



# Encuentro DE Educación Expandida

IV ENCUENTRO INSTITUCIONAL DE EXPERIENCIAS DE  
EDUCACIÓN A DISTANCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA





Recopilación de memorias pedagógicas

## **IV Encuentro Institucional de Experiencias de Educación a Distancia e Innovación Educativa en la Universidad Nacional de Cuyo (UNCuyo) - Educación Expandida**

Secretaría Académica,  
Universidad Nacional de Cuyo

Secretaria Académica  
Mgter. Fabiana Molina

Equipo Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa

**Directora:** Prof. Esp. Mariela Beatriz Meljin Lombardi  
Mgter. Claudia Restiffo  
Lic. Prof. Esp. Marina Ficcardi  
Prof. Melisa Grippi  
Lic. María Florencia Masino  
Lic. Prof. Cecilia Pincolini  
Lic. Cecilia Arenas  
Prof. Fernanda Cataldo  
Lic. Yamila Weber  
Lic. Rosalba Canal  
Sr. José Vicente Di María  
T.I. Alfredo Rezinovsky

Mendoza, 2023





## Índice

Prólogo.....	4
Introducción.....	6
Explorando escenarios virtuales abiertos y flexibles con redes sociales.....	7
Experiencias de gamificación en Periodontología.....	14
Gamificación: experiencia lúdica de proceso y evaluación en el aula.....	18
Procesos de comunicación en aulas virtuales. Una nueva forma de transmitir e interactuar.....	22
Trabajo práctico integrador: Banco digital.....	26
Estudiando y analizando el comportamiento de las personas en la organización desde un abordaje de aula invertida y modalidad híbrida de cursado.....	29
Programa de Educación Digital CUC.....	33
Desarrollo de competencias digitales enlazadas a la propuesta de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, en el marco del proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle.....	44
Interiorizar a las/los estudiantes en contexto de encierro (PEUCE FCPyS) sobre la plataforma Moodle.....	49
Ciclo de charlas radiales "Sin distancia".....	54
Realización del examen de Rendimiento Académico Negativo RAN en FCPyS.....	58
El orgullo de ser argentinos.....	63
Las redes sociales como generadoras de tramas de comunicación inclusivas.....	72
Potenciales destinos turísticos de Argentina.....	81
Insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario. Una propuesta de capacitación orientada en el marco DigCompEdu.....	93
Administración de la salud.....	103
Gamificación de proyecto en marco de ABP.....	107
Educación Domiciliaria en entorno virtual en los colegios dependientes de la UNCuyo.....	117
Articulación Niveles Medio y Universitario.....	124





## Prólogo

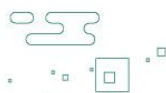
La Universidad tiene una extensa tradición, que data del año 2009, en relación a los encuentros de intercambios de experiencias en educación a distancia e innovación educativa, que han convocado a la comunidad educativa para abordar la virtualidad instalada en las prácticas, principalmente como complemento a la presencialidad. La inclusión socio-digital, las perspectivas para la educación a distancia y las innovaciones a través de las tecnologías han sido algunos de los tópicos que abrieron diálogos e intercambios en torno a las posibilidades, desafíos, recursos, formas de implementación y condiciones institucionales que estas innovaciones plantean.

Este IV Encuentro, en línea con objetivos del Plan Estratégico 2030 de la Universidad Nacional de Cuyo, se propuso promover la producción, el acceso y la divulgación del conocimiento, incentivando el diálogo de saberes y el pensamiento crítico en la comunidad universitaria en torno a escenarios de **educación expandida**, para dar lugar a miradas críticas y delinear horizontes futuros.

Fue de carácter híbrido, ya que se desarrolló en instancias virtuales y presenciales, conjugadas de distinta manera según la intencionalidad de cada momento. En el encuentro, la gamificación tuvo un lugar preponderante ya que se aplicaron lógicas y dinámicas propias del juego, a resolver de manera individual y colectiva. Las/los participantes pudieron experimentar experiencias inmersivas e inspiradoras que las/los motivaran a crear y compartir, valorar lo realizado y proyectarse en torno a los nuevos desafíos que hoy plantea la educación expandida.

La **educación expandida** es esa educación que amplía sus límites más allá de las aulas y los espacios institucionales (conocidos como educación formal), y su premisa es que es para todas/os; es esa educación que sucede en cualquier momento y en cualquier lugar, en la presencialidad, en la virtualidad, en el aula, en los territorios, con uno mismo y con otros.

¿Por qué elegimos la educación expandida como tópico de este Encuentro? Los cambios sociales e innovaciones tecnológicas de las últimas décadas, en especial lo sucedido en el marco de la pandemia por Covid-19 (con el paso abrupto a la virtualidad) así como también la irrupción de la Inteligencia Artificial (IA), tensionaron (y tensionan) a la educación a tomar nuevos rumbos. Este escenario ha generado interrogantes, tales como qué nos dejó la pandemia en términos de innovación y virtualidad; qué rumbo tomar desde las instituciones educativas en relación a proyectos, recursos, propuestas formativas, normativas; qué formas adopta el aprendizaje en el marco de un panorama signado por la irrupción de la IA; cuál es el potencial de esas tecnologías si tenemos en cuenta que el





aprendizaje nunca ha estado circunscripto exclusivamente a espacios escolares y ahora lo sabemos conscientemente.

En la educación expandida, las tecnologías ocupan un lugar clave: hacen posible la ampliación y la extensión de la actividad educativa, de los límites del aula como espacio material y simbólico; alteran las formas tradicionales, ubican en el centro de los procesos al/a la estudiante o aprendiz, así como también disputan el monopolio del saber a las instituciones educativas, interpelando su función de transmisión de la herencia cultural y formación ciudadana.

Sin embargo, las tecnologías por sí mismas no generan innovaciones ni cambian las prácticas educativas. Se vuelve necesario, entonces, poner en escena la tensión, la invitación hacia las pedagogías emergentes. En ese contexto, la educación expandida es búsqueda, exploración, experimentación de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. Son los y las docentes quienes diseñan experiencias que dejan huellas y que aprovechan todas las posibilidades de las tecnologías. El concepto de "expandida" hace referencia a la educación aumentada, virtual, extendida. Pero también atraviesa las capacidades y tareas docentes con el uso crítico y responsable de esas tecnologías.

Expandidos también son los recursos educativos abiertos que se construyen y comparten para los procesos de aprendizaje; los espacios para el aprendizaje activo originados dentro de las aulas, las instituciones o en los variados territorios o entornos de aprendizaje. Expandidas son las nuevas configuraciones de escenarios educativos bimodales, combinados, híbridos, mixtos, de la educación a distancia y las diversas formas de integración curricular que se construyen colectivamente, con otros, en equipos y que las instituciones experimentan en pos de resolver problemas pedagógicos.

Finalmente, y no por ello menos relevante, la educación expandida pone sobre el tapete la educación como derecho, la función de las instituciones públicas en la ampliación del acceso a la educación superior de sectores históricamente excluidos, así como también su permanencia y las condiciones que hagan posible el logro de los aprendizajes esperados. La educación expandida es para todos o no es.

Prof. Mariela Meljin

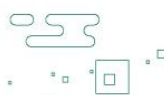


## Introducción

El siguiente texto es una compilación de las diferentes experiencias presentadas por docentes, en el marco del IV Encuentro Institucional de Experiencias de Educación a Distancia e Innovación Educativa, en torno a la Educación Expandida, realizado los días 10 y 11 de agosto de 2023, aprobado por Resolución N° 562/2023 CS en la Universidad Nacional de Cuyo (UNCuyo).

En esta recopilación, encontrarán los trabajos de docentes que han llevado a la práctica experiencias innovadoras y que expanden la educación. Se trata de narraciones o relatos en los que sus protagonistas describen el contexto que las hicieron posibles, las motivaciones, los interrogantes y desafíos a los que se enfrentaron en su desarrollo. Se incluyen miradas, perspectivas, reflexiones y aportes de mejora para nuevas ediciones, resultados y conclusiones de las experiencias.

Esperamos que este material contribuya a la visibilización de ese saber pedagógico construido desde la experiencia y resulte inspirador para otros/otras docentes.







