

Puentes al andar:

Narrativas positivas para trazar los caminos de la escuela de hoy



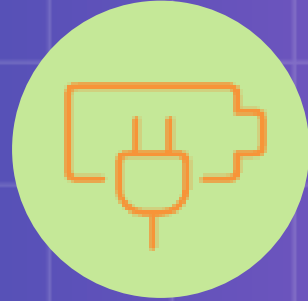
Lic. Octavia Armando
Colegio Universitario Liceo Informático II



COMPLEJO EDUCATIVO
LICEO INFORMÁTICO II

Primera Revolución Industrial

Introducción de la
máquina de vapor y
mecanización



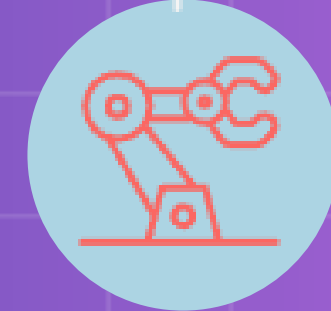
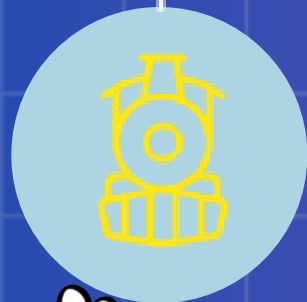
Tercera Revolución Industrial

Automatización de
procesos de TI y
comunicación



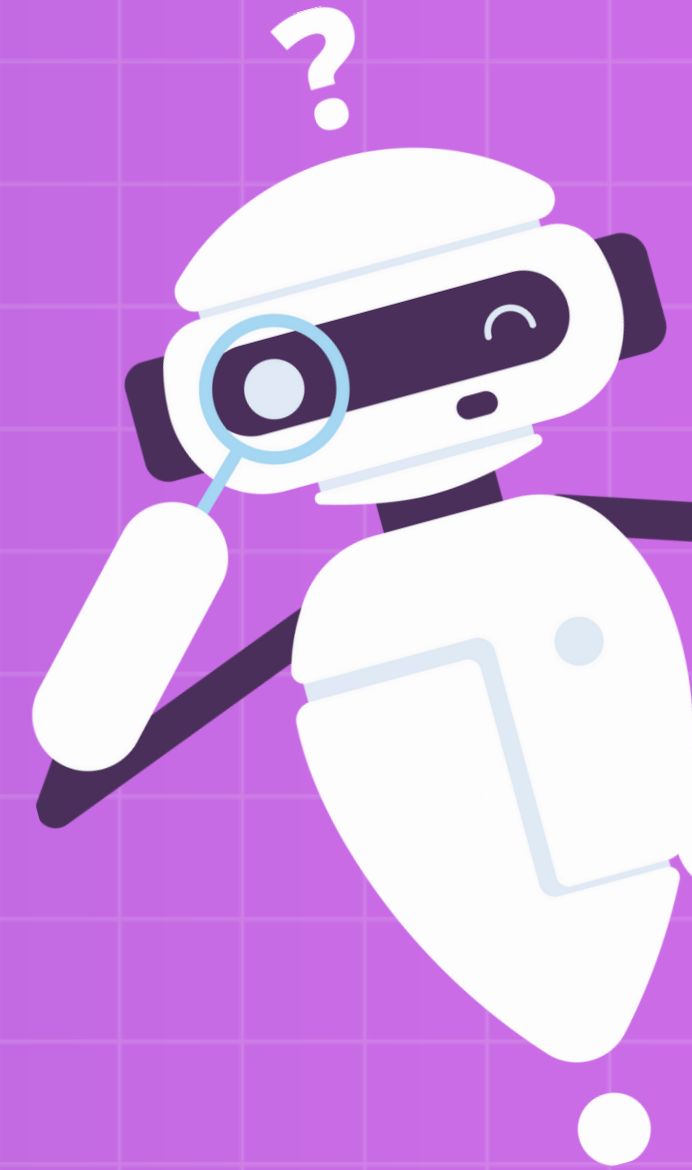
Segunda Revolución Industrial

Electricidad y
producción en masa



Cuarta Revolución Industrial

Digitalización, IoT y
sistemas
cibernéticos



“
Estamos ante un nuevo sistema de realidad. [...] Nosotros somos el hombre-teclado-pantalla, es el logotipo de nuestra civilización.”

