

Cambio de Roles

Eje temático: Integración de tecnologías en el aula (Ciencias de la computación en la escuela).

Autoría: GARCÍA LOUREIRO, Verónica. LÓPEZ, Carla.

Dirección de correo electrónico: gloureiroveronica@abc.gob.ar

Distrito: Avellaneda (5), Región Educativa 2.

Institución educativa: E.S.S. N°3

Resumen

Esta experiencia se realizó en base a la demanda de los estudiantes que responde a la necesidad de ocupar un rol activo dentro del proceso de enseñanza. La secuencia didáctica implementada apunta a la autonomía de estos y el trabajo colaborativo con sus pares. En su proyección se orienta a que los alumnos puedan establecer una relación entre la obra dada, "Edipo Rey" de Sófocles, y temas actuales que los atraviesan. De esta manera, se implementa otra forma de abordar la lectura que rompe con la dinámica tradicional.

Dicho en otras palabras, la incorporación del contenido se transita a través de la investigación y el desarrollo de un tópico propuesto articulado en una clase expositiva. Para lo cual, la interacción con la IA, la búsqueda de información en google y el documento colaborativo en conjunto con la bibliografía ofrecida por la docente, actúan como herramientas transformadoras dentro de este proceso.

Esta inversión del sentido del aprendizaje propone un docente que guía el desarrollo de la enseñanza y estudiantes que exponen y retroalimentan lo aprendido, implementando y explorando otra mirada sobre el paradigma educativo que establece la formación de la ciudadanía digital de los estudiantes.

Palabras clave: autonomía; trabajo colaborativo; educación secundaria; prácticas de la enseñanza; ciencias de la computación

Descripción general

Una de las discusiones centrales de los docentes es cómo llegar y despertar el interés de los jóvenes que habitan las aulas de las escuelas. Otro de los desafíos latentes dentro de las aulas, refiere al sostenimiento de la atención de nuestros estudiantes, que a diferencia de la generación anterior se caracterizan por el desarrollo de multitareas que dificultan la concentración profunda y la reflexión crítica, y que se traducen en una forma de pensar fragmentada. Debido a esto, es necesario dejar atrás un modelo de estudiante pasivo que “aprende” de manera mecánica, para ser transformado en un estudiante activo que exige la incorporación de los contenidos a aprender de manera reflexiva y que necesariamente transfiere el conocimiento a partir del contexto cotidiano, en concordancia con una propuesta curricular innovadora.

En este caso, el aprendizaje surge del debate y de la problematización de tópicos que al relacionarlos con sus realidades se convierten en atemporales. De esta manera, una tragedia griega dialoga a través de nuestros estudiantes con temas contemporáneos que los aquejan.

Contexto y participantes

La propuesta didáctica se llevó a cabo en la Escuela de Educación Secundaria N°3 “José Manuel Estrada” de Sarandí, partido de Avellaneda de la provincia de Buenos Aires. Dicha institución escolar es de gestión pública con horario en el turno mañana, tarde y noche; cuya propuesta curricular responde al marco normativo estipulado por la Dirección General de Cultura y Educación.

Los sujetos involucrados son un total de 21 estudiantes del 4° año correspondiente al nivel superior.

Marco teórico

De acuerdo a lo expuesto por Osuna (2011), la pedagogía se debe definir en base a sujetos establecidos como protagonistas del conocimiento y no como consumidores de contenidos. Para lo cual, los escenarios virtuales y el desarrollo colaborativo pueden ser importantes aliados que intensifiquen la intuición, la libertad de decisión y por ende la crítica.

Enseñar implica abrir canales de diálogo, de intercambio simbólico, de construcción compartida, en un entorno donde la tecnología presenta su “**ambivalencia**”, entre lo emancipador y lo normativo; la motivación docente y estudiantil puede convertirse en el impulso que evita la rutina y el adormecimiento del pensamiento. Pensar y diseñar pedagógicamente en clave digital, entonces, es mucho más que incorporar herramientas. Es un acto profundo de posicionamiento ético, de lectura del contexto y de invención de sentidos posibles para educar en el presente.

Metodología

Los contenidos propuestos responden a la normativa de la materia y obedecen al material irrenunciable estipulado para el cuarto año de la escuela secundaria.