## Explorando escenarios virtuales abiertos y flexibles con redes sociales

### Autores/as:

- Cabezas, Teresa Fernanda.
  - [tcabezas@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:tcabezas@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Gómez, Carolina
  - [gomez.carolina@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:gomez.carolina@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Barroso, Elena.
  - [edistancia@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:edistancia@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### Resumen:

En el contexto del proyecto de investigación "Escenarios virtuales de aprendizaje en la Universidad: investigación basada en el diseño de propuestas educativas alternativas," hemos explorado la convergencia de entornos virtuales en la educación superior. Este estudio se centra en los escenarios virtuales de aprendizaje que combinan entornos personales, aulas virtuales institucionales y redes sociales, ofreciendo una alternativa a las tradicionales prácticas basadas en plataformas institucionales.

Este artículo presenta los resultados de integrar redes sociales en un módulo de aprendizaje de posgrado en docencia universitaria, lo que resultó en una expansión significativa del alcance del entorno virtual hacia otros ámbitos de comunicación y conocimiento. Las/los profesoras/es que participaron en esta implementación expresaron percepciones favorables sobre el uso de las redes sociales como herramienta para ampliar el aprendizaje.

Nuestras primeras conclusiones indican que el aprendizaje en red puede extenderse a través de diseños tecnopedagógicos que promuevan la apertura, la flexibilidad, la diversidad y la autonomía. Esto implica la necesidad de contar con plataformas porosas, expansibles, convergentes y conectadas con otros sistemas. En resumen, nuestro trabajo destaca la importancia de explorar la integración de las redes sociales en la educación superior como un medio para enriquecer y diversificar la experiencia de aprendizaje.

**Palabras clave:** escenario virtual de aprendizaje; aula expandida; redes sociales; diseño tecnopedagógico.





## 1. Contexto de la actividad

El contexto de la actividad es una carrera de posgrado a distancia, la Especialización en Docencia Universitaria, destinada a docentes que ejercen la enseñanza en el ámbito de la educación superior. En ese marco, se desarrolla el módulo 2, referido al aprendizaje en la Universidad. Uno de los temas es la mediación pedagógica de las tecnologías. El módulo se desarrolla en un escenario virtual de aprendizaje que dispone de un aula virtual como entorno convergente de otros tantos. Específicamente, en la práctica de aprendizaje 6, destinada a promover el diseño de iniciativas de enseñanza con tecnologías, se planteó expandir la propuesta de aprendizaje hacia las redes sociales.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Esta experiencia tuvo como punto de partida el estudio de los escenarios virtuales de aprendizaje alternativos a las clásicas experiencias de *e-learning*, generalmente identificadas con las aulas virtuales cerradas en sí mismas.

El proyecto de investigación, mencionado en el resumen, dio el marco conceptual para pensar, diseñar e implementar una propuesta de enseñanza basada en el aprendizaje abierto, interactivo, diverso y autónomo postulado por el conectivismo. El aprendizaje en red es lo que entusiasmaba e inspiraba a poner en práctica un diseño de enseñanza con esas características, pero, además de diseñarlo, había que implementarlo y estudiar su implementación.

Estas acciones estuvieron metodológicamente guiadas y organizadas por las fases de la investigación basada en diseño (Rinaudo y Donolo, 2011).

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

El diseño del escenario virtual de aprendizaje de la práctica 6: Mediación pedagógica de las tecnologías

La tercera parte del Módulo 2, "Lenguajes y Tecnologías", en la que se encuentra la práctica 6, es una propuesta recursiva en la que se aborda el aprendizaje de las y los estudiantes universitarios desde la perspectiva de la cultura juvenil y sus lenguajes, formas de comunicación, relatos y nuevas textualidades, las tecnologías y la ecología de medios.

La práctica 6, específicamente, está destinada al abordaje pedagógico de las tecnologías, es decir, se propone que las y los docentes se apropien de las mediaciones pedagógicas con tecnologías para la enseñanza de sus disciplinas.







Este propósito, sin embargo, no es exclusivo de la práctica 6. A lo largo del recorrido del Módulo 2, incluso del Módulo 1, se realiza un trabajo de expansión y, a la vez, de profundización de la mediación pedagógica en la Universidad.

La práctica 6 se organizó en tres momentos, nucleados en tres metáforas: polifonía, diseño y ensamble. En el primero se parte de “uno mismo”, para avanzar hacia el “grupo” y hacia el “colectivo” docente o hacia el colectivo interesado en las tecnologías en la educación. Desde este inicio, se plantea el desafío de construir una **polifonía** de voces, mediante el desafío de incursionar en las redes sociales. De ese modo, también el aula virtual, como entorno convergente, se abre y expande hacia fuera de la Especialización, en busca de otras voces, incluso hasta alcanzar la de los mismos autores que se estudian en las bibliografías de referencia.

En el segundo momento, el planteo es diseñar o planificar una práctica de enseñanza con tecnologías, que alcance los parámetros de una pedagogía alternativa y la reconstrucción -enriquecimiento- o la creación de una nueva, por lo cual la idea fuerza es el **diseño**. En este tramo, además de las reflexiones sobre la mediación de las tecnologías, y la importancia del diseño (recomendando co-diseño) como fase de la enseñanza, se propone pensar la producción teniendo en cuenta algunas temáticas claves, analizadas en unidades y módulos anteriores, tales como: nuevos modos de ver tv, narrativa transmedia, nuevas textualidades, las instancias de aprendizaje, la alteración de las clásicas secuencias de enseñanza, y la problematización del conocimiento, a la luz de la #MediaciónTIC, y las #PedagogíasTIC presentadas como emergentes.

El tercer y último momento recoge la metáfora del **ensamble**. Seguimos aquí con un lenguaje artístico (como la polifonía inicial). Ensamblajes de momentos, de tipos de trabajos, de búsquedas, entre lo presencial y lo virtual, de las voces de colegas de manera colectiva (enriquecimiento a través de distintas miradas), ensamble del camino realizado, ensamble en una creación nueva o de la reversión de propuestas.

Una presentación similar a esta puede conocerse en [Redes- congreso \(genial.ly\)](#)

### **Expansión del aula: las redes sociales incluidas en la propuesta**

Hasta aquí describimos la práctica de aprendizaje en sus tres momentos. Ahora presentaremos específicamente la intervención de las redes sociales en la propuesta.

Las redes de la práctica 6 son básicamente dos: Instagram, con la cuenta @pedagogiasTIC, y Twitter, con la cuenta de esa red @pedagogiasTIC. Ambos entornos se nombraron como “Pedagogías TIC” para su implementación en la práctica 6 del Módulo 2, la cual tuvo inicio el 26 de octubre de 2020.



El usuario de Twitter, hasta ese momento, contaba con 26 seguidores, 37 seguidos y 71 tuits publicados.

El usuario de Instagram contaba con 174 seguidores, 63 seguidos y 39 publicaciones, además de 6 bloques de destacados: Experiencias, Taller, NocheCe, App y Referentes, con un total de 38 historias destacadas.

La incorporación de estas dos redes sociales para la experiencia de expansión de nuestros escenarios obedece a sus características intrínsecas. Sabemos que estas redes sociales seleccionadas tienen "perfiles" muy distintos. La primera, Twitter, es un espacio que, debido a sus características, da más lugar al "contenido" y al diálogo sobre el mismo, y con ello, al vínculo directo y horizontal a través de respuestas inmediatas. Instagram, en cambio, es una red que propone una mirada hacia la imagen, hacia lo que se "muestra", por lo que ha sido descrita como una red narcisista (INFD, 2022).

Dadas las particularidades de cada red, la estrategia pensada para intervenir en cada una de ellas fue distinta: para el caso Twitter, que pudiera constituirse en una red para ampliar el PLE académico de nuestros docentes cursantes; y para el caso Instagram, que pudiera constituirse en el escenario de interacción con los lenguajes y tecnologías emergentes, con los consumos culturales de las y los jóvenes.

Siguiendo esta lógica, ambas redes han tenido, desde el momento del diseño de la propuesta, un tipo de "mensaje" y "contenidos" diferenciados, expandiendo lo que sucede en el "aula institucional", pero siguiendo la lógica y semántica de las mismas: en Twitter hemos publicado posteos breves, con menciones (arrobas) a autores presentes en la misma red, desarrollo de hilos con interrogantes al final que interpelan a la participación y al diálogo. Hemos sumado un total de 505 tuits.

En Instagram, hubo una planificación de posteos diarios para el *feed* (página principal), en el que prestamos atención no solo al mensaje sino también a la forma (siguiendo la lógica de la red), con un *copy* breve (así se llama en las redes al contenido escrito que acompaña a cada foto, video, historia) pero que contextualiza el posteo e invita al diálogo. Finalmente, más de tres historias (*stories*) diarias con elementos de interacción propios de la red.