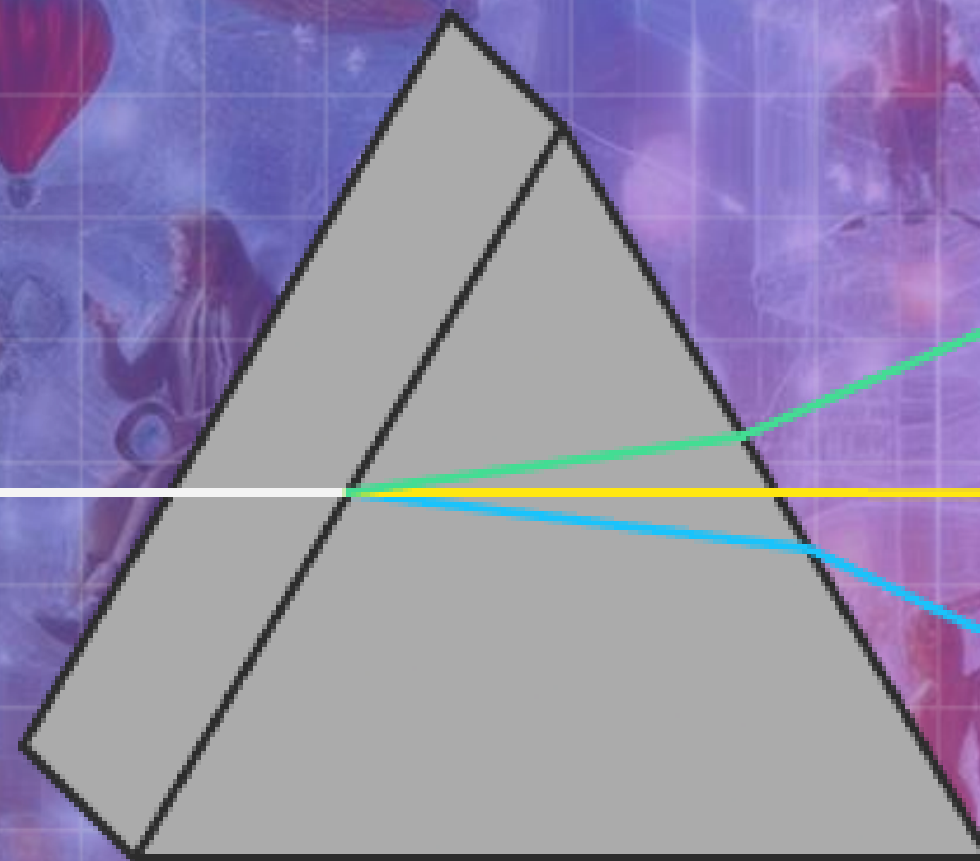
(Alessandro Baricco - The Game - 2019)



TRES ENTORNOS - PLANOS INFINITOS

Hipótesis de los tres entornos - Javier Echeverría

Entornos
Humanos



Biósfera - Physis



Entorno Ciudad,
Estado - Polis



Entorno digitales
- Telópolis

BRECHA EXPERIENCIAL

El modelo actual de enseñanza desconecta a los estudiantes, por lo que ellos compartimentalizan sus experiencias escolares, aparte de sus vidas. Las tecnologías emergentes amplían esta brecha si no se gestionan éticamente



BRECHA EXPERIENCIAL



Desconexión tecnológica

La falta de conexión entre docentes y estudiantes en el uso de tecnología.



Desconexión emocional

La falta de empatía y conexión emocional en el proceso educativo.

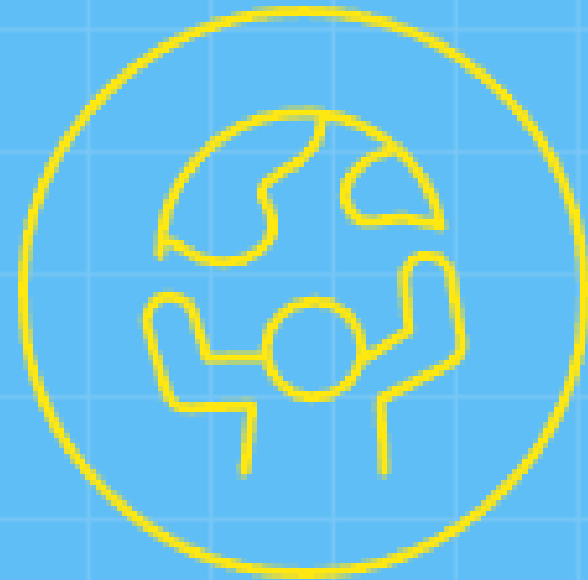


Desconexión cultural

La diferencia en la comprensión cultural entre docentes y estudiantes.



