

## **CAMBIAR EL MUNDO: EXPERIENCIA DEL USO DE LA TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO ESCOLAR.**

- ***Apellido y Nombre de los/as autores/as.***

Prof. De Comunicación Visual ALEJANDRA GONZÁLEZ SENA (URUGUAY)

Prof. De Filosofía y Crítica de los Saberes MARÍA JOSÉ SOLARI PISANO (URUGUAY)

- ***Institución/es.***

COLEGIO PÍO IX e Instituciones Públicas

- ***Dirección/es de correo/s electrónico/s.***

ALEJANDRA GONZALEZ alelalig@gmail.com

MARÍA JOSE SOLARI majospis@gmail.com

- ***Eje en el que se inscribe.***

Escuela Media y práctica con tecnologías digitales

- ***Tipo de comunicación***

Ponencia; informe de investigación y experiencia con tecnología digital en proyectos interdisciplinarios

- ***Abstract***

Es un proyecto anual realizado con los alumnos de 1° de Bachillerato (2014) del Colegio Pío IX (Montevideo, Villa Colón). El mismo se planificó en un equipo de trabajo donde se integraron dos disciplinas: Comunicación Visual y Filosofía.

El proyecto se cumple llevando a cabo distintas etapas de trabajo (partiendo desde cada disciplina con las instancias de aprendizaje de contenidos artísticos y filosóficos; pasando por la presentación-motivación del proyecto con los alumnos, hasta la realización-concreción del mismo. Esta etapa "final" implica la presentación-socialización del proyecto, dentro y fuera del Colegio.

Para la realización del trabajo se utilizan diferentes escenarios de aprendizaje: el aula de clase, el patio del Colegio y la Escuela Pública N°199.

El trabajo es de carácter Teórico-Práctico y se realiza en grupos de interés integrados por 3 o 4 alumnos. La presentación del proyecto a los alumnos se realizó utilizando al Artista JR y su trabajo: "Usando el arte para poner el mundo al revés..." JR es un fotógrafo Francés que toma fotografías en blanco y negro que después de ampliadas son pegadas en grandes muros en la ciudad a la vista de todos, ya que considera que "la calle era la galería más grande del mundo".

- **Palabras Claves**

Colaboración, Comunicación, TIC para el aprendizaje, inclusión, interdisciplinariedad, proyecto.

- **Cuerpo del trabajo**

### **INTRODUCCIÓN**

El proyecto “Cambiar el mundo” está ubicado dentro del proceso de aprendizaje de los alumnos de 1er año de bachillerato. El mismo constituye una instancia de evaluación significativa, ubicada en la segunda parte del año que responde, en parte, a los requerimientos de la Enseñanza Secundaria.

Esta experiencia apuesta a reforzar algunas ideas como: **A.** El trabajo en proyectos, profundizando en las posibilidades que brinda cada disciplina. Las mismas funcionan como un “trampolín” desde el cual los alumnos puedan sumergirse en otras maneras de aprender, de estudiar, (más complejas, más globales); **B.** La utilización y aprovechamiento de otros espacios que no sean solamente los curriculares como por ejemplo, el patio del Colegio y la Escuela Pública. **C.** La necesidad de utilizar, de poner en juego lo ya aprendido en el año (algunos contenidos conceptuales y procedimentales trabajados en el aula aplicando las nuevas tecnologías)

En cuanto al fundamento teórico que sustenta esta experiencia educativa consideramos relevante destacar algunos conceptos.

En primer lugar, la consideración del aula como espacio multidimensional. Como afirman Liliana Sanjurjo y Felipe Trillo en su libro “Didáctica para profesores a pie”, el aula es un espacio vivo, complejo, donde se conjugan distintas dimensiones (afectivas, sociales, epistemológicas y pedagógicas). Esta realidad desafía constantemente la creatividad del docente.