El análisis de la expansión, mediante estas redes sociales, puede conocerse en la publicación de Encuentro Educativo, vol. 3, número 2. [Escenario virtual de aprendizaje expandido en las redes sociales | Encuentro Educativo. Revista de investigación del Instituto de Ciencias de la Educación.](#)

Ese análisis da cuenta de la expansión regional, es decir, que las interacciones de nuestros cursantes no quedaron solamente reunidas en el entorno del aula y de los grupos asignados, sino que se expandieron geográficamente. Hubo





interacciones con otras personas del país, de la región e, incluso, de otro continente. La expansión también se dio en el tipo de participaciones, ya que interactuaron autores y referentes de los temas que se estudiaban, por ejemplo, J. Adell y D. Reig, y también *influencers*.

### 3. Valoración de la experiencia

Si analizamos las estadísticas de la situación digital de nuestro país en 2020- 2021 (periodo en el que fue diseñada e implementada por primera vez esta experiencia) a través del informe [Digital 2021 Global Overview Raport](#), podemos conocer que, en Argentina, del total de 45.400.000 de habitantes, 36.000.000 son usuarios activos en redes sociales, con un promedio de 3 horas 22 minutos diarios.

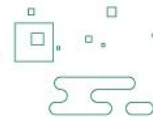
Esta realidad nos interpela a la hora de crear escenarios de enseñanza y de aprendizaje: ¿podemos continuar creando espacios cerrados y lineales, en vez de seguir las formas de la Web 2.0 y dar la voz a todas y todos? En sintonía con los modos de aprender que plantea el conectivismo, ¿podemos establecer conexiones, pasar del conocimiento elaborado por pocos expertos a la co-construcción dialogada, colaborativa y al interaprendizaje?

El análisis de los datos objetivos que arrojó la experiencia de la práctica 6 del Módulo 2 de la Especialización nos permite advertir la expansión del aula habitual, es decir, podemos constatar la apertura del aula institucional (Moodle) hacia las redes (porosidad), multiplicando de este modo las posibilidades de interacción y diálogo horizontal con colegas que no pertenecen a la Especialización y con autores y referentes del campo. Apoyándonos en las características del conectivismo, encontramos en nuestra propuesta la generación de nuevos espacios desde donde aprender y donde conectarse para contribuir. Se trata entonces de una propuesta donde "los sujetos pueden construir su propia red personal, la cual puede incluir varios nodos ubicados más allá de lugares físicos determinados por la movilidad inmediata (nodos relativos al lugar de trabajo, al lugar de estudios, contactos personales, etc.)" (Gutiérrez, 2012, p. 118).

Integrar las redes sociales en la propuesta de enseñanza responde a la concepción de escenario virtual de aprendizaje en red en el que las conexiones entre nodos se expanden, creando una red cada vez más amplia en la que se distribuye el conocimiento. Por lo tanto, los ambientes de aprendizaje abiertos tienen más posibilidades de enriquecer la red no solo en cantidad de nodos sino también en la calidad de las señales.

La experiencia, además de ser analizada y evaluada en cuanto a su expansión a lo que significa respecto al aprendizaje en red, fue estudiada desde la perspectiva





de sus protagonistas, las/los cursantes del Módulo 2. Por supuesto, hay valoraciones muy positivas de parte de estas/os docentes. Pero también se pudo identificar que no todos comprendieron los sentidos de estas actividades con las redes sociales, asunto que lleva a seguir profundizando en estas intenciones pedagógicas en la formación docente relacionadas con la inteligencia colectiva o con el aprendizaje distribuido.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

Como conclusiones planteamos algunos puntos que se desprenden del proceso de investigación de esta expansión hacia las redes sociales:

- Los ambientes de aprendizaje abiertos tienen más posibilidades de enriquecer la red, no solo en cantidad de nodos sino también en la calidad de las señales.

- Postulamos que para que el aprendizaje en red pueda darse se requiere de diseños tecnopedagógicos promotores de aprendizajes abiertos, flexibles, diversos y autónomos. En ese sentido, hemos procurado diseñar un escenario virtual editado en una plataforma porosa, expandida, convergente y enredada con otras plataformas y entornos con los cuales se conforma el escenario.

- Además, postulamos que las/los docentes que participan en experiencias formativas con características de escenarios virtuales, y además reflexionan sobre ellas, se apropian de saberes para propiciar, en sus prácticas de enseñanza, el aprendizaje abierto, flexible, diverso y autónomo.

#### 5. Bibliografía de referencia

Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Villa & M. Fiorucci. (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas*. Universitá degli studi.

Argentina.gov.ar. (2022). *Métricas en redes sociales*. Jefatura de ministros <https://www.argentina.gov.ar/jefatura/innovacion-publica/servicios-y-pais-digital/pais-digital/estrategias-de-marketing-digital-1>

Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial.

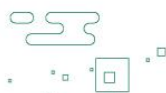
Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo.

Data Reportar. *Digital 2021: Informe general global* <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>





- Downes, S. (11 de julio de 2013). *La condición semántica: conectivismo y aprendizaje abierto*. [Videoconferencia]. IBERTIC, Metas 2021 OEI. Buenos Aires. [https://www.youtube.com/watch?v=Oth\\_gv3RcuI](https://www.youtube.com/watch?v=Oth_gv3RcuI)
- Gros, B. (2015). *La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes*. Education in the Knowledge Society [en línea]. 2015, 16 (1), p. 58-68 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757005>
- Gutiérrez, L. (2012). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones*. Revista educación y tecnología, (1), p.111-122. <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/39>
- Instituto Nacional de Formación Docente. (12 de octubre de 2022). *Educación y Tecnologías digitales para el nivel secundario* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sJACjoHjTqk>
- Marcelo, C., y Marcelo, P. (2021). Influencers educativos en Twitter. Análisis de hashtags y estructura relacional. *Comunicar*, 68, 73-83. <https://doi.org/10.3916/C68-2021-06>
- Prieto Castillo, D. (19 de octubre 2007). *En torno a las experiencias pedagógicas decisivas*. [Conferencia principal] Conferencia del Encuentro de maestros de Las Heras, Mendoza, Argentina.
- Rinaudo, M. (4 de octubre de 2018). *Perspectivas en investigación educativa: la investigación basada en diseño*. [Conferencia plenaria] Conversatorio Perspectivas en investigación educativa. ICE. Fac. de Filosofía y Letras. UNCuyo, Mendoza, Argentina.
- Rinaudo, M. C. & Donolo, D. (2010). *Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa*. RED. Revista de Educación a Distancia, (22), p. 1-29. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54715149003>
- Salinas, J. (2016). *La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros*. RED. Revista de Educación a Distancia, (50), p. 1-24. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54746291014>
- Shwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. (2014). *De la educación a distancia a la educación en línea: aportes a un campo en construcción*. Homo Sapiens.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Traducción de Diego E. Leal Fonseca. <https://docplayer.es/75071865-Conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital.html>





## Experiencias de gamificación en Periodontología

### Autores/as:

- Loha, Cristina.
  - o Correo: [crisloha@hotmail.com](mailto:crisloha@hotmail.com)
  - o Facultad de Odontología, UNCuyo.

### Resumen:

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos y mecánicas del juego para fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas. En el presente trabajo se comparte una experiencia realizada entre alumnas/os de tercer año de la carrera de Odontología, módulo Periodontología 1, en donde se emplean recursos de la gamificación para generar una enseñanza significativa, dejando de lado las clases magistrales y migrando a otros modelos de aprendizaje. La misma es, sin duda, una experiencia motivadora que permite la interacción, la socialización de experiencias, que colabora activamente con la comprensión de los contenidos y apoya el desarrollo de habilidades clínicas.

**Palabras clave:** educación expandida; gamificación; periodoncia.

### 1. Contexto de la actividad

Esta actividad está pensada para estudiantes de Periodontología 1, asignatura correspondiente al tercer año de la carrera Odontología.

### 2. Descripción de la experiencia

La educación expandida es un enfoque pedagógico que busca ir más allá de las aulas tradicionales y fomentar el aprendizaje a través de experiencias prácticas y colaborativas. En el campo de la Periodoncia, se pueden utilizar diversas estrategias de esta modalidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación es una de ellas, que utiliza elementos y mecánicas del juego para fomentar el aprendizaje, el compromiso de las/los estudiantes y la resolución de problemas (Kapp, 2012). En el contexto universitario, autores como Oliva (2017) han encontrado en la gamificación una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, captar la atención, favorecer la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes.