ACEPTAR EL OXÍMORON



Empoderamiento

Nuevas formas de interactuar con el mundo



Exclusión

Riesgo de falta de acceso y desconexión emocional

¿QUIÉN DIJO QUE TODO ESTÁ PERDIDO?

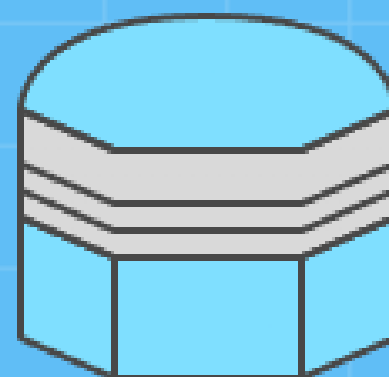
**YO VENGO A
OFRECER MI
CONEXIÓN**

¿QUIÉN DIJO QUE TODO ESTÁ PERDIDO?

Aprendizaje Conectivista en Videojuegos

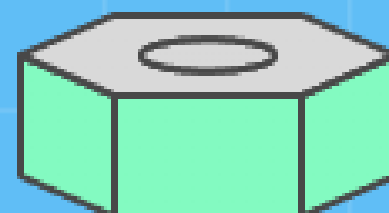
Creación de Redes

Estableciendo conexiones
para el aprendizaje



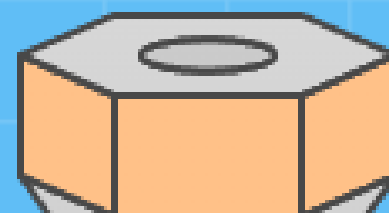
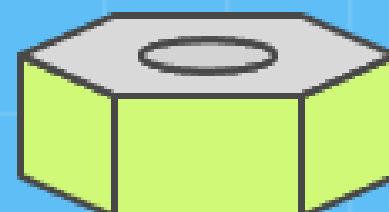
Resolución de Problemas