*“Entendemos el aula como un espacio con dimensiones afectivas, sociales, epistemológicas y pedagógicas. Atravesando por múltiples factores que se articulan de maneras muy diferentes, provocando situaciones diversas, lo que impide utilizar recetas... Por ello decimos que la vida en el aula siempre supone un escenario complejo que tiene como una de sus características la multidimensionalidad.”*

*Liliana Sanjurjo y Felipe Trillo Alonso; “Didáctica de profesores de a pie: propuestas para comprender y mejorar la práctica.” 1a ed-Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2008*

El segundo lugar, la consideración que hace el constructivismo del alumno como el protagonista fundamental de su proceso de aprendizaje; un sujeto que al aprender debe ser activo y participe del proceso, de manera tal que el aprendizaje más significativo es el de “aprender a aprender”.

*“El educando se considera como el responsable último e insustituible de su propio aprendizaje. El constructivismo enfatiza de manera particular el considerar que el sujeto que aprende debe ser activo y participante en el proceso mismo de adquisición de conocimiento. El esfuerzo personal del educando no puede ser sustituido por nadie. De lo que se trata es de que los alumnos aprendan a aprender; lo que los constructivistas denominan “proceso de auto estructuración de nuevos conocimientos”. Carl Rogers decía: “El aprendizaje social más útil es el aprendizaje del proceso de aprendizaje”. Ezequiel Ander-Egg (España); “Escuela abierta y mundos posibles: áreas del conocimiento en los nuevos contextos” Compilado por Norberto Boggino. 1a ed-Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2009.*

En tercer lugar la concepción del aprendizaje basado en proyectos, como “modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). En ella se recomiendan actividades de enseñanza interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante, en lugar de lecciones cortas y aisladas” (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999).

Según Antoni Zabala Vidiella en su libro “La práctica educativa. Cómo enseñar”, los contenidos de un curso pueden organizarse de dos maneras diferentes, si bien tiene puntos de coincidencia parten de suposiciones y referentes diferentes. Por un lado se pueden organizar los contenidos por disciplinas o materias (en este caso, los contenidos pueden clasificarse según su naturaleza en multidisciplinarios, interdisciplinarios, etc); por otro lado se pueden organizar los contenidos por métodos globalizados. En este último las disciplinas nunca son la finalidad básica de la enseñanza, sino que son las que ofrecen los medios o instrumentos que facilitan la consecución de objetivos educativos. Aquí el valor de los contenidos disciplinares está condicionado siempre por los objetivos que se pretenden. El punto de partido y el referente organizador es el alumno y sus necesidades educativas.

Sin duda que entre los dos modelos de organización de contenidos hay variados matices. Consideramos que si bien el proyecto “Cambiar el mundo” se enmarca dentro de las propuestas de organizar el aprendizaje a través de métodos globalizados, integra algunos aspectos de la

organización a través de disciplinas. Consideremos especialmente el concepto de “interdisciplinariedad” como aquella interacción entre dos o más disciplinas, que puede ir desde la simple comunicación de ideas hasta la integración recíproca de los conceptos fundamentales y de la teoría del conocimiento, la metodología y los datos de la investigación.

En cuarto lugar el concepto de evaluación como instrumento y parte del proceso de enseñanza/aprendizaje. La evaluación es para apreciar el aprovechamiento de los educandos y apreciar, también, en qué medida se han conseguido (o no) los objetivos educativos propuestos. Como afirma Ezequiel Ander-Egg, la evaluación “no es para saber lo que los alumnos no saben, sino para mejor aprovechar su formación”. La evaluación así concebida constituye la posibilidad de desarrollar y afirmar en los alumnos determinadas habilidades, conocimientos, destrezas.

En quinto lugar la cultura actual exige a todo docente el buen manejo de las nuevas tecnologías; respecto al mismo, el autor Levis afirma lo siguiente: *“Los docentes deben ser capaces de darle sentido al uso de la computadora en el aula que les permita utilizarla como algo más que un pizarrón o un cuaderno electrónico, eficaz, rápido y prolijo. Para ello es imprescindible que la formación que reciban incorpore métodos pedagógicos que faciliten la integración de los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los contenidos curriculares dentro de un modelo renovado de educación que responda a los requerimientos de la sociedad contemporánea”* Levis, D(2006) *“Alfabetos y saberes: la alfabetización digital”*. En comunicar, N°26. Grupo Comunicar. Huelva. España.

