas que identificaban la gestión de Illia con la lentitud, la inoperancia y el anacronismo.

El 28 de junio de 1966, el gobierno de Illia es derrocado, por la llamada Revolución Argentina, encabezada por Juan Carlos Onganía.

**Discurso de Illia antes del golpe**

**Diálogo con el militar que lo va a sacar de su despacho:**

**General:** Vengo a cumplir órdenes del comandante en jefe.  
**Presidente:** El comandante en jefe de las Fuerzas Armadas soy yo; mi autoridad emana de esa Constitución, que nosotros hemos cumplido y que usted ha jurado cumplir. A lo sumo usted es un general sublevado que engaña a sus soldados y se aprovecha de la juventud que no quiere ni fuerte esto.  
**General:** En representación de las Fuerzas Armadas vengo a pedirle que abandone este despacho. La escolta de granaderos lo acompañará.  
**Presidente:** Usted no representa a las Fuerzas Armadas. Sólo representa a un grupo de insurrectos. Usted, además, es un usurpador que se vale de las fuerzas de los cañones y de los soldados de la Constitución para desatar la fuerza contra el pueblo. Usted y quienes lo acompañan actúan como salteadores nocturnos que, como los bandidos, aparecen de madrugada.

**¿Qué pasa en el mundo?**

El 22 de noviembre de 1963, John Fitzgerald Kennedy, presidente de los Estados Unidos, muere asesinado a balazos en Dallas, Texas. Kennedy había asumido la presidencia en 1961 en plena Guerra Fría, en un mundo cada vez más polarizado por el enfrentamiento entre los Estados Unidos, la recién formada Alemania, el triunfo de la Revolución Cubana y los conflictos en Vietnam. Hubieron algunos de los problemas que tuvo que enfrentar durante su gestión. Durante su gobierno, preocupado por la influencia de la Revolución Cubana en América Latina, lanzó la Alianza para el Progreso, un programa de ayuda económica destinado a combatir la miseria y mejorar la situación social latinoamericana.

El grupo Revolución Argentina realizó una presentación en Prezi con los aspectos fundamentales de este gobierno. Aportó dos valiosas entrevistas inéditas a personajes muy cercanos y protagonistas de la época, la sra Sara Onganía (hija del general Juan Carlos Onganía) y Ricardo Dold (secretario privado).

**REVOLUCIÓN ARGENTINA**

**Sindicalismo**

los sindicatos y sindicalistas que en un principio habían apoyado a Onganía en el golpe de Estado a Illia no estaban conformes con las medidas del plan de estabilización de Vasena, por lo que el 1 de Abril de 1967 se llamó a un general en todo el país. El gobierno reprimió sindicatos, resultando en el sindicalismo combativo.

Meses más tarde, y luego de distintos sucesos, la CGT se dividió en 2:

- La CGT de los Argentinos

**Protagonistas de la Revolución Argentina**

El 29 de junio de 1966 el presidente Arturo Illia fue exiliado del poder. El primer presidente de esta revolución fue el General Juan Carlos Onganía, las primeras medidas que tomó el Gob. de facto fueron destituir todas las autoridades constitucionales, incluidos los jueces de la corte suprema, la desintegración de los partidos políticos y la confiscación de sus locales y bienes. Se redacta el Acta de la Revolución Argentina y su correspondiente estatuto, el cual pasaría a regir la "institucionalidad" quedando vigente la Constitución solo en aquellos puntos en que no se contraponía con el acta. Durante este periodo se produjeron diferentes hechos de violencia, destacándose "La Noche de los Bastones Largos" y el "Cordobazo", este último produjo la caída de Juan Carlos Onganía. Lo sucede Roberto Marcelo Levingston y luego Alejandro Agustín Lanusse.

**¿Cómo afectó su presidencia a la familia?**

**Entrevista inédita a Sara Onganía (hija del General Juan Carlos Onganía) y Ricardo Dold (yerno y secretario privado)**

**Ascenso a la Presidencia de Juan Carlos Onganía por Ricardo Dold.**

Vivimos un gran “bullicio cognitivo” que culminó en el resumen de su experiencia en Twitter con el hashtag #Democond donde debían sintetizar lo aprendido en no más de 140 caracteres. La implementación de esta herramienta fue sugerida para consolidar el contenido, poder realizar una síntesis (habilidad de mente) acabada de los nuevos conceptos aprendidos, como una forma original de realizar la rutina “Titular” (proyecto Zero de Harvard) que consiste en resumir y capturar la esencia de un acontecimiento y tema, profundizando y enriqueciendo la idea principal.

Con esta herramienta tuvimos en cuenta los modos de comunicación de la cultura adolescente, se logra la motivación intrínseca y finalmente nos permitió evaluar de manera clara y sencilla todo el proceso de aprendizaje.



### **Herramientas utilizadas**

**Joomag:** es una interesante aplicación on line que nos permite crear nuestra propia revista en línea en unos pocos pasos. Es necesario estar registrados. Además de los elementos tradicionales de una revista, como fotos y texto, se pueden agregar videos, animaciones, audio y herramientas web 2.0 como chat, puntaje, suscripción y formularios de opinión. Como todas las herramientas de la Web 2.0 se puede compartir en las redes sociales y embeber en sitios web.