Superando desafíos a través
de la colaboración



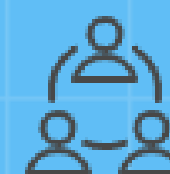
Iniciativa Estudiantil

Estudiantes liderando su
propio aprendizaje



Interacción Estudiantil

Participación activa en el
proceso de aprendizaje



Entornos Colaborativos

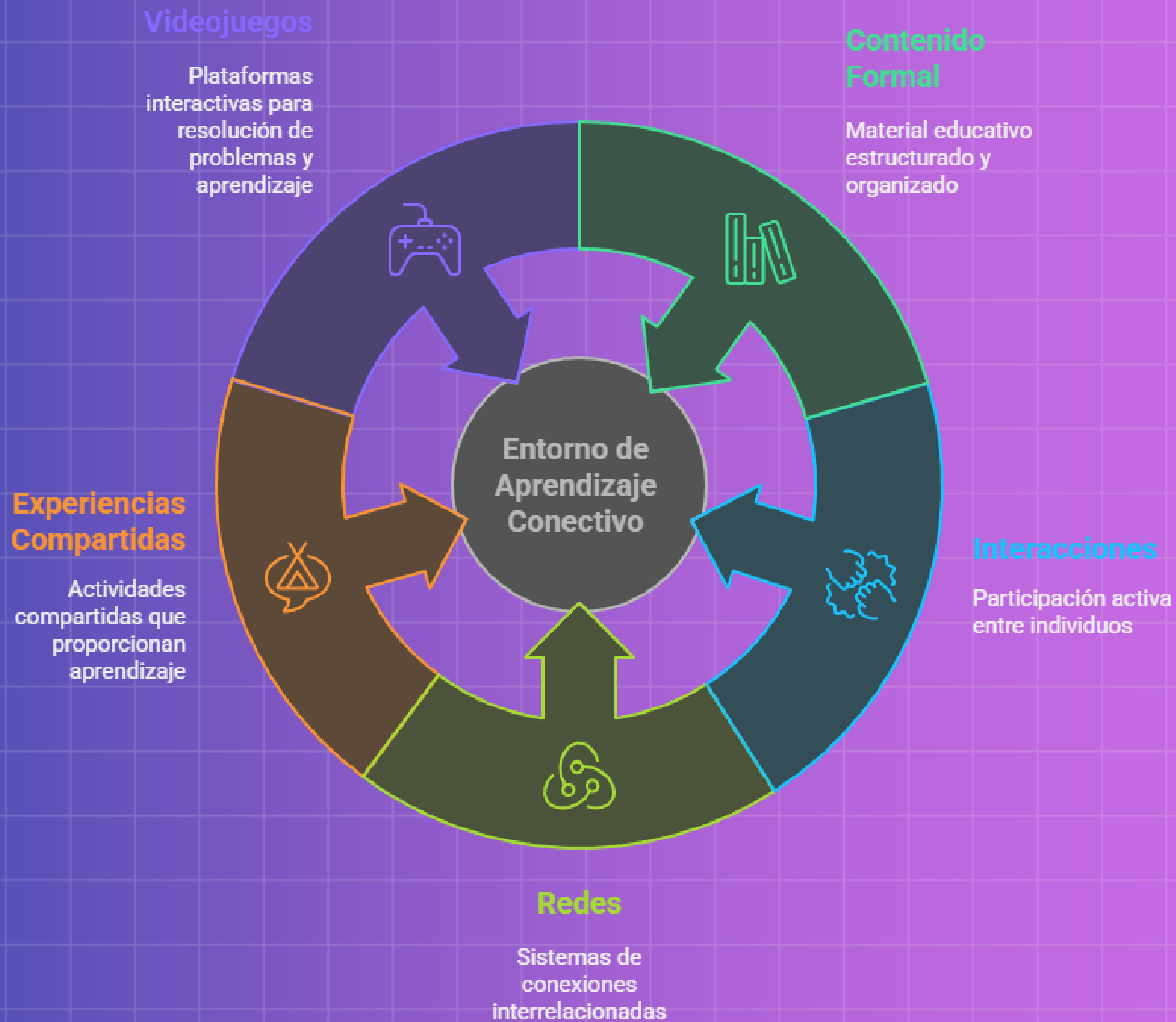
Espacios de aprendizaje
compartido e impulsado por
el grupo

“El videojuego es de hecho uno de los mitos fundacionales de la insurrección digital.”



(Alessandro Baricco - The Game - 2019)

¿QUIÉN DIJO QUE TODO ESTA PERDIDO?

