

Presentación de la propuesta de la Escuela Martín Buber

- a) **Escuela que presenta la propuesta**
Escuela Martín Buber

Referente institucional: Erica Herszkowich erica@buber.edu.ar

- b) **Descripción sintética del proyecto**

“Israel en nuestros ojos/ Israel entre nosotros” ישראל בעינינו

Este proyecto se propone generar experiencias que conmuevan tanto afectivamente como intelectualmente a niños/as de las salas de 4 y 5 años del nivel inicial y los grados inferiores de la escuela primaria. Como instancia piloto de trabajo a lo largo del 2019 “*Israel beineinu*” se propone crear un museo inmersivo e interactivo, recuperando las experiencias multisensoriales para abordar temáticas que nos acercan a Israel con ojos de niños, combinando valores, lengua y cultura hebrea.

En el marco institucional, supone el trabajo en colaboración de diferentes equipos existentes en la escuela: el área de estudios judaicos, el área de tecnología educativa, el área de soporte técnico, el área de educación artística entre otros actores relevantes para la concepción, implementación y evaluación del mismo.

Este proyecto enriquece el proceso de innovación en educación apostando a experiencias que profundicen la integración de las tecnologías para potenciar procesos de enseñanza y de aprendizaje. En específico, en esta oportunidad nos interesa avanzar en la línea de inmersión digital, combinando cuatro tecnologías diferentes que marcan tendencias culturales y de vanguardia:

- Inteligencia artificial
- Mapping interactivo y música 8D
- Realidades inmersivas (realidad aumentada y realidad virtual)
- Relatos transmedia

A partir de este abanico temático diseñaremos dos trayectos temáticos centrales que serán ricos en derivaciones temáticas y ramificaciones curriculares para abordar contenidos y cultura del pueblo judío.

c) Fundamentación de la necesidad, novedad y aporte a la calidad educativa que significa el proyecto

El área Judaica tiene el propósito de que nuestros/as alumnos/as experimenten vivan y aprendan los contenidos que surgen de una selección de la cultura de nuestro pueblo para que construyan una identidad que se fortalece y complejiza a medida que van transitando su escolaridad.

Con este fin, en la Escuela Martín Buber, nos planteamos el desafío de buscar renovadas formas para acercar al estudiantado de todos los niveles al legado cultural judaico en un lenguaje actual, que hable e interpele a los/as alumnos/as de hoy. Las tecnologías de la información y la comunicación son una herramienta indispensable que nos coloca el desafío de repensar las formas de transmitir dicho legado. No se trata sólo de un hacer más atractivo, sino que, la verdadera apuesta de esta innovación, consiste en revisar contenidos, repensar enfoques didácticos y perspectivas actualizadas de la enseñanza.

En este sentido, resulta pertinente ubicar el proyecto que queremos desarrollar dentro de una línea de trabajo que venimos construyendo y potenciando desde hace catorce años, entre el área de Estudios Judaicos y Buber Virtual, el equipo de Tecnología Educativa de la escuela. Se trata de la consolidación de maneras de hacer propias que le han dado identidad al área de Estudios Judaicos marcada fuertemente por:

- el abordaje de los contenidos curriculares del área judaica, desde múltiples miradas y puntos de vista,
- el trabajo con entornos inmersivos que inspiran, invitan y potencian experiencias de aprendizaje innovadoras,
- el trabajo con entornos en línea que estructuran y organizan los proyectos,
- el diseño de propuestas complejas que promueven la expresión y la creatividad en múltiples lenguajes (intervención de imágenes, producciones de pequeñas piezas audiovisuales, grabaciones espontáneas, diálogos en formato de cómics, nuevas capas de realidad aumentada entre otros) y
- la combinación de actividades y producciones de los/as alumnos/as en diferentes formatos y soportes, considerado en particular aquellas tecnologías que nos permiten de manera sencilla, visualizar y compartir producciones grupales, promover tareas colaborativas y potenciar los procesos de intercambio y producción colectiva.

En este tipo de proyectos consideramos a la tecnología como uno de los territorios donde suceden las experiencias educativas que valen la pena vivir. Es una manera privilegiada, enriquecida y complementaria de ofrecer a nuestro estudiantado experiencias educativas significativas para la configuración de su identidad y sentido de pertenencia a la comunidad judía.

A lo largo de más de una década de desarrollo de propuestas ininterrumpidas hemos consolidado además una red de escuelas judías de nuestro país y de la Región. Estas son “aulas unidas” que aprenden juntas, construyen proyectos y comparten experiencias educativas por medio de encuentros e intercambios sostenidos en el tiempo. Escuelas judías del interior del país y de países vecinos vivenciando la cultura de nuestro pueblo en el marco de propuestas que le dan valor al sentido de pertenencia comunitaria y fortalecen la construcción de la identidad en comunidad.