El uso de la gamificación aporta diferentes beneficios en los ambientes educativos. Algunos de ellos son:

- Aumenta la motivación hacia un tema en concreto.
- Evita la frustración, ya que permite aumentar la dificultad progresivamente.
- Elimina el temor al fracaso porque transmite que perder siempre es una posibilidad. Estimula la competencia social de las/los participantes.
- Promueve la participación activa en el proceso de aprendizaje. Permite obtener retroalimentación instantánea.

En periodoncia se pueden emplear diversas técnicas de gamificación para hacer que el proceso de enseñanza sea más interactivo y atractivo.

Se presenta, a continuación, un breve relato de una experiencia de educación expandida que utiliza gamificación en periodoncia. Para ello, hemos realizado y subido a plataforma Moodle un documento en el que invitamos a las/los estudiantes a su lectura y a aplicar algunos juegos. Cuenta con una breve introducción que explica los beneficios de la gamificación, como ya se mencionó en párrafos anteriores. Formalizamos la invitación con la siguiente frase:

*"Desde el Módulo de Periodontología I, Facultad de Odontología, Universidad Nacional de Cuyo, las/los invitamos a aprender periodoncia jugando. Algunos de nuestros juegos son de creación propia, y a otros los hemos tomado de diferentes fuentes, citando a sus autores".*

Compartimos a continuación algunos links con ejemplos:

1. Actividad: Dardos.
  - Tema: Recesiones gingivales y rebordes.
  - Link: [Juego recesiones y rebordes.](#)
  - Autor: CDEPel. Gabriela Millán Aguilar. UNAM México.
2. Actividad: Examen de auto evaluación.
  - Tema: Periodoncia: pre-clínica.
  - Link: [Periodoncia. Preclínica 2022.](#)
  - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
3. Actividad: Mapa interactivo.
  - Tema: Unión dento gingival.
  - Link: [Unión dento gingival.](#)
  - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
4. Actividad: Ruleta de palabras (rosco).
  - Tema: Periodoncia: pre-clínica.
  - Link: [Periodoncia 1 pre-clínica.](#)



- Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
5. Actividad: Video EDpuzzle .
- Tema: Parámetros clínicos periodontales.
  - Link: <https://edpuzzle.com/assignments/62c1d77d57c17541227e8c9e/watch>
  - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
6. Actividad: VideoEDpuzzle.
- Tema: La enfermedad periodontal.
  - Link: <https://edpuzzle.com/assignments/64bfd737147f1d41b2d6ofda/watch>
  - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.

## 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La experiencia comenzó como parte de los requisitos de los cursos de competencias digitales docentes de la UNCuyo. Durante el confinamiento por la Pandemia de Covid-19 la enseñanza de la Odontología se vio obligada a cambiar. Los contenidos debían virtualizarse. Sumado a esto, teníamos estudiantes pertenecientes a la Generación Z, que demandan una enseñanza donde el clásico aprendizaje centrado en el docente se transforma en una formación integral orientada en el alumno. Por ello debimos emplear estrategias didácticas innovadoras como la gamificación.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Se pensó en esta estrategia didáctica con el uso de plataforma digital (Moodle), ya que podría ser una herramienta útil para complementar métodos de enseñanza tradicionales y lograr un óptimo aprendizaje.

En un comienzo fue algo intuitivo y obtuvimos un *feedback* por parte de las/los estudiantes interesante. Lamentablemente los resultados no fueron sistematizados y solo podemos compartir algunas devoluciones expresadas en los comentarios de los juegos aplicados, por ejemplo: "Sirvió para ubicar todos los elementos en 1 solo gráfico", "muy buena", "es muy útil para repasar lo aprendido".

## 3. Valoración de la experiencia

La dinámica de juego fue muy bien recibida por las/los estudiantes; en todos los casos fue voluntaria. La experiencia demuestra ser útil para facilitar la retención de conocimientos adquiridos durante la clase.

La principal dificultad surgió a la hora de diseñar el juego, ya que contamos con muy poca experiencia en ese tema. Fue difícil involucrar a todas/os las/los



docentes.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

La gamificación en nuestro espacio curricular resultó en un mayor compromiso y entusiasmo por parte de las/los estudiantes. El enfoque interactivo y competitivo del juego los motivó, o por lo menos es lo que creemos.

En las instancias presenciales compartieron sus experiencias, estrategias exitosas y desafíos encontrados. Esto permitió consolidar los conocimientos adquiridos y proporcionó una oportunidad para resolver cualquier duda o malentendido.

En resumen, la educación expandida con gamificación proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y motivadora. Al utilizar elementos de juego, se estimula el compromiso de las/los estudiantes y se fomenta la aplicación práctica de los conceptos teóricos. Esta estrategia las/los ayuda a desarrollar habilidades clínicas, fortalecer el trabajo en equipo y mejorar su comprensión de la materia.

#### 5. Bibliografía de referencia

Saravia-Rojas, M; Geng Vivanco, R. (2022). Gamificando la enseñanza de la Odontología: Jugando en serio. *Revista Estomatol Herediana*, 32(4), 438-443.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Oliva, H.A. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. Disponible en: <https://www.camjol.info/index.php/RyR/article/view/3563>.

Mendoza Castillo, M. A., Patiño Robles, T. A. y Armijos Moreta, J. F. (2022). Estrategias de gamificación en Educación Superior en la Carrera de Odontología. *Revista Conrado*, 18(S3), 470-476.

Quiñonero Rubio, J.M. (s.f.) Cómo mejorar el rendimiento académico implementando dinámicas de gamificación. <https://www.elsevier.com/es-es/connect/docencia/gamificacion-mejorar-el-rendimiento-academico-implementando-dinamicas-de-juego>







## Gamificación: experiencia lúdica de proceso y evaluación en el aula

### Autores/as:

- Riveros, Federico.
  - o [fedegrafia@gmail.com](mailto:fedegrafia@gmail.com)
  - o Facultad de Artes y Diseño, UNCuyo.

### Resumen:

El objetivo de esta propuesta de enseñanza está basado en la construcción del vínculo entre estudiante y docente, como estrategia de acercamiento y nivelación de los espacios que ocupan cada uno de estos actores hacia una apertura motivacional que mejore la aprehensión de contenidos.

La estrategia de trabajo se basa en la creación de un entorno divertido y lúdico, de acuerdo a las distintas temáticas y ejercicios abordados durante el curso que promueven la creación de momentos distendidos.

El concepto y recurso de la gamificación es la herramienta principal desarrollada en este espacio.

**Palabras clave:** gamificación; infografía; lúdico; didáctica; aprendizaje.

### 1. Contexto de la actividad

Esta actividad se enmarca en la materia "Infografía", de las carreras de diseño, de la Facultad de Artes y Diseño, UNCuyo.

"Infografía" es una materia cuatrimestral, con formato taller, de condición optativa, del grupo de carreras de diseño. La cursan estudiantes de 2º a 5º año, especialidad gráfica e industrial. Tiene cupo limitado.

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUl4R7bFsdH>

### 2. Descripción de la experiencia

El concepto de **infografía** hace referencia a un área específica del diseño llamado Diseño de la Información. En él convergen distintas especialidades del diseño que se articulan para dar solución a una problemática comunicacional, que tiene cada vez más presencia en las sociedades de la información y del contenido.

Este concepto consiste en transformar datos abstractos y fenómenos complejos de la realidad en mensajes visibles.



## 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Ante la constante preocupación y búsqueda de metodologías y herramientas para promover el despertar de la motivación y participación activa en el aula, las temáticas pensadas en cada instancia de la materia y la inclusión de conceptos y herramientas lúdicas de la gamificación son los dos grandes pilares que conforman la estructura de contenidos de Infografía FAD.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

La actividad comienza con la creación y presentación de un mapa cronológico de las distintas instancias, que las/los estudiantes deben atravesar en los 3 niveles de dificultad que componen los contenidos de la materia Infografía:

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUL4R7bFsdH?usp=sharing>

De esta manera, y de acuerdo a los 3 niveles que componen el programa, cada estudiante/participante puede hacer el recorrido de acuerdo a una línea de tiempo y de logros que le permitirá el avance a las siguientes etapas del juego (guiadas/os por un personaje/avatar que las/los acompaña a través de las plataformas Moodle, WhatsApp e Instagram):

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUL4R7bFsdH>  
<https://www.instagram.com/infografiafad/?hl=es-la>

El tablero del juego puede ser seguido *online* por sus participantes mediante herramientas de Google Drive. El siguiente es el tablero de juego de las/los estudiantes del primer cuatrimestre del año 2023:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zca0it-nloryWTxCHgQRwp2Y\\_RxZuy\\_m6JwWj4ndGzFs/edit?pli=1#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zca0it-nloryWTxCHgQRwp2Y_RxZuy_m6JwWj4ndGzFs/edit?pli=1#gid=0)

Cada uno de los 3 niveles de complejidad -baja, media y alta respectivamente- se compone por una serie de actividades denominadas **Aventuras**, que otorgan determinadas recompensas, y **Desafíos**, que dan cierre a cada nivel.