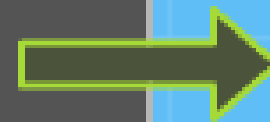


¿MI PUENTE? LOS VIDEOJUEGOS

Desconexión entre
docentes y
estudiantes



Crear un marco
educativo flexible y
colaborativo



Experiencia de
aprendizaje
mejorada para todos



¿MI PUENTE? LOS VIDEOJUEGOS





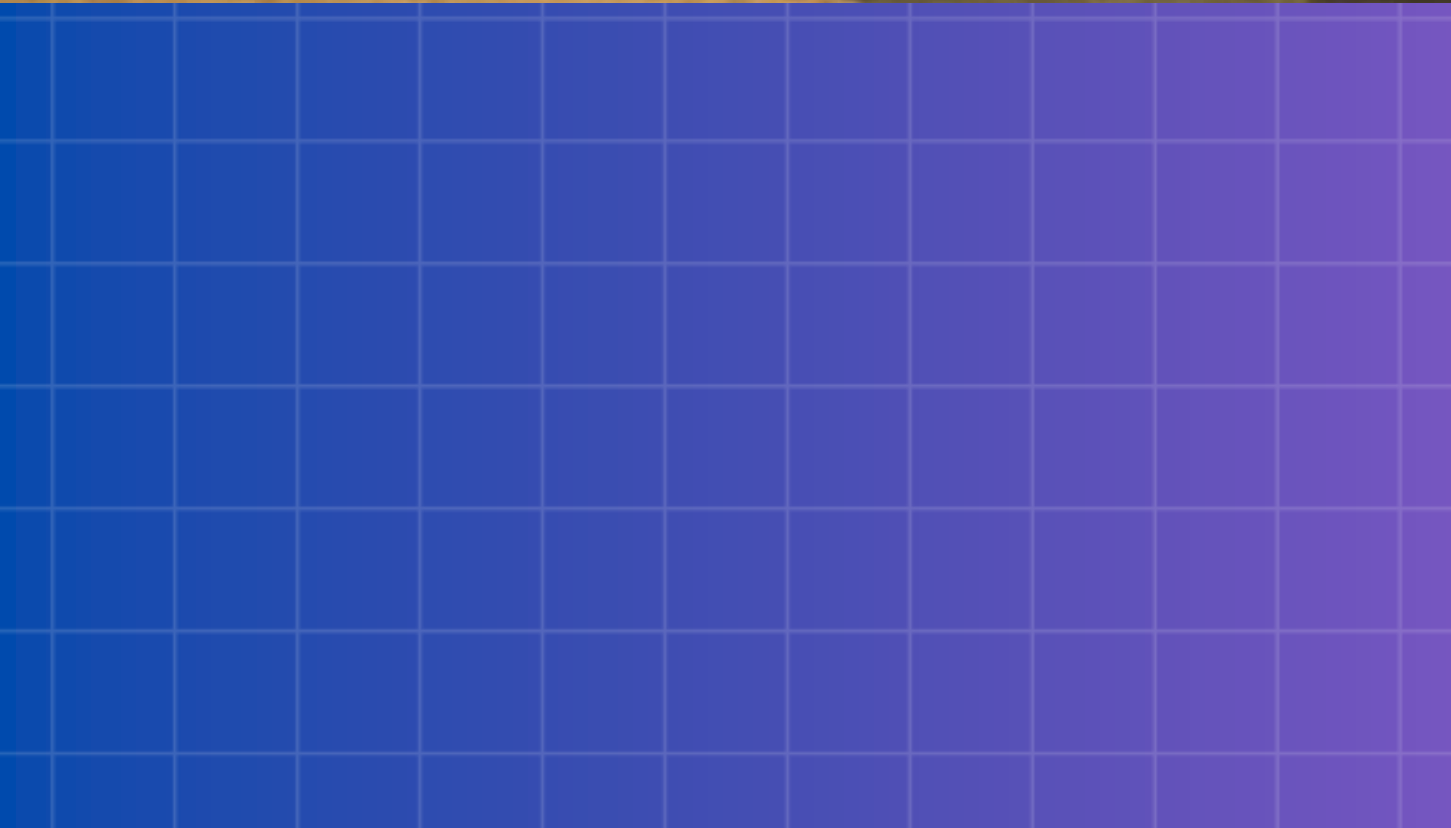
```
Atlantis - AVATAR
Address Book Disconnect Search
00:06:59

Welcome to AVATAR, a family-
friendly Medieval fantasy
kingdom. Our site is now