Aulas Unidas, propone una instancia real de enseñanza y de aprendizaje que trasciende las limitaciones del espacio áulico y que implica la integración de comunidades reales y comunidades virtuales. Es una instancia de contacto y comunicación que propicia el encuentro y que extiende y amplía los límites físicos del aula. Implica una apertura de la mirada pedagógica a partir del contacto con múltiples realidades educativas.

Profundizando en las líneas de trabajo, avanzamos en la integración de tecnologías que nos proponen inmersiones profundas en el contenido, acompañadas con interacciones reales y virtuales que dejan huellas en las vivencias que acompañan a los aprendizajes. De esta manera, hemos abordado en los últimos años la inmersión como estrategia educativa, comenzando por intervenir el espacio en forma tridimensional, combinar capas en realidades mixtas (analógica y digital) con las que los/as niños/as pueden interactuar y que producen la sensación de estar dentro de un ambiente o escenario determinado. Los entornos inmersivos, nos han permitido explorar la integración del espacio físico con los contenidos educativos para potenciar las experiencias de aprendizaje.

Esta línea de trabajo interpela los sentidos, genera múltiples trayectorias, personaliza modos de abordaje de los contenidos, plantea el desplazamiento de los/as chicos/as de manera independiente por el entorno, la interacción de todo el cuerpo en un diálogo constante y flexible.

“Hay muchos principios de diseño que, conectados con lo pedagógico y lo cotidiano de la escuela, facilitan un uso del espacio que implica una manera muy distinta de aprender en una escuela.”¹

Nos parece importante compartir a continuación una serie de experiencias que ilustran a modo de antecedentes nuestros lineamientos tecnopedagógicos:

¹Rosan Bosch: espacios de aprendizaje innovadores, Educar Portal. Por: Verónica Castro – 26/06/2017

Animal Experience

Bajo esta premisa, diseñamos conjuntamente en el año 2017, el equipo de inglés y el área de Buber Virtual, *Animal Experience*. Una actividad que combina la inmersión a la lengua inglesa, configuraciones espaciales híbridas que integran realidad aumentada, y experiencias que involucran todos los sentidos, simulando un museo interactivo.

Esta actividad transcurre en un espacio creado y diseñado por los chicos en las clases de tecnología: el armado de animales gigantes, árboles, plantas y lianas colgantes. Códigos QR con capas de Realidad Aumentada, tarjetas de actividades distribuidas en los diferentes rincones y consignas en inglés que invitan a los niños a desplegar sus estrategias de comprensión y expresión en este idioma, transforman *Animal Experience* en una experiencia potente de aprendizaje.

Israel Bat 70, Javaiá Rav Jushit ישראל בת 70 - חוויה רב חושית

Profundizando esta línea, con motivo del 70 aniversario de Medinat Israel, “*Israel Bat 70, Javaiá Rav Jushit*”, (Israel 70, experiencia multisensorial) nos ha acercado durante el año 2018, la posibilidad de realizar un recorrido por Israel a través de los sentidos y descubrir los sonidos que caracterizan a Israel, el ruido de sus calles, una tarde en un mercado, el amanecer en un kibutz.

A través del tacto, y de manera lúdica reconocer las características del suelo y el ecosistema de Israel. Cerrar los ojos y dejar que el sentido del gusto, nos indique qué alimento estamos probando y descubrir, por medio de una experiencia con realidad aumentada, cuál es la relación de cada uno de estos alimentos con Eretz Israel. Las imágenes en 360°, nos sumergen en la cotidianidad de Israel y nos desafían a mirar con nuevos ojos, lugares que, desde la distancia, ya hemos habitado:

- una visita colorida por el shuk,
- un paseo por la Kneset,
- las calles que rodean el Centro Azrieli de Tel Aviv o
- la explanada del Kotel

Nuevamente, hemos diseñado una experiencia que combina realidades mixtas, es decir que nos permite ingresar a través de nuestros sentidos e interactuar en un plano físico colmado de estímulos visuales, táctiles, sonoros y gustativos, para acceder luego con dispositivos móviles a un plano digital diseñado en Realidad Aumentada, a nuevas propuestas de interacción.

Hypatia. La expedición oceánica en acción

Hypatia: expedición oceánica es un videojuego serio desarrollado durante el año 2016 por los equipos directivos y docentes de la Escuela Primaria

y el área Buber Virtual. Propone el desarrollo y entrenamiento de habilidades matemáticas en el segundo ciclo de la Escuela Primaria. La experiencia de creación y desarrollo de este primer videojuego nos abrió a la posibilidad de constituirnos en una escuela creadora de propuestas de enseñanza de contenidos disciplinares a través de un objeto de la cultura que se constituye como fenómeno instalado y en crecimiento. En la actualidad nos encontramos desarrollando otras propuestas similares que encarnan nuevos desafíos y buscan continuar integrando los aspectos narrativo, lúdico y disciplinar en una trama compleja que posibilite la construcción de aprendizajes profundos.