De la misma manera, se incluye una actividad denominada **Paradas opcionales**, correspondientes a clases de consultas, que también otorga una determinada recompensa.

Así, las distintas combinaciones de recompensas a lo largo del juego determinan la condición de promocionalidad y/o regularidad de cursado de acuerdo a las metas logradas.

Una vez alcanzada la meta de cada nivel, se sortea entre las/los estudiantes/participantes un curso *online* de la plataforma Domestika o similar.





### 3. Valoración de la experiencia

A través de los últimos cuatro cuatrimestres, en los que he podido implementar y desarrollar esta metodología lúdica, la deserción del cursado ha disminuido (es una materia optativa que, por dicha condición, termina siendo una de aquellas que se dejan de cursar de acuerdo a la intensidad de las materias proyectuales de nuestro actual plan de estudio), mientras que, para la inscripción, la lista de espera ha aumentado exponencialmente.

De acuerdo al formato de encuestas para estudiantes que implementa el sistema de inscripciones Guaraní de la FAD UNCuyo, los distintos comentarios y evaluaciones sobre esta metodología de enseñanza en el aula continúan siendo una referencia real sobre los alcances y resultados alcanzados.

Aun así, mi propuesta de mejora tiene como meta -a mediano plazo- la creación de una *app* para poder hacer más prácticas y eficientes -en términos de tiempo- las evaluaciones y seguimiento permanente, y en tiempo real de cada estudiante/participante.

### 4. Conclusiones de la experiencia

La integración de la tecnología en nuestras enseñanzas, en muchos casos obligada por el nuevo contexto socio-educativo iniciado en 2020, supuso desafíos y actualizaciones metodológicas en nuestras aulas.

En mi caso personal, y como docente responsable de la materia que tomé como modelo de desarrollo en esta actividad (Infografía FAD), la salida del aula física me situó en el desafío de reflexionar y desarrollar una nueva metodología de enseñanza que permitiera no solo acercar contenidos a las/los estudiantes, sino también la comunicación y el clima ya construidos en un espacio de tableros de producción manual y de mates.

De aquí en adelante, la integración de las tecnologías en la enseñanza no solo adquirió un nuevo nivel de importancia, sino que también nos desafió en la tarea de posicionarnos como docentes y tutores/as mediadores/as de contenidos. Así, la linealidad o secuencialidad que en muchos casos proponía un aula con acceso escaso a la virtualidad, ahora comenzaba a construirse en un entorno que tiempo atrás era solo recreativo. Por lo tanto, los caminos para acceder a contenidos específicos eran múltiples.

Por este motivo, la producción de contenidos propios que sirvieran de guía fue desafiante y, al mismo tiempo, muy enriquecedor, ya que me puso en la tarea de recurrir a herramientas y recursos lúdicos visuales, audiovisuales interactivos, ayudados por disparadores del cine y del storytelling.



No obstante, la comunicación personal con mis estudiantes tomó prioridad, no solo para conocer sus posibilidades de acceso a determinadas herramientas digitales/virtuales, sino también para crear el clima propicio que mejorara la transmisión de los contenidos y la motivación que los llevara a recorrerlos.

Creo importante destacar que así como el uso adecuado y moderado de estas tecnologías ha mejorado el acceso a contenidos, el uso excesivo o abuso de estas puede incidir en la conducta del/a estudiante y en su motivación. Como así también en la postergación de actividades al aire libre, tan necesarias para el equilibrio emocional tanto de las/los estudiantes como de las/los docentes.

## **5. Bibliografía de referencia**

Edu Trends (2016). *Gamificación*. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, México.







## **Procesos de comunicación en aulas virtuales. Una nueva forma de transmitir e interactuar**

### **Autores/as:**

- Tedino, María A.
  - Correo: [anabel.tedino@gmail.com](mailto:anabel.tedino@gmail.com)
  - Universidad Católica Argentina – UNCuyo.
- Barreto, Monserrat.
  - Correo: [monserrat\\_barreto@uca.edu.ar](mailto:monserrat_barreto@uca.edu.ar)
  - Universidad Católica Argentina.
- Gaiazzi, Pablo.
  - Correo: [pablo\\_giauzzi@uca.edu.ar](mailto:pablo_giauzzi@uca.edu.ar)
  - Universidad Católica Argentina.

### **Resumen:**

Los procesos de comunicación han cambiado en el mundo. No solo los medios tradicionales se han visto afectados o reconfigurados, sino que Internet ha modificado la forma en que interactuamos, ha modificado la cultura y cambiado radicalmente procesos económicos y sociales. La era digital o de la información ha impactado en los procesos de comunicación generando nuevos entornos, contextos y medios. La educación también está en un proceso de transformación, un cambio de paradigma donde se debaten internacionalmente los sistemas, modelos y estrategias de enseñanza aprendizaje. Al mismo tiempo, se reconfigura el rol docente y del equipo académico.

En este contexto, es vital comprender el rol que juega la comunicación. El objetivo de este trabajo es encontrar las mejores prácticas para la transformación de los procesos comunicacionales en la educación a distancia, respondiendo a las preguntas: ¿cómo se transmite la información dentro de un aula virtual?, ¿cómo se redefine la comunicación virtual? Reconocer estos elementos puede ayudarnos a elegir o crear estrategias innovadoras, repensar los sistemas académicos y mejorar la experiencia del alumno en el aula y en el proceso educativo.

**Palabras clave:** gamificación; aulas virtuales; TIC; interactividad; experiencia de usuario.

### **1. Contexto de la actividad**



Llevé a cabo la experiencia de gamificación "Mon€y" en el aula virtual correspondiente a la asignatura "Taller de software de negocios II", correspondiente al 2° año de las carreras de Marketing, Contador, Recursos Humanos y Administración de Empresas de la Facultad de Humanidades y Ciencias Económicas, de la sede Mendoza de la Universidad Católica Argentina (UCA). Dicha asignatura, en la que las/los alumnas/os de las cuatro carreras cursan juntos, se centra en el uso avanzado de Excel, entre otros temas. Esta experiencia fue implementada en 2019, 2020 y 2021. La propuesta comprende las unidades temáticas 1 y 2 del programa del curso, denominadas "Conceptos básicos de Excel" y "Manejo de funciones estadísticas". Se trata de una propuesta asincrónica a través del aula virtual del curso, dentro de la plataforma de la Universidad, que acompaña el dictado sincrónico de las clases.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Se realiza este trabajo por proyecto, ya que es una materia en la cual se agrupan los estudiantes de cuatro carreras diferentes, por lo cual es indispensable brindarles material y ejercitaciones relacionadas con cada una de sus carreras. Es una experiencia de trabajo colaborativo porque, al tratarse de grupos interdisciplinarios, se complementan las ideas de las/los diferentes estudiantes; cada una/o, desde la visión de la carrera que está cursando, "pone su grano de arena" para lograr los objetivos del proyecto. Además, la experiencia se llevó a cabo para atraer y entusiasmar a las/los estudiantes con un tema novedoso, innovador y que fuera divertido para ellas/os. La materia se dicta con formato taller, por lo tanto, las ejercitaciones son una parte importante.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Las/los estudiantes transitaron la experiencia de forma amena, comprometidos, interesados, y todos lograron llegar al máximo nivel, recibir las insignias y el certificado; participaron activamente en el aula virtual. Tenemos las respuestas de una encuesta anónima, en la cual manifiestan que fue una experiencia **enriquecedora**. La iniciativa se implementó con resultado muy positivo.

La experiencia fue montada sobre la Plataforma de Gestión del Aprendizaje de la Universidad Católica Argentina, Moodle 3.8, donde utilicé diferentes componentes para la gamificación y toma de datos.