located in Snikt's
subterranean cave.

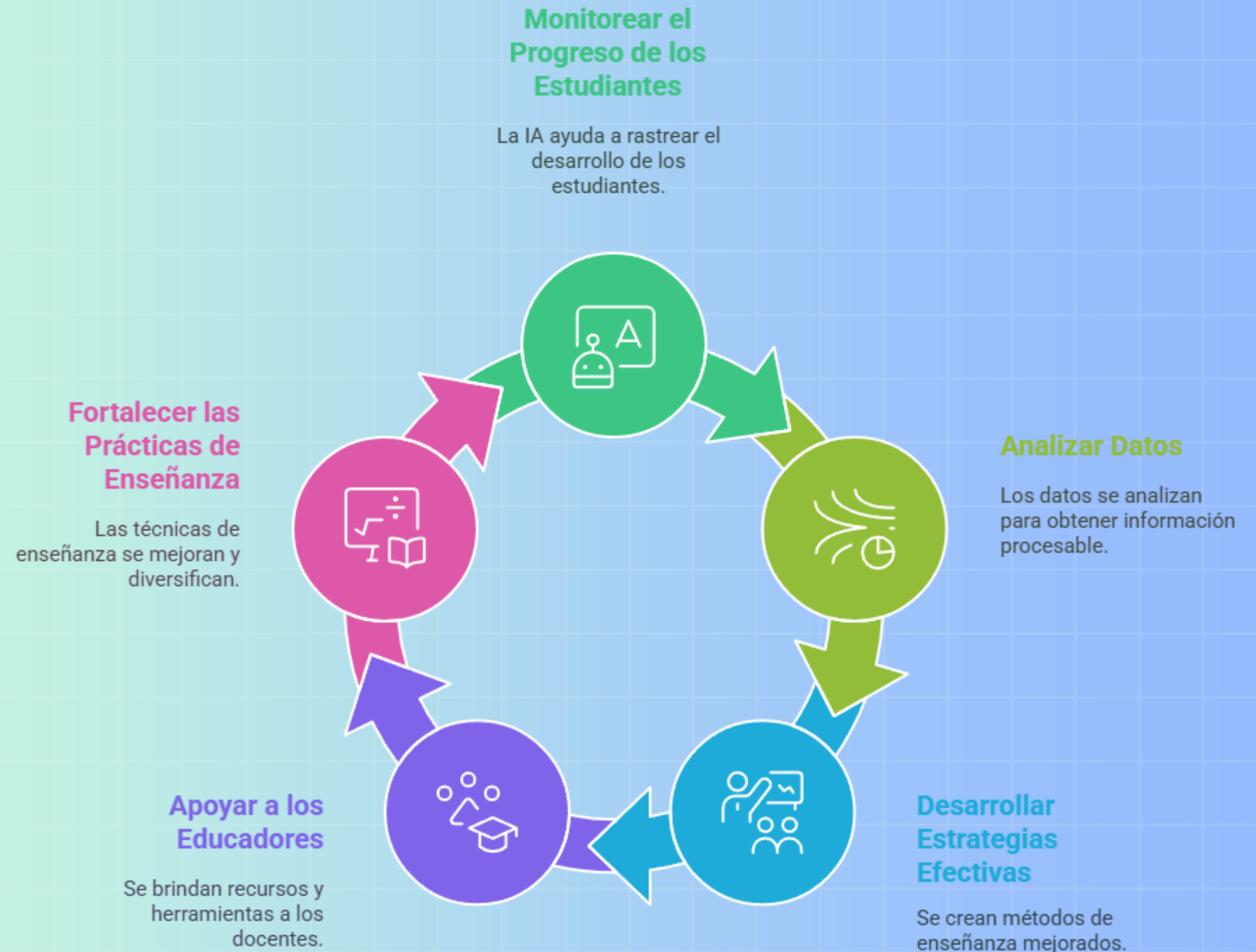
Diku Mud created by Hans
Henrik Strefeldt, Tom Madsen
Katjya Nyboe, Michael
Seifert, and Sebastian
Hammer. Merc 2.2
originally created by
Kahn, Hatchet, and Furey.
Extensive changes by
The AVATAR Team

Telnet: avatar.outland.org 3000
Web: http://www.outland.org
Twitter: @AvatarMUD
Facebook: AvatarMUD

What name shall you be known by, adventurer?
```