**Google Drive:** se utiliza para hospedar archivos en la nube, pero además permite la creación y edición de texto. Fue utilizado para la investigación del contenido. El documento puede ser compartido y trabajar con otros usuarios al mismo tiempo.

**Prezi:** permite realizar presentaciones multimedia no lineales, haciendo zoom en detalles, sin la necesidad de omitir diapositivas.

**Twitter:** es una red social que utiliza un máximo de 140 caracteres para enviar mensajes.

## **Orientaciones Metodológicas**

En la actividad propuesta, la idea central es que cada alumno pueda desde sus competencias, habilidades, gustos y preferencias contribuir al trabajo colaborativo teórico y reflexivo del tema en cuestión, a saber “Democracias condicionadas”. Los alumnos fueron buscando en función de sus capacidades y habilidades el rol que eligieron cumplir en cada grupo: jugaron a ser: actores, camarógrafos, editores de video, diseñadores gráficos, historiadores, periodistas, estadistas, licenciados en recursos humanos, profesores y líderes, favoreciendo por otro lado, un conocimiento profundo de sí mismos, fortaleciendo su inteligencia intrapersonal y la emocional.

En este sentido es que se propone la creación de los grupos teniendo en cuenta para su constitución cuáles son las actividades que cada uno puede y quiere realizar de acuerdo a los requerimientos del trabajo.

A partir de allí los grupos han de construir su propio aprendizaje, debiendo buscar información, analizarla, compararla y sintetizarla, conceptualizando las ideas y adaptándolas al producto final que es la REVISTA DIGITAL.

Las relaciones entre los alumnos y la profesora fueron de cooperación e igualdad, dado que según nuestra experiencia resultan necesarias para aprender, trabajar mancomunadamente permitiendo la confianza, libertad y respeto de opiniones y fundamentalmente la CREATIVIDAD.

Como motivación de la temática, se partió de las concepciones previas de los alumnos.

El rol del profesor fue dar material, explicar conceptualizaciones nuevas, guiar, ser partícipe de cada grupo como un integrante más y ayudarlos a dar forma al producto final, regulando el tiempo dedicado a cada actividad.

Los trabajos se realizaron en equipos, aunque en los diferentes grupos compartían material, ideas y propuestas (Google Drive) se podría decir que fueron productos diferentes pero realizados por el grupo en su totalidad.

Las propuestas digitales, se han resuelto siguiendo una lista de actividades posibles y explicadas por la coordinadora Tics, de manera tal, que tuvieran un abanico de posibilidades para conocer y elegir qué, cómo y por qué usar tal o cual herramienta.

Además de trabajar en las horas cátedra, los alumnos manifestaron gran entusiasmo en sus horas personales, que se manifestó en el uso de Google Drive, documentos compartidos entre todos los que hacíamos este proyecto.

Cada alumno participaba de manera original y desde su más absoluta subjetividad, aportando aquello que consideraba importante y pertinente.

## **Evaluación**

Se evaluó el proceso, según las competencias planteadas. Para ello se realizó una rúbrica de evaluación.

PUNTUACIÓN	4	3	2	1
CRITERIO	EXCELENTE	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	INSUFICIENTE
<b>CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD</b>	El tratamiento del contenido es original, utiliza herramientas digitales novedosas y el agrupamiento del alumnado y la metodología ABP de forma brillante.	El tratamiento del contenido es original, los artefactos digitales son adecuados, pero no utiliza ni correctos agrupamientos del alumnado ni metodología ABP.	El tratamiento del contenido y los artefactos digitales son poco originales, no utiliza correctos agrupamientos del alumnado ni metodología ABP.	El tratamiento del contenido y los artefactos digitales carecen de sentido en relación al contenido
<b>CONTRIBUCIÓN INDIVIDUAL AL TRABAJO DEL EQUIPO</b>	Siempre proporciona ideas útiles al equipo y en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Generalmente proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo y en la clase. Es un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo y en la clase. Es un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el equipo y en la clase. A veces no hace o se rehúsa a hacer lo que le corresponde.
<b>ACTITUD EN EL EQUIPO</b>	Su trabajo refleja el mayor de los esfuerzos. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo. Nunca critica públicamente el trabajo de otros. Cuando es	Su trabajo refleja un gran esfuerzo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo. Rara vez critica públicamente el trabajo de otros.	Su trabajo refleja algo de esfuerzo. Generalmente tiene una actitud positiva hacia el trabajo. Ocasionalmente critica en público el trabajo de otros	Su trabajo no refleja ningún esfuerzo. Pocas veces tiene una actitud positiva hacia el trabajo. Con frecuencia critica en público el trabajo de otros