Con una duración aproximada de 5-6 semanas, "Mon€y" apunta a que las/los estudiantes logren explorar y ejercitar funciones estadísticas, y tomar decisiones en cuanto a las apariencias y formato de presentación de distintos tipos de



informes. Al mismo tiempo, incorpora contenidos vinculados con criptomonedas y problemáticas contables y de administración de recursos. Utilicé Stash para la creación de avatares grupales como punto de partida. La propuesta presenta cinco desafíos, que combinan tareas individuales y trabajo colaborativo. Paralelamente, durante el desarrollo del cuatrimestre en el aula virtual, se proponen tres insignias (medallas de bronce, plata y oro) asociadas a diez niveles de logro. La realización de diversas actividades asincrónicas durante el desarrollo de la asignatura otorga puntajes. Al llegar al puntaje necesario, se asciende de nivel con el *plugin* "Level up!".

Mediante una hoja de ruta en formato infografía, expliqué los cinco desafíos y narrativa transmedia a través de videos en Instagram, presenté las distintas instancias del juego y las situaciones a resolver en el contexto de una empresa. Utilicé diferentes herramientas como Genial.ly, Canva, Google Form, Excel y bancos de imágenes gratuitas. Esta propuesta no se centra en la competencia sino en la motivación: durante el desarrollo del juego las/los estudiantes no compiten entre ellos; no hay ganadores, todos logran obtener las tres insignias, aunque finalmente alcancen distintos niveles.

### 3. Valoración de la experiencia

Los resultados superaron mis expectativas y las de las/los estudiantes. Por un lado, se ven reflejados en la motivación por resolver todos los ejercicios en tiempo y forma. También lo confirman las respuestas a la encuesta de satisfacción, que mejoraron incluso respecto al año anterior gracias al proceso de mejora continua que implementé. Con un promedio de 22 años, 31 estudiantes de cuatro carreras distintas de economía calificaron en un 60% de los casos como "Muy buena" la experiencia. No hubo opiniones negativas. Además, el 80% mencionó el acompañamiento docente como principal fuente de información y guía. En ninguno de los casos expresaron que cambiarían algo de la experiencia.

Se destaca a continuación el comentario de uno de los estudiantes: "Me gusta mucho que a través de un juego la profesora nos haga mostrar nuestros conocimientos y practicar los temas que vemos".

### 4. Conclusiones de la experiencia

La experiencia fue muy positiva durante los tres años en que fue implementada. Las/los estudiantes se entusiasmaron con hacer el recorrido propuesto. Hicieron ejercitaciones sobre los temas trabajados, de manera individual y grupal. Les llamó mucho la atención el aprender sobre criptomonedas. Competían entre ellas/os para pasar los niveles. El hecho de trabajar con redes sociales y con el aula virtual las/los hacía involucrarse aún más con la cátedra.



## 5. Bibliografía de referencia

Aguado, J. M. (2004). *Introducción a las teorías de la información y la comunicación*. Universidad de Murcia.

Alfaro Moreno, R. M. (2017). Educación y comunicación: ¿a la deriva del sentido de cambio? En C. E. Valderrama, *Comunicación - Educación. Coordinadas, abordajes y travesías* (181-198). Siglo del Hombre Editores, Universidad Central - DIUC.

Florez Ramos, V. (2015). 2015: año para fortalecer la formación presencial. Virtualmente. *Revista de la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales*, 1-18. Recuperado de <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/download/1427/1379>

Garmen, P., Rodríguez, C., García Redondo, P. y San Pedro Veledo, J. C. (2019). Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI. *Comunicar*, 27 (58), 95-104. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=58&articulo=58-2019-09>

Monroy, A., Hernández, I. A. y Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación Universitaria*, 11 (5), 93-104. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-00093.pdf>

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1 (53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>

Este trabajo fue presentado en el XXIV Congreso Internacional de Tecnología Educativa. Facultad de Ingeniería de la UBA: <https://edutec2021.fi.uba.ar/>





## Trabajo práctico integrador: Banco digital

### Autores/as:

- Tedino, María A.
  - Correo: [anabel.tedino@gmail.com](mailto:anabel.tedino@gmail.com)
  - Colegio Martín Zapata, UNCuyo.
- Fernández, Silvia.
  - Correo: [profesilviafernandez@gmail.com](mailto:profesilviafernandez@gmail.com)
  - Colegio Martín Zapata, UNCuyo.

### Resumen:

Las/los estudiantes realizan un trabajo en grupo -por proyecto-, en el aula virtual, con diferentes herramientas informáticas. Algunas de las actividades se llevan adelante con Inteligencia Artificial (IA).

Partimos de la creación de un banco digital. La docente las/los guía y apoya en cada paso. El trabajo es evaluado de manera continua. Lo llevan a cabo de manera colaborativa, trabajando en grupos de dos y tres estudiantes. El proyecto es un "ensamble", que contempla diferentes áreas de la organización y puesta en marcha de la empresa.

Creamos y elegimos estrategias innovadoras; repensar los sistemas académicos y mejorar la experiencia del estudiante en el aula y en el proceso educativo. Incorporamos elementos de gamificación, rastreo de las actividades, etc. Permitimos que las/los estudiantes trabajen de forma colaborativa, que puedan hacer diferentes cosas con diversas herramientas y elegir las libremente, en algunos casos. Se incorporan páginas de IA para algunas etapas del proyecto, con práctica en clase presencial. Son guiadas/os por la profesora.

**Palabras clave:** gamificación; aulas virtuales; Inteligencia Artificial; TIC.

### 1. Contexto de la actividad

Llevé a cabo la experiencia de gamificación en el aula virtual correspondiente a la asignatura "Informática aplicada a la gestión", del 5° año del colegio secundario Martín Zapata, de la UNCuyo.

Soy profesora de 5to año 3era división. Lo realicé con mis alumnas/os en 2022 y 2023. La profesora Silvia Fernández lo implementó, de manera similar, en otro quinto año, en el cual dicta la misma materia.



La propuesta comprende ejercitaciones de las unidades 2, 3 y 4 del programa del curso. Utilicé el **trabajo por proyectos**. Se trata de una propuesta asincrónica a través del aula virtual del curso dentro de la plataforma del colegio, que acompaña el dictado sincrónico de las clases.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Las/los estudiantes están transitando el último año del colegio secundario. Tienen conocimientos de informática, programación. Utilizan comercio electrónico; algunas/os ya tienen tarjetas de débito y/o crédito. Se pensó este trabajo por proyecto para integrar sus conocimientos del espacio curricular y, además, saberes de materias previas y de sus propias experiencias con comercio electrónico. Es una manera divertida de aplicar sus conocimientos, sin el estrés de un examen, con trabajo colaborativo y varias actividades diferentes que logran un producto terminado. La evaluación fue, finalmente, individual. Ellas/os estaban entusiasmadas/os y comprometidas/os con el trabajo.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Presentaron sus trabajos en forma y tiempo. Incluso varios grupos hicieron más actividades de las propuestas, por ejemplo, publicaron su página en la web, crearon publicaciones y cuentas en redes sociales, etc. Todos lograron cumplir los objetivos, recibieron las insignias y el certificado de gamificación.

La experiencia fue montada sobre la plataforma Moodle, donde utilicé diferentes componentes para la gamificación y toma de datos.

Con una duración aproximada de tres semanas, "Banco digital" apunta a que las/los alumnas/os logren explorar y ejercitarse en comercio electrónico, funciones de marketing, y tomar decisiones en la confección del organigrama de la empresa. El aula virtual rastrea la finalización de las diversas actividades asincrónicas durante el desarrollo del trabajo. Al llegar al final, pueden disponer del certificado.

Mediante una presentación en Genial.ly, expliqué los desafíos y las partes del trabajo por proyecto. Utilicé diferentes herramientas como Genial.ly, Canva y bancos de imágenes gratuitas. Esta propuesta no se centra en la competencia sino en la motivación: durante el desarrollo del juego las/los alumnas/os no compiten entre ellos; no hay ganadores, todos logran obtener las insignias.

Partimos de la creación de un banco digital. La docente las/los guía y apoya en cada parte. El trabajo es evaluado de manera continua. Lo llevan a cabo de manera colaborativa, en grupos de dos y tres estudiantes. Se prevén diferentes



etapas con entregas en el aula virtual. Se rastrea la realización de las actividades. Se ganan insignias con la elaboración y entrega de las partes del trabajo. Cuando los grupos llegan al final, obtienen un certificado de gamificación.

Las/los estudiantes pueden utilizar, en algunas partes del trabajo práctico, herramientas de IA. En el caso de usarlas, deben citar las fuentes. En la instancia en la que deben crear la página web del banco digital, usan una herramienta que genera páginas web; durante una clase aprendieron a utilizarla.