¿QUÉ HACER COMO GESTIÓN?



¿QUÉ HACER COMO GESTIÓN?

Innovación Sistémica

Reestructurar sistemas
para apoyar la
integración tecnológica



Aceptación Inclusiva

Aceptar los avances
tecnológicos con un
enfoque inclusivo



Narrativas Positivas

Crear narrativas que
integren valores y ética
en la tecnología

¿QUÉ HACER COMO PROFES?

Reflexión Crítica

Facilitar la autorreflexión sobre decisiones y estrategias de juego.

Desafíos Significativos

Diseñar misiones que requieran pensamiento crítico y trabajo colaborativo.

Experimentación y Creatividad

Animar a los estudiantes a explorar y crear sin miedo al error.

Espacios de Diálogo

Fomentar la comunicación abierta y el intercambio de ideas entre estudiantes y docentes.

Exploración Digital

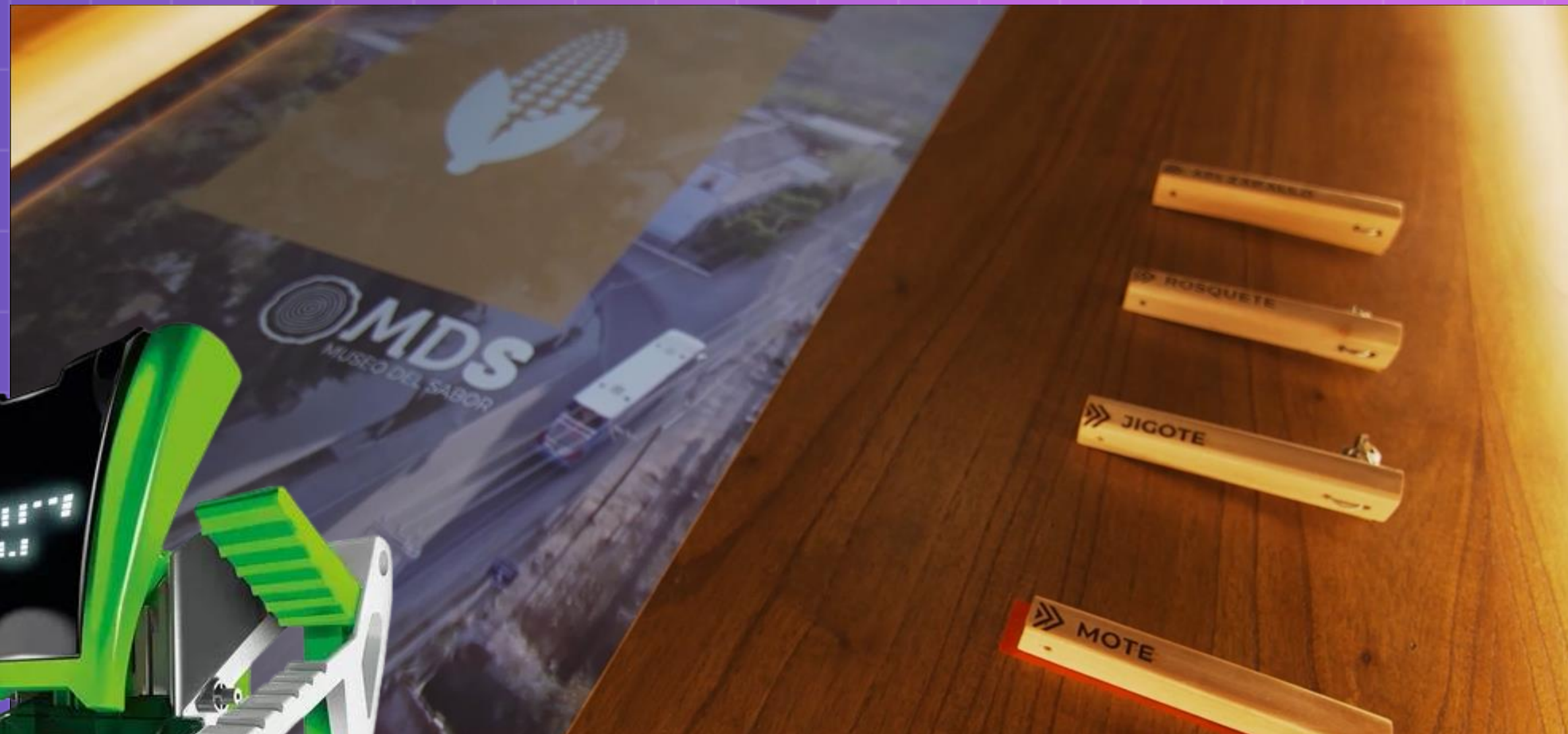
Guiar a los estudiantes para que comprendan las dinámicas y narrativas de los videojuegos.

Conexiones del Mundo Real

Vincular los desafíos del videojuego con temas curriculares y situaciones de la vida real.