Desde cada disciplina también se destacan algunos conceptos que son el sustento teórico de esta práctica.

Desde la comunicación visual es relevante considerar que se busca desarrollar tres aspectos del aprendizaje artístico: Lo crítico, productivo y cultural. En donde cada alumno pueda desarrollar la capacidad de percepción estética. También pueda ser capaz de observar, interpretar cada manifestación artística, crear, experimentar y por último comprender el arte como fenómeno cultural, de analizarlo...

*“Las Artes son a la vez manifestación cultural y medio de comunicación de conocimientos culturales. Cada cultura posee un conjunto único de manifestaciones artísticas y prácticas culturales. La diversidad de culturas, productos artísticos y creativos simbolizan las civilizaciones presentes y pasadas. Contribuyen así de manera única al patrimonio, la grandeza, la belleza e integridad de la humanidad”...*  
(UNESCO. Conferencia Mundial sobre Educación Artística, Sitio web, Lisboa (marzo 2006)

De esta manera posibilitar el conocimiento y reconocimiento del valor de las artes en diferentes períodos históricos, que los alumnos puedan contribuir a la asimilación, comprensión y dominio del hecho visual en tanto lenguaje de comunicación.

Otro objetivo importante es el uso de las herramientas de comunicación visual, atendiendo las nuevas competencias comunicativas y expresivas. Hacer uso de lo nuevo, lo innovador, apostando al cambio tecnológico que busca acercar las aulas a otros lugares. Se puede trabajar en forma simultánea o con varios recursos, muchas plataformas nos permiten interactuar, analizar desde una manera distinta, alcanzar otros niveles de análisis. Podemos acercar el arte a los chicos, ver cuadros, entender al artista. Como dice Pierre Bourdieu en su libro *Creencia artística y bienes simbólicos*:

*“¿Un artista es alguien que dice de sí mismo que es un artista, o es alguno de quienes los otros dicen que es artista?” BOURDIEU, Pierre: Creencias artística y bienes simbólicos, Córdoba-Buenos Aires: Aurelia Rivera, 2003.*

Por último generar un producto estético, expresivo en donde se organicen las formas y los aspectos formales de la obra. Permitirnos mirar más allá, no quedarnos en las formas simples sino entender al artista y que nos atrape la obra. El producto además está pensado para una edad en particular por lo que ayudará a más chicos a aprender jugando.

*“La educación artística a través de las artes visuales tiene, en este punto, un papel desafiante y fundamental respecto a las imágenes. Si la obra artística ya no contiene una verdad única y sublime que develar, y si hay un protagonismo fundamental en el espectador para desarrollar su responsabilidad de construir significado en torno a aquella, la educación tiene que buscar las formas de generar en todas las personas las posibilidades de asumir esa tarea analítica y críticamente.*

*Se desarma la idea de que la imagen visual y la obra artística tienen solamente la capacidad de hacernos dirigir a ellas la mirada. Así, podríamos pensar en el valor del planteo siguiente: El arte se mira. Ahora bien, ¿es su finalidad última ser mirado? Hacer gozar al ojo y al cuerpo que va con él y alegrar también el alma, desde luego. Sin duda. Pero ¿y si las obras-del-arte que se miran tuvieran también el efecto de hacernos mirar? Gerard Wajcman: *El objeto del siglo*, Buenos Aires: Amorrortu, 2001, p. 35.*

Desde la Filosofía consideramos lo relevante que sigue siendo hoy “ ‘aprender a pensar’, aprender a integrar los saberes en un contexto significativo, aprender a asumírselos y rehacerlos críticamente, aprender a inventar, ser capaces de generar nuevos saberes apropiados a nuestra realidad” . Sigue siendo necesaria, una reflexión que permita distanciarse del dato del momento, someterlo a crítica y generar las condiciones para una toma de decisiones consciente y responsable. La filosofía promueve en los alumnos la posibilidad de problematizar y vincular las informaciones recibidas. La reflexión crítica sobre la realidad es condición del logro de una autonomía personal en los juicios, las valoraciones y las acciones. Para precisar esta dimensión parece adecuado el aporte de Matthew Lipman que define el pensamiento crítico como un “pensamiento habilidoso y responsable, capaz de elaborar buenos juicios porque se apoya en criterios, es autocorrectivo y sensible al contexto”.