Durante las clases, van obteniendo insignias. Cuando finalizan las actividades de cada unidad de la materia, si hacen bien sus trabajos, ganan una. Al terminar este trabajo por proyecto se llevan la última insignia, correspondiente al nivel más alto.

### 3. Valoración de la experiencia

Los resultados son positivos. Por un lado, se ven reflejados en la motivación de las/los estudiantes por realizar todos los ejercicios en tiempo y forma. Se las/los notó entusiasmadas/os y contentas/os con la actividad. Pudieron crear publicaciones para redes sociales para la publicidad del banco, entre otros aprendizajes. Les interesó trabajar e incorporar herramientas de IA.

### 4. Conclusiones de la experiencia

Considero que la experiencia es positiva. Las/los estudiantes se mostraron entusiasmados en hacer el recorrido propuesto. Pudieron practicar los temas estudiados de manera grupal (al final hay una instancia de evaluación oral individual).

Cuando culmine el trabajo, habrá una encuesta anónima que nos permitirá conocer la opinión de las/los estudiantes respecto a la propuesta.

### 5. Bibliografía de referencia

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1( 53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>

Insignias. Recuperado de <https://docs.moodle.org/all/es/Insignias>

Agenda educativa. *ABP: 7 claves para trabajar por proyectos en la escuela*. Recuperado de: <https://agendaeducativa.org/abp-7-claves-para-trabajar-por-proyectos-en-la-escuela/>



## **Estudiando y analizando el comportamiento de las personas en la organización desde un abordaje de aula invertida y modalidad híbrida de cursado**

### **Autores/as:**

- Molina, Fabiana.
  - Correo: [molina.lauraf@gmail.com](mailto:molina.lauraf@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.

### **Resumen:**

Las organizaciones son composiciones complejas de división de actividades, procesos, propósitos y significados. Parte de la complejidad de los análisis organizacionales tiene que ver con que su objeto de estudio abarca lo visible y observable, así como lo invisible e inobservable, esto es, la subjetividad de los actores implicados en la organización y las relaciones de control, liderazgo, subordinación, entre otras, que establecen entre sí una paleta de procesos. Estos son los aspectos dinámicos de la estructura, a través de los cuales fluyen las actividades y las vinculaciones que de ellas se derivan en los diferentes niveles y áreas de la organización. Desde allí emergen distintas situaciones de tensiones de poder, conflicto, comunicación, liderazgo que influyen en la motivación, en el clima y la cultura organizacional. El abordaje que se realiza es desde el aula invertida con una modalidad híbrida de cursado, para estudiantes de 5to° año, en el marco del espacio curricular de Análisis Administrativo, de la licenciatura en Ciencia Política y Administración Pública.

**Palabras clave:** comportamiento organizacional; cultura organizacional; comunicación y conflicto; aula invertida; modalidad híbrida de cursado.

## **1. Contexto de la actividad**

La actividad es un [trabajo práctico individual](#), correspondiente a la Unidad 6 (U6) del [programa analítico 2023](#), con su correspondiente [cronograma/planificación](#), del espacio curricular de *Análisis Administrativo*. En esta unidad de estudio se abordan y analizan los aspectos subjetivos e invisibles de los miembros de una organización.

Esta actividad fue presentada en el aula virtual en la plataforma Moodle, dentro de los parámetros de la metodología del aula invertida y la modalidad híbrida de





cursado que propone el equipo de cátedra para el desarrollo anual de este espacio curricular. Este abordaje combina y articula herramientas y recursos didácticos del formato presencial con el formato virtual de manera relacionada e integrada, procurando en ello mejorar la experiencia y el proceso de enseñanza de las y los estudiantes hacia un aprendizaje significativo del conocimiento (Osorio, s.f.).

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Antes del estudio detenido de la U6, a través de distintos [recursos mediados y propuesto por la cátedra](#), se plantea el ejercicio disparador de [visionar un video didáctico](#). Se propone al grupo de estudiantes que analicen y reflexionen sobre la capacidad de acción y de respuesta de una comunidad organizacional frente a una situación crítica presentada en este recurso audiovisual.

Acompaña a este ejercicio una serie de preguntas como hoja de ruta al proceso de análisis y reflexión, que las/los estudiantes deberán registrar en forma escrita en el [Foro de debate en Moodle](#). La actividad plantea la oportunidad de compartir, retroalimentar y/o comparar impresiones de análisis de una misma situación, con pares, de manera asincrónica y antes del comienzo del estudio de la U6. Además, tal como puntualiza la consigna N° 1 del trabajo práctico, se les hace saber que esta participación forma parte de la evaluación formativa final del trabajo práctico.

Si bien lo descrito en los dos párrafos anteriores corresponde a esta memoria pedagógica, es oportuno aportar que, luego de este ejercicio de análisis y reflexión apriorística, se suceden otras consignas en el trabajo práctico a través de las cuales comienza el estudio y un entrenamiento analítico de distintas variables del comportamiento organizacional y aplicación de modelos de estudio de cultura organizacional. Se realiza mediante [documentos académicos mediados](#), que procuran abrir caminos en el proceso de construcción significativa del conocimiento para, luego, confirmar, ampliar o ajustar la primera apreciación de la situación problemática que se les planteó con el video disparador, y que registraron en el Foro de debate.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Los registros en el Foro de debate dieron cuenta de las impresiones y percepciones que tuvieron las/los estudiantes al visionar el video siguiendo, en ese ejercicio, la hoja de ruta propuesta, para luego participar en el Foro desde una mirada simple y liviana en lo conceptual. En la lectura de las contribuciones a



este espacio de reflexión, se observa una nula dinámica de construcción de un hilo de interacción de leída y de retroalimentación de reflexión circular entre las y los intervinientes en el Foro.

Un dato interesante para comentar fue el grado de desarrollo de competencias digitales en el grupo de estudiantes. Se les pidió en la consigna del trabajo práctico que hicieran una captura de pantalla de su participación en el Foro, y que luego la pegaran en el cuerpo de esta actividad. Llamativamente, algunos estudiantes copiaron las respuestas sin materializar la captura de pantalla solicitada.

### 3. Valoración de la experiencia

Si bien se cumplió con la consigna de la actividad práctica que sirvió para disparar el estudio de las temáticas de la U6, este ejercicio quedó incompleto por no cumplir con la expectativa de interacción asincrónica del grupo de estudiantes en el Foro.

No obstante, durante la puesta en común en el momento sincrónico semanal de este trabajo práctico, se intercambiaron percepciones de la primera impresión de reacciones y actitudes animadas del video didáctico. Estas se reconstruyeron y profundizaron al avanzar con el estudio autónomo de las distintas variables que conforman el comportamiento organizacional propuesto en la U6.

La oportunidad de mejora está en hacer explícita en la consigna de la actividad y en el mismo Foro de debate, la necesidad de lectura y diálogo reflexivo de percepciones e impresiones entre el grupo de pares que visionan el video para luego realizar el registro personal en el Foro debate, de manera que este registro sea producto de un hilo semántico de expresiones del grupo de participantes dentro de un entorno de aprendizaje abierto y ubicuo.

### 4. Conclusiones de la experiencia

Debemos analizar la experiencia descrita en esta memoria pedagógica desde la perspectiva general de trabajo de aula invertida y modalidad híbrida de cursada, que propone el equipo de cátedra para el desarrollo de todo el espacio curricular. A través de este abordaje, se procura lograr que los y las estudiantes gestionen, de manera independiente, sus tiempos, espacios y ritmos de su aprendizaje, interactuando con material y recursos didácticos mediados por TIC desde los espacios y momentos virtuales hacia los espacios y momentos de interacción con docentes y pares (Aguilera et al, 2017).





Dentro de esta metodología, la virtualidad en Moodle es el lugar de desarrollo de aprendizaje autónomo de los distintos saberes, descrito en el programa. Se acompaña por un abanico de recursos didácticos -apoyados en tecnologías digitales- y material mediado para abordar los módulos y unidades temáticas.

Por su parte, los encuentros sincrónicos (presenciales o mediados por videoconferencia) son la instancia en la que y las/los estudiantes, junto con la/el docente, pueden debatir y trabajar colaborativamente puntos clave, y/o también canalizar preguntas o dificultades sobre las distintas problemáticas abordadas en los momentos asincrónicos.

