

PROYECTO: Diseño de un modelo de espacio áulico para la educación secundaria en función de promover procesos de expresión y creación con tecnologías digitales.

Director: Mg. Fernando Raúl Alfredo Bordignon
Co-director: Dra. Susana Finkelievich
Equipo: Lic. Alejandro Iglesias, A.S. Ángela Hahn

Área temática en la que se enmarca el proyecto

Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la escuela secundaria
Expresión y creación mediante artefactos y medios digitales.

Resumen

Se propone una investigación orientada al desarrollo de saberes y de habilidades de estudiantes del nivel secundario, relacionados con la expresión y creación con tecnologías digitales. A partir de explorar la incorporación de prácticas relevantes desarrolladas en ambientes informales de aprendizaje, tales como makerspaces y hackerspaces.

En el contexto de nuestra sociedad actual, donde las tecnologías de la comunicaciones han transformado profundamente la forma en que procesamos, obtenemos y compartimos la información, se hace evidente la necesidad de poseer mayores habilidades en la utilización de la tecnologías en pos de crear y expresarse con ellas y escapar así de sus usos guionados. La velocidad con que se producen cambios, además, hace necesario actitudes comprometidas con el aprendizaje continuo y al desarrollo de competencias relacionadas.

Se propone una investigación orientada a diseñar y validar un espacio áulico que promueva el desarrollo de saberes y habilidades de estudiantes de nivel secundario, relacionada con la expresión y creación con tecnologías digitales. Nuestra hipótesis se basa en la suposición de que si un espacio incorpora prácticas relevantes tomadas de ambientes informales de aprendizajes, tales como *makerspaces* y *hackerspaces*, éste ayudará a los alumnos a desarrollar aptitudes y actitudes necesarias para desenvolverse en la sociedad actual, así mismo como ayudará a resignificar el rol docente en ambientes de enseñanza y aprendizaje alternativos contemporáneos.

Palabras de investigación: Fluidez digital, colectivos *makers*, expresión y creación con tecnologías digitales, educación secundaria.