	necesario dirige una opinión constructiva.		miembros de la clase.	miembros de la clase.
<b>GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN</b>	Analiza causas y consecuencias relacionando los sucesos históricos acontecidos en su contexto mundial y quedan claramente observable en su desarrollo digital. Aplican los derechos y licencias relacionados con el uso de información y contenido.	Analiza causas y consecuencias relacionando los sucesos históricos acontecidos en su contexto mundial aunque algunos de ellos no se observan en su desarrollo digital. Aplica algunos de los derechos y licencias relacionados con el uso de información y contenido.	El desarrollo de la propuesta es superficial, falta un análisis en profundidad del contenido y sus relaciones con el contexto mundial. Rara vez aplica los derechos y licencias relacionados con el uso de información y contenido.	La secuencia didáctica TIC no se ajusta a la propuesta. Nunca aplican los derechos y licencias relacionados con el uso de información y contenido.
<b>ENTREGA DE TRABAJO EN TIEMPO Y FORMA</b>	Siempre entregan a tiempo lo que le corresponde.	Utiliza, buen tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en un aspecto.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite.
<b>CALIDAD DE SU TRABAJO</b>	Siempre entrega trabajos con la más alta calidad.	Generalmente entrega trabajos de calidad.	Ocasionalment e entrega trabajo que necesita ser revisado o rehecho por otros miembros del equipo para asegurar su calidad.	Entrega trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.

## **CONCLUSIÓN**

Concebir la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales desde el desarrollo de las competencias nos movilizó de una práctica centrada en el contenido, claramente expositiva por parte del docente, como sujeto poseedor del conocimiento, a una práctica centrada en el “hacer”, donde el contenido es el instrumento para el desarrollo de habilidades de pensamiento, sociales y emocionales donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje.

Este proyecto nos permitió comprender que nuestros jóvenes están aburridos porque no sabemos cómo llegar a ellos, o mejor dicho les proponemos y obligamos a hacer lo que nosotros consideramos divertido, entretenido o importante, sin darnos el tiempo a escuchar sus propuestas, intereses, cultura y vocabulario. Hacer desde lo que ellos proponen guiando y participando suele ser la mejor manera de motivar y lograr que cada uno reconozca cuáles son sus talentos.

Descubrimos juntos que no quieren largos alegatos de todos nuestros conocimientos, ni que demos cátedra con palabras difíciles escuchado solo lo que nosotros transmitimos. Por el contrario, quieren que se los respete, escuche, confíen en ellos, que sus opiniones se valoren y se tengan en cuenta, desean profundamente poder poner lo mejor de sí, descubrir en la escuela no sólo en lo que fracasan, sino que pueden aportar con creatividad todos sus talentos. Quieren crear usando las herramientas de su tiempo, necesitan trabajar con sus compañeros, en grupos, en proyectos, necesitan encontrar un sentido a lo que estudian, llevarlo a la realidad, poder explicarlo con sus palabras. Quieren tomar decisiones y compartir el control, cooperar y competir entre sí. Nuestros alumnos quieren que el tiempo que pasan en su educación formal tenga un valor agregado. Nacieron con internet y saben y viven la filosofía 2.0 del todo se comparte y cuando una producción propia tiene valor académico para la institución se enorgullecen, logran la motivación intrínseca, tan requerida en nuestros tiempos para producir.

Necesitan que lo que aprendan tenga valor, quieren una escuela “conectada con la realidad”.

No podemos terminar esta conclusión sin mencionar lo imprescindible del vínculo honesto y afectivo entre docente y alumno. Lograr que se sientan queridos, respetados y escuchados por sus docentes no es sino, la clave que permitirá el logro de cualquier objetivo planteado.

Es nuestro momento para los docentes, de ser protagonistas de este cambio. ¿Qué estamos esperando?

### **Bibliografía:**

PRENSKY, M. (2001) Nativos e Inmigrantes Digitales

GARDNER, H, (1983) Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences, EEUU, Basic Books; Edición: 0003 (1 de marzo de 2011)

GRABNER, C ; CASTRO, M. (2013) Neurosicoeducación para todos, Argentina Asociación Educar

GRABNER, C ; CASTRO, M. (2011) El libro neurótico, Argentina Asociación Educar

GARDNER, H, (2005) Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica, España, Paidós Ibérica

GAIRIN SAILLAN , J. (2009) Guía para la evaluación de competencias en el área de Ciencias Sociales, [http://www.aqu.cat/doc/doc\\_14646947\\_1.pdf](http://www.aqu.cat/doc/doc_14646947_1.pdf) [Consulta: viernes, 02 de julio de 2014]

UNIVERSIDAD NACIONAL DE RIO CUARTO, (2008) ¿Qué nuevos debates instalan para la enseñanza universitaria? <http://www.unrc.edu.ar/unrc/academica/pdf/m-m-hraste-sept08.pdf> [Consulta: viernes, 02 de mayo de 2014]

ACTUALIDAD PEDAGÓGICA (2013) ¿Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos? [Consulta: viernes, 12 de mayo de 2014] [http://actualidadpedagogica.com/estudios\\_abp/#sthash.fPpRIRzY.dpuf](http://actualidadpedagogica.com/estudios_abp/#sthash.fPpRIRzY.dpuf)