En función de los antecedentes mencionados, y con el propósito de continuar el desarrollo y la creación de proyectos innovadores en el área de Estudios Judaicos en conjunto con Buber Virtual, proponemos la creación del proyecto:

“Israel en nuestros ojos/ Israel entre nosotros” ישראל בעינינו

Con la mirada centrada en los niños de salas de 4 y 5 años y los grados inferiores de la escuela primaria, *“Israel beineinu”* se propone crear un museo inmersivo e interactivo, recuperando las experiencias multisensoriales de proyectos anteriores y abordando temáticas que nos acercan a Israel con ojos de niños, combinando valores, lengua y cultura hebrea.

Este nuevo proyecto se inscribe en nuestras búsquedas y nos desafía a enriquecer el proceso de innovación en educación apostando a experiencias que profundicen la inmersión combinando cuatro tecnologías diferentes que marcan tendencias culturales:

- Inteligencia artificial
- Mapping interactivo y música 8D
- Realidades inmersivas (realidad aumentada y realidad virtual)
- Relatos transmedia

La **inteligencia artificial** es una de las grandes tendencias de desarrollo tecnológico de los últimos años, donde una combinación de algoritmos permite representar algunas de las capacidades del ser humano. Aún poco explorado en el ámbito educativo, este tipo de desarrollo nos invita a estudiar su potencial para crear representaciones de personalidades que han dejado legados importantes para el pueblo judío, así como la posibilidad de entablar diálogos con sus ideas, valores y biografías.

El **video mapping** es una técnica visual que consiste en proyectar imágenes animadas sobre superficies reales de modo que se generan efectos de movimiento. Incrementada por **música 8D** para que la experiencia se convierta

en algo realmente envolvente para los sentidos, en esta línea nos proponemos transmitir una experiencia visual y sonora que genere inmersiones en la cultura que atraviesa la infancia en Israel.

Otra tendencia de vanguardia en el ámbito educativo y cuyo uso está creciendo exponencialmente son las **realidades inmersivas**. La **Realidad Virtual** invita a sumergirse en un entorno y crear una sensación de realidad, es inmersiva y requiere del uso de gafas especiales, conocidas como cardboards. La **Realidad Aumentada** adhiere una capa digital a la realidad analógica mediante el uso de un dispositivo, generando estímulos en tiempo real. El uso de estas tecnologías permitirá envolvernos en el universo infantil israelí, interactuando con él como si estuviésemos allí.

Las **narrativas transmedia** son relatos distribuidos a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, en los que cada pieza desarrolla una parte distinta y complementaria de la historia. Este tipo de narrativas, en su construcción, proponen que quienes participen de ellas puedan constituirse en protagonistas de su desarrollo, lo que nos invita a formar parte de la recreación de historias que continúan dejando huellas en forma colaborativa.

A partir de este abanico temático diseñaremos dos espacios fuertemente intervenidos por los chicos con mediaciones tecnológicas y analógicas, donde transcurrirán estas experiencias inmersivas.

- **Espacio 1: dedicado al desarrollo y al abordaje de la lengua hebrea y la cultura infantil en Israel.**

Se trata de una invitación al universo infantil atravesado por las particularidades de la lengua hebrea: qué historias leen, qué música escuchan, con qué juegos se divierten los/as niños/as en Israel, cuáles son las narrativas y las tendencias culturales que atraviesan la infancia.

Proyecciones envolventes, narrativas inmersivas y transmedia, juegos interactivos en pisos y paredes nos posibilitan construir rimas y participar de diálogos y exploraciones colectivas.

- **Espacio 2: personalidades de ayer y de hoy y sus legados.**

Propone el trabajo en torno a los dilemas a los que se enfrentaban los personajes bíblicos con el objeto de que puedan establecer las similitudes y las diferencias con las situaciones que les toca vivir. En este sentido:

- “Personalidades de ayer y sus legados” invita a sumergirnos en la vida y en las experiencias de personajes bíblicos que transmiten valores universales.
- “Personalidades de hoy” que también generan aportes para mejorar la calidad de vida, tanto de la sociedad israelí como de diversos países.

Nos proponemos así, establecer un diálogo entre personalidades destacadas del Tanaj y del Israel actual que son portadoras de valores humanistas. Personalidades que a la vez dialogarán con las vivencias, representaciones y legados familiares de nuestro estudiantado con el propósito de ampliar el acervo cultural judío, contribuir a la formación en valores y fortalecer la identidad.