Como afirman los autores Cerletti y Koan en “ La filosofía en la escuela (Secundaria)” (UBA, Buenos Aires); “ para hacer filosofía crítica se requiere siempre algo más que una buena lógica: se precisa una cierta distancia –intelectual- frente a los valores, saberes y prácticas dominantes, que los sitúen, problematicen y configuren desde una nueva perspectiva.(...) La filosofía no sólo implica hacer pensar de determinada manera, no sólo implica un cómo, supone una disposición, un por qué y, también, proyecta un sentido, un para qué.” De esta manera la tarea filosófica siempre implica esa doble función de ser eminentemente crítica y a la vez constructiva.

### **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

**A.** Promover en los alumnos una mirada más integrada y compleja del conocimiento. Que descubran los diferentes aspectos que están en juego a la hora de reflexionar sobre una problemática y cómo sobre un mismo tema se puede presentar y vincular una interpretación artística y una filosófica. **B.** Promover la reflexión de los alumnos sobre artistas y filósofos/pensadores que han generado una novedad significativa para su época y los que vienen después (generaron una ruptura con paradigmas/modelos existentes y generaron otras propuestas), **C.** Trabajar con las nuevas herramientas de Comunicación Visual atendiendo las nuevas competencias comunicativas y expresivas. Uso de la tecnología. **D.** Promover algunos contenidos actitudinales como: el trabajo en equipo, la sinceridad intelectual, la apertura, el compromiso y la generosidad para socializar el conocimiento. **E.** Generar el involucramiento de los alumnos como protagonistas principales del aprendizaje, buscando no sólo reflexiones coherentes y argumentadas sino la realización de un producto concreto que se dona a la Escuela pública. **F.**

Modificar la forma de evaluación a nuestros alumnos proponiendo una instancia más integral y compleja donde los alumnos se sientan desafiados a desarrollar el máximo de sus potencialidades a la hora de pensar, crear, hacer, colaborar, explicar, donar su tiempo y su trabajo para personas que viven otras realidades. (Objetivo para los docentes)

## DESARROLLO

El proyecto se concreta cumpliendo diferentes etapas de trabajo, algunas implican el trabajo por separado de las disciplinas y otra en conjunto.

**1- Trabajo desde cada disciplina;** es la etapa previa al lanzamiento del proyecto, y en la que desde los contenidos conceptuales y procedimentales los alumnos adquieren herramientas que servirán para la realización del proyecto.

Desde Educación Visual y Plástica lo referente a creación de productos, afiches y spot publicitarios. Utilización de distintos recursos digitales. Se trabaja con los tipos de clientes dentro del ámbito empresarial, comunicación visual.

Desde Filosofía lo referido especialmente a argumentación (en qué consiste, las reglas para elaborar de argumentos cortos y fiables) los criterios de un pensamiento crítico, la problematización de la realidad.

**2- Motivación y presentación del proyecto.** Consiste en la etapa donde se realiza el lanzamiento del proyecto en el que nos embarcamos, explicitando a los alumnos tanto los aspectos más formales referidos a pautas de trabajo, tiempos y criterios de evaluación, como los aspectos más motivacionales, procurando que los alumnos se impliquen y se sientan motivados por la propuesta. Propuesta que en esta etapa tiene definido algunos aspectos, otros dependen de los grupos de trabajo.

**3-Investigación y Selección de Pintores y Filósofos** que generaron una ruptura con paradigmas/modelos existentes y presentaron otras propuestas.

Es la etapa de indagación, de búsqueda y selección de información, de lectura y comprensión de la bibliografía recomendada. En ambas asignaturas implicó trabajo dentro y fuera del aula; elaboración de fichas de lectura donde se presentan los conceptos más relevantes del autor, jerarquización de problemáticas y elaboración de un avance que incluía la presentación del filósofo (una síntesis que incluya la corriente filosófica a la que pertenece); las preguntas que serán analizadas (jerarquizadas), los conceptos más importantes del filósofo (aquellos que serán necesarios explicar), los materiales que utilizarán para la reflexión. En Comunicación Visual-Dibujo los alumnos eligen un artista según una lista seleccionada por la docente. Dicha lista incluye a Salvador Dalí, Frida Kahlo, Pablo Picasso, Leonardo da Vinci, Joan Miro, Wassily Kandinsky, Miguel Ángel Buonarroti. En Filosofía se realiza un sorteo entre filósofos previamente seleccionados por la profesora. Los filósofos para trabajar son: Carl Marx, Emmanuel Mounier, Jean Paul Sartre, Viktor Frankl y Adela Cortina.