El diseño pedagógico responde al requerimiento de innovación, por parte de los estudiantes, al evidenciar desinterés por la lectura estipulada proponiendo otro modo de habitar el aula, donde se invierte la direccionalidad del sentido del aprendizaje. De esta manera, se plantea la posibilidad de explorar un proceso de aprendizaje a través del interés, la curiosidad y la investigación evitando la lectura tradicional. La obra por abordar es “Edipo Rey” de Sófocles, la cual se comparte a través del classroom acompañada de bibliografía complementaria sobre el tema. La propuesta consiste en la confección de una clase para el curso, donde se debe desarrollar un tópico que atraviesa la obra elegido por ellos mismos, pudiendo además establecer actividades para sus compañeros. Dentro del apartado del classroom “Cambio de Roles” se comparte un documento donde se orienta al estudiante al armado de la planificación, y que a su vez, esta debe desarrollarse en otro documento compartido “google docs” con el grupo encargado de la exposición con el fin de poder hacer un seguimiento del proceso que permitirá el registro del trabajo de cada integrante. En un primer momento, ellos deben decidir qué tópico les interesa desarrollar, para lo cual el explorador de google les servirá como herramienta de consulta. Por otro lado, se establece el uso de la IA como facilitadora para la confección del dispositivo didáctico que deben desarrollar; y se propone también, el uso de diversidad de asistentes para que puedan comparar los diferentes contenidos.

Este proceso se fue desarrollando de manera gradual e incorporando diferentes grados de complejidad asociados al trabajo de escritura e investigación, los cuales requirieron una integración del mundo interior con el contexto de la obra para sustentar diferentes experiencias; donde la incorporación de la tecnología estableció una red que rompió con los límites del horizonte y lo extendió.

Al comenzar las exposiciones cada grupo hizo una introducción de la obra donde siempre surgía una nueva mirada de la misma y los tópicos elegidos generaron debates y procesos reflexivos como "¿el destino puede reescribirse?" o "¿podemos evitarlo de alguna manera?". Muchas de las conclusiones surgieron a raíz de las experiencias personales e intercambios de opiniones que sirvieron para establecer que las diferencias, en la mayoría de los casos, son enriquecedoras sin la necesidad de establecer cuál es la correcta y cuál no.

A lo largo de la experiencia se incorporó una autoevaluación del estudiante, donde de manera introductoria se estableció su rol asociado a las pautas del respeto y desempeño de manera individual y grupal.

Para calificar los trabajos realizados se incorporó como herramienta la rúbrica, con el fin de que los estudiantes pudieran visualizar cuáles eran los objetivos a lograr, acorde a la autonomía y toma de decisiones que requirió todo el trabajo en sí.

En conclusión, el salón de clases se transformó en un ambiente colaborativo, participativo y entusiasta por parte de los estudiantes, lo cual permitió evidenciar otra forma de realizar una lectura e incorporación de los contenidos a enseñar en relación a las necesidades de la cultura actual.

Reflexiones finales

Al finalizar todas las exposiciones se pudo evidenciar que todos los estudiantes tomaron conocimiento de la obra, inclusive los que no trabajaron tanto. Se produjeron debates que se trasladaron a ejemplos con personajes de comics actuales a través de la plataforma de whatsapp. Y el tema del destino fue una problemática central que llevó a los estudiantes a la criticidad de su entorno e inclusive de sus actos.

Por otro lado, se pudo evidenciar que un rol activo de los sujetos permitió la toma de decisiones e implicó un interés que se desprendió de la criticidad como estudiante.

Registro de la experiencia

En el siguiente link encontrarán diapositivas que transitan la secuencia narrada.

[Experiencias Segundas Jed 2025](#)

Referencias Bibliográficas

Dirección Provincial de Educación Secundaria. (2025). [Documento 1. Lecturas, escrituras y producciones orales irrenunciables en la escuela secundaria bonaerense – Continuemos estudiando](#) DGCyE

Diseño Curricular para cuarto año de la Educación Secundaria. Subsecretaría de Educación <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2021-05/Literatura.pdf>

Osuna Acevedo, S. (2011). *Aprender en la web 2.0*. [Aprender En La Web 2 0 Aprendizaje Colaborativo En Comunidades Virtuales](#)

Sancho Gil, J. (1998). *Para una tecnología educativa*. Editorial Horsori