Personajes animados, escenarios en realidad virtual y encuentros en línea enriquecen las posibilidades de interacción con el universo cultural.

d) Objetivos del proyecto, incluyendo los indicadores con los cuales se medirá su éxito

El propósito central de este proyecto es ofrecer a los/as alumnos/as experiencias educativas significativas que fortalezcan la identidad y sentido de pertenencia al pueblo judío.

Para ello, consideramos que es de vital importancia que el estudiantado transite por experiencias educativas innovadoras que les permita apropiarse del rico bagaje cultural de nuestro pueblo y proyectarse a la vez como agentes constructores de cultura.

En síntesis, la línea de trabajo que venimos desarrollando en conjunto entre el área de Estudios Judaicos y Buber Virtual y que este año nos proponemos desarrollar a través del proyecto que estamos presentando, consiste en una apuesta a las nuevas generaciones en tanto las pensamos no sólo como receptoras del legado cultural del pueblo judío, sino que, a lo largo de la escolaridad, les ofrezcamos las experiencias educativas que les permita apropiarse y resignificar dicho legado y, a la vez, posicionarse como transmisores activos y creadores de nuevos objetos culturales.

Estamos convencidos/as de que estas experiencias adquieren mayor relevancia cuando a la vez están planteadas por medio del uso de las herramientas que hoy están en la vanguardia de los modos de acceso y producción del conocimiento.

Es por ello que nos planteamos los siguientes objetivos:

- acercar a los niños al universo cultural infantil israelí.
- promover la experimentación de la lengua en tanto acceso privilegiado a toda una cultura.

- generar interacciones diversas con múltiples objetos culturales en contextos significativos (narraciones, series televisivas, juegos en línea, cuentos interactivos entre otras cosas).
- producir en diferentes lenguajes y soportes.
- invitar a la resolución de situaciones dilemáticas a partir del abordaje del contenido del proyecto: valores, ideas potentes y legados bíblicos.
- fortalecer el vínculo e intercambio con las escuelas de la red escolar judía del interior.

e) Alcance temporal del proyecto y descripción de sus fases

Etapa 1: Diseño detallado de todo el proyecto y su secuencia de actividades y de acción.

En esta etapa se diseña de manera global el proyecto completo detallando todas las cuestiones a contemplar desde el inicio hasta la finalización. Se definen las personas involucradas en la organización y los responsables de cada una de las etapas, se trate de roles internos como de contrataciones específicas externas.

Etapa 2: Se comienza con el diseño de los entornos y espacios de trabajo.

Para las intervenciones espaciales, se trabajará de manera integrada con los/as estudiantes en las clases de tecnología artística continuando y profundizando las líneas de trabajo que se describieron anteriormente.

Para los entornos y mediaciones tecnológicas se trabajará con estudiantes y con profesionales y desarrolladores.

Etapa 3: Se arman los escenarios lúdicos y se monta el museo. Las interfases físicas y digitales se integran para dar vida a la experiencia educativa.

Primeros recorridos por la experiencia para testear su funcionamiento y posibilidades de mejora. El testeo se realizará con diferentes equipos de docentes que no han formado parte de la organización de la experiencia.

Etapa 4: Ingresan los diferentes grupos de estudiantes.

Primer ingreso:

- El recorrido está pensado para grupos reducidos de 10 estudiantes por vez, completando la primera visita en una tarde. Cada grado se desdobra en dos y cada subgrupo ingresa por primera vez dedicándole un bloque completo de 80 minutos al primer recorrido.
- Cada grupo de alumnos ingresa acompañado por sus morim más los maestros a cargo de la conducción y guía de la experiencia.

Ingresos posteriores:

- Se realizarán nuevos ingresos con grupos enteros, con el objetivo de profundizar en propuestas particulares y realizar nuevas actividades, ya que la experiencia está pensada en capas de significado y contenido que se suceden y revelan a medida que se interactúa.

Para coordinar el ingreso y el trabajo que acompaña a esta experiencia educativa, se realizará un cronograma detallado de visita y recorrido como así también la graduación y secuencialidad de los contenidos, de manera que puedan adaptarse a los niños que participarán de la misma.

Etapa 5: Aprender junto a otros y co-construir conocimiento han sido y son una parte constitutiva de los proyectos que venimos desarrollando en el área, es por ello que en esta etapa del proceso invitaremos a cinco escuelas del interior de nuestro país a sumarse a la experiencia y montar en sus instituciones parte de los espacios del museo. Para ello compartiremos a través de pendrives u otro tipo de dispositivos de almacenamiento, las interfaces tecnológicas y los contenidos específicos de **Israel en nuestros ojos**.

Asimismo, tenemos previsto para esta etapa, instancias de producciones conjuntas y espacios de encuentro para enriquecer la experiencia