**4- “Manos a la obra”.** Es la etapa donde cada equipo de trabajo debe concretar lo reflexionado e indagado en diferentes propuestas: por un lado la elaboración de un ensayo filosófico y por otro los alumnos deben elaborar juegos temáticos a partir de pintores que

generaron un cambio en la mirada del arte. Los juegos podían realizarse por la temática del artista, las propiedades técnicas o mediante las obras. Los mismos son pensados para un determinado público (niños entre 4 a 11 años). En cuanto al ensayo filosófico se busca que los alumnos expliciten su mirada sobre las preguntas/problemas que querían trabajar, dialogando con el filósofo que les tocó. (Tema y problemáticas que se van a abordar)

#### **5- Defensa oral, análisis de problemáticas y presentación de los juegos mediante un Stand.**

La presentación de los proyectos se realiza dentro del marco de las pruebas finales, por lo que, previamente se agenda en el calendario de pruebas. Ese día la jornada se divide en dos etapas.

Una se realiza en el patio del colegio donde los alumnos arman una especie de stand presentando los juegos elaborados, ambientando el lugar, explicando a los docentes en qué consiste el juego y la fundamentación. Es una instancia donde otros actores de la institución pueden visitar, jugar, interactuar; como los alumnos de primaria, de secundaria y educadores en general que se encontraban ese día en la institución.

La otra etapa es la defensa del ensayo argumentativo, que se realiza dentro del aula de clase. En esta instancia pasan dos grupos para realizar la defensa. De esta manera los alumnos no sólo exponen y explican lo que hicieron sino que escuchan a otros compañeros su defensa.

**6- Socialización de los saberes.** Después de presentar los juegos en el colegio, se realizó una jornada de carácter recreativo donde los alumnos fueron a la Escuela Pública N°199 y compartieron los juegos elaborados con los niños de los diferentes cursos. Las creaciones son un regalo para dicha institución para que los alumnos sigan aprendiendo mediante el juego (generar vínculos entre los contenidos curriculares y el arte). Esto implicó la posibilidad de generar vínculos entre los alumnos de secundaria de una institución privada confesional y los alumnos de primaria de una institución pública.

#### **CONCLUSIONES**

*“La educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser” Delors, Jaques (1994). “Los cuatro pilares de la educación”, en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.*

Que satisfacción más grande cuando nuestros alumnos se apropian de su aprendizaje, indagan y se cuestionan. Conocen, interactúan, adquieren distintas competencias, hacen uso de los conocimientos adquiridos para compartirlo con otros. De tal manera, sentimos que la Educación

es un tesoro, un puente que nos acerca a los otros. Qué mejor que compartir lo que sabemos y sentimos con los que nos rodean. El trabajar en proyecto nos permite ver al aprendizaje desde otro punto de vista, apostar a la novedad y a propuestas exigentes que ayudan a desenvolver las potencialidades de los alumnos. Propuestas que ponen en juego sus intereses, creatividad, capacidad de trabajar con otros, sin descuidar la riqueza de algunos contenidos que fueron claves para la elaboración del proyecto.

Sin duda que esta modalidad también repercutió en nosotras generando mucho entusiasmo para volver a realizar este tipo de evaluaciones, animándonos a realizar experiencias que impliquen y comprometan a los alumnos no sólo a aprender sino a compartir lo que aprenden, porque consideramos que este es un aprendizaje social fundamental. Lo que ellos aprenden puede realmente transformar la realidad.