UNA COMUNIDAD QUE SE TOMA DE LAS MANOS



GAMES INDUSTRIA NACIONAL



**NADA EN
EXCESO, TODO
A SU JUSTA
MEDIDA**

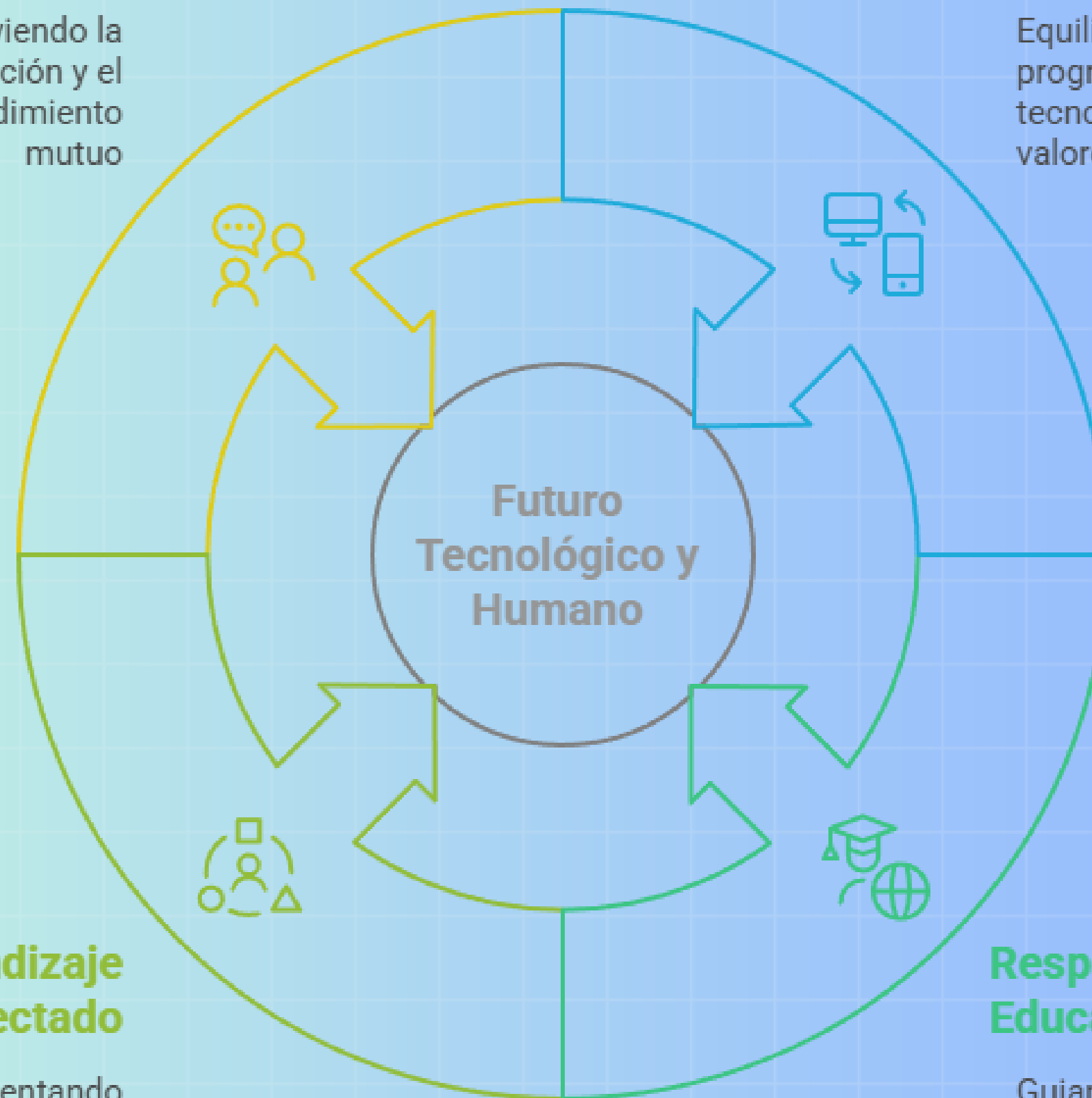


Diálogo
Promoviendo la
comunicación y el
entendimiento
mutuo

**Integración de
Tecnología**
Equilibrando el
progreso
tecnológico con los
valores humanos

**Aprendizaje
Conectado**
Fomentando
conexiones globales
a través de la
educación

**Responsabilidad
Educativa**
Guiando a través de
prácticas de
enseñanza éticas e
inclusivas



CAMINANTE NO HAY CAMINO

Caminante, son tus huellas
el camino y nada más;
Caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.
Al andar se hace el camino,
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.
Caminante no hay camino
sino estelas en la mar.

ANTONIO
MACHADO





¡MUCHAS GRACIAS!

¿Caminamos juntos?

Lic. Octavia Armando

Colegio Universitario Liceo Informático II

oarmandoliceo@gmail.com

@ProfeTuti



COMPLEJO EDUCATIVO
LICEO INFORMÁTICO II