Se esperaba que los alumnos fueran indagadores, audaces, solidarios, reflexivos y que desarrollen el pensamiento crítico. Y fue así, que ellos cumplieron con cada punto mencionado, ya que demostraron compromiso y dedicación por las distintas etapas. Una de las experiencias que demostró lo antes mencionado fue la visita a la escuela pública, en donde ellos llevaron adelante la actividad, pensaron en los materiales, actividades y además se realizó fuera del periodo escolar por lo que se comprometieron más allá de la calificación con la que había sido evaluados.

*“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron” Jean Piaget*

En cuanto a los resultados cuantitativos el nivel logrado por la mayoría de los alumnos fue más que satisfactorio. El 90 % de los alumnos tuvieron presentaciones satisfactorias a excelentes (10 grupos de trabajo). La dificultad mayor se observa en lo que se refiere a la escritura del ensayo procurando la claridad de las ideas y el desarrollo de argumentos. A la vez, si bien los alumnos cuentan con algunas pistas de la defensa del ensayo, no les resultó sencillo realizar un el discurso oral que les permita desarrollar sus pensamientos. Es un desafío constante en la educación que los alumnos apuesten a una comunicación donde puedan ir más allá de un “salpicón” de ideas. En ese desafío estamos todos los que queremos seguir educando; se trata de poder comunicarnos y expresarnos, claves fundamentales para encontrarnos, dialogar y vivir en democracia.

Este proyecto tuvo impacto en varios espacios, no solo en el ámbito escolar, sino que también en la institución (alumnos, educadores) como en la institución pública que realizamos la actividad lúdica. Se observó como en el juego el niño aprende, se manifiesta, utiliza distintas habilidades cognitivas, aplica operaciones que aprendió en el ámbito escolar suma, resta, se divierte aprendiendo sobre el Arte. Como docentes, este tipo de trabajo en equipo exige la apertura a pensar y construir junto al otro, la confianza necesaria para dialogar, discutir y acordar criterios, y el compromiso con todo lo que implique llevarlo adelante.

Estamos convencidas que esta manera de trabajar es también una manera de poner el mundo al revés, apostando a prácticas educativas que no le pongan techo a las capacidades de los adolescentes, sino que los “disparen” hacia caminos de aprendizajes nuevos.

Y es así que nos permitió innovar, crear, experimentar, compartir, reflexionar, siendo parte activa del presente que vivimos y generando futuros. Aportar desde nuestro granito de arena para cambiar el mundo.

«La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo»

Nelson Mandela

### **Bibliografía**

- Boggino, Norberto; Ander-Egg, Ezequiel; Avendaño, Fernando; Berdichevsky, Patricia; Parra, Cecilia y Rostan, Elina: “Escuela abierta y mundos posibles: áreas del conocimiento en los nuevos contextos”. 1a ed. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2009.
- Bourdieu, Pierre: “Creencias artística y bienes simbólicos”, Córdoba-Buenos Aires: Aurelia Rivera, 2003.
- Delors, Jaques: “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103, 1996.
- Levos, D: “Alfabetos y saberes: la alfabetización digital”. En comunicar, N°26. Grupo Comunicar. Huelva. España, (2006)
- Lipman, Matthew: “El descubrimiento de Harry”, Ediciones de la Torre, Madrid, 1988
- Miranda, Fernando y Vicci, Gonzalo: “Pensar el arte y la cultura visual en las aulas”. Aula XXI. Santillana/Uruguay, 2011.
- Ted, 2011, March. “JR: My wish: Use art to turn the world inside out”. [http://www.ted.com/talks/jr\\_s\\_ted\\_prize\\_wish\\_use\\_art\\_to\\_turn\\_the\\_world\\_inside\\_out#t-1388306](http://www.ted.com/talks/jr_s_ted_prize_wish_use_art_to_turn_the_world_inside_out#t-1388306)
- Trillo Alonso, Felipe y Sanjurjo, Liliana: “Didáctica para profesores de a pie: propuestas para comprender y mejorar la práctica”. 1a ed. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2008.
- Wajcman, Gerard: “El objeto del siglo”, Buenos Aires: Amorrortu, 2001.
- Zabala Vidiella, Antoni: “La práctica educativa. ¿Cómo enseñar?”, Grao Barcelona, 2002.