A través de este abordaje, se procura poner en diálogo y tensión percepciones y saberes previos de la y el estudiante frente a una situación crítica visionada, para luego de avanzar en un proceso de resignificación y reconstrucción de estos en nuevos conocimientos a partir de los recursos didácticos mediados e instancias de puesta en común que ofrece la cátedra. En definitiva, con esta lógica de educación expandida se intenta promover "la búsqueda inquieta"- como decía Paulo Freire- en nuestros estudiantes.

## 5. Bibliografía de referencia

Aguilera Ruiz, C., Manzano León, A., Martínez Moreno, I., Lozano Segura, M. y Casiano Yanicelli, C. (2017). *El modelo flipped classroom*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>

Osorio, L. (s.f.). *Ambientes híbridos de aprendizaje: elementos para su diseño e implementación*. Recuperado de <http://idead.ut.edu.co/Aplicativos/PortafoliosV2-1/Autoformacion/materiales/documentos/u4/uno.pdf>

Pantomime Pictures Inc. (1993). *Ese no es mi problema*. EEUU. Doblado en México.



## Programa de Educación Digital CUC

### Autores/as:

- Coordinador Educación Digital: Silva, Diego Vidal.
  - Correo: [diegovidalsilva@gmail.com](mailto:diegovidalsilva@gmail.com)
  - Colegio Universitario Central, UNCuyo.
- Tutores: Córdoba, Sandra; Radich, Andrea; Barroso, Elisabeth; Farías, Leticia; Castañeda, Martín; Fayad, Federico; Batiz, Carolina.

### Resumen:

Desde 2008, se implementa en la escuela el proyecto institucional "Educación a Distancia CUC". A partir de 2018, el proyecto se transforma en programa, con un mayor foco en impulsar y gestionar la educación digital como eje transversal y así desarrollar competencias digitales, alfabetización digital, transformación digital y educación expandida.

Este programa convoca la participación de todos los actores institucionales que aportan desde la especificidad de su rol, desarrollando distintas líneas de acción como tutorías, capacitación docente, capacitación a estudiantes, acciones de extensionismo y vinculación, intercambio de experiencias, trabajo colaborativo, proyectos de innovación áulicos, ofreciendo recursos y oportunidades de aprendizajes más diversificados, flexibles y personalizados.

Estos esfuerzos buscan responder a las demandas de una sociedad cada vez más conectada e influenciada por las tecnologías digitales. Por lo tanto, nos proponemos preparar a nuestras/os estudiantes para que puedan interactuar de forma crítica, creativa y responsable con su contexto inmediato, haciendo frente a los desafíos y las oportunidades del futuro, en una sociedad signada por los cambios tecnológicos que están impactando en todas las áreas del quehacer humano.

**Palabras clave:** educación; educación digital; educación expandida; educación a distancia; capacitación; competencias.

## 1. Contexto de la actividad

Cada una de las experiencias realizadas se contextualizan en las distintas líneas de acción del Programa de Educación Digital CUC (ED CUC) ya mencionadas. Se involucran estudiantes, docentes y equipo de trabajo del programa.

## 2. Descripción de la experiencia





Cada experiencia estuvo a cargo de los miembros del equipo de ED CUC, y se describen según los siguientes participantes:

**A) Experiencias con estudiantes:**

- a. **Taller de Educación Digital** (equipo ED CUC): tuvo el propósito de conocer a las y los estudiantes de primer año, acompañando y guiando el ingreso y exploración de las plataformas oficiales del CUC, Moodle y Colegium, como así también a la web, y familiarizarlos con actividades, recursos y herramientas básicas para su uso. Además, se administró una encuesta para conocer cómo es su situación en relación a la tecnología, Internet, y sus vivencias con respecto a la educación virtual durante el ciclo 2020-2021. Se obtuvieron 177 respuestas, un número significativo, ya que la matrícula de 1° año es de 184 estudiantes.
- b. **Creación el Club de Estudiantes Digitales (ED CUC)**: se propuso generar oportunidades mediante una diversidad de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de distintas competencias digitales; generar sujetos autónomos, valorando los aprendizajes previos de las y los estudiantes sobre la cultura digital<sup>1</sup> y fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- c. **Encuentro presencial "Nos conocemos"** (a cargo del equipo ED CUC): se realizó con todas/os las/los estudiantes que se inscribieron en el Club. Tuvieron la posibilidad de conocerse. Se efectuaron distintas actividades recreativas, educativas. El Taller de Historieta Digital fue una de las tantas opciones que se les propuso a los integrantes del club; el diseñador Martín Castañeda, durante el encuentro, dibujó una caricatura.
- d. **Encuentro presencial "Creamos nuestro logo"** (a cargo del equipo ED CUC): se llevó adelante con las/los estudiantes del Club y tuvo como finalidad que pudieran proponer el logo que los representaría. Trabajaron con la herramienta de inteligencia artificial Dall-e. A través de distintos "prompt", se obtuvieron imágenes que pasaron luego a votación para definir el logo representativo.
- e. **Taller de Historieta Digital** (a cargo de Martín Castañeda): las/los estudiantes pudieron crear personajes, escenarios y narrativas visuales digitales. Además, trabajaron en forma colaborativa *online* y, finalmente, publicaron sus trabajos en web y redes. Trabajaron con aula virtual en Moodle: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=576> (entrar como invitado). Mediante GDrive y Metaverso, crearon conjuntamente historias, personajes o escenarios, lo que permitió el uso autónomo de las TIC. Así,



utilizaron herramientas de creación y edición de imagen específicas para la narrativa gráfica, **Inteligencia Artificial (IA) para la generación de imágenes**, herramientas colaborativas *online* y herramientas para la publicación de contenidos. Finalmente, se puntualizó todo el trabajo para facilitar el pensamiento crítico, usando responsablemente recursos digitales en galerías libres de derechos de autor (imágenes, sonidos/música, fuentes tipográficas, libros, etc.). El proceso se fue plasmando sobre Google Slides:

[https://docs.google.com/presentation/d/1d\\_2aCdOQ8voRUIyxUbbmr1z\\_pZeBwURRER3N\\_hkojVw/edit#slide=id.g74c937621349965a\\_5](https://docs.google.com/presentation/d/1d_2aCdOQ8voRUIyxUbbmr1z_pZeBwURRER3N_hkojVw/edit#slide=id.g74c937621349965a_5)

- f. **Taller de Geogebra** (a cargo de Carolina Bátiz): las/los estudiantes lograron representar y analizar funciones de situaciones de la vida cotidiana mediante el empleo del *software* Geogebra. Este taller tuvo un enfoque hacia saberes específicos, tales como puntos en el plano; funciones: análisis y representación. En el transcurso del taller se representaron, analizaron y compararon funciones y el comportamiento de sus parámetros, en el caso de la función afín y función cuadrática, con la herramienta Geogebra. Se fomentó, de esta manera, el pensamiento crítico.

Además, las/los estudiantes fundamentaron, sacaron conjeturas y realizaron lecturas de los gráficos que reflejaban situaciones problemáticas de la vida cotidiana. Se promovió un aprendizaje significativo, fomentando un puente de conexión entre el mundo digital y los saberes matemáticos.

- g. **Taller de Creación de Contenidos Digitales** (a cargo de Lucía Osorio, Elisabeth Barroso y Leticia Farías): las/los estudiantes lograron integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos sobre herramientas digitales, en diferentes formatos, adaptando estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos. Además, se comunicaron en entornos digitales mediante la creación y edición de videos e infografías. Esto permitió que reflexionaran sobre las estrategias personales para mejorar el contenido de creación propia y se expresaran creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías. Las evidencias de aprendizaje se presentaron en un mural colaborativo (Padlet). Link de acceso: <https://padlet.com/edcucuncuyo/taller-de-creaci-n-de-contenidos-digitales-kdodnan8aa9ikssg>
- h. **Curso taller "Jugando con Python"** (a cargo de Francisco Salguero): impulsado por el equipo de ED CUC, tuvo como fin priorizar y desarrollar competencias digitales en las y los estudiantes del CUC, utilizando la gamificación como eje para promover la programación en Python, mediante la construcción de juegos y solución de desafíos. <https://www.instagram.com/p/CuPCsY4r9Wyy/>





- i. **Olimpiada Informática Argentina (OIA)** (a cargo de Diego V. Silva): en la categoría "programación" participa un estudiante, en el marco de la Olimpiada Informática Argentina (OIA), que tiene su sede en la Universidad Nacional de San Martín y es una de las olimpiadas científicas que se realizan a nivel nacional con el auspicio del Ministerio de Educación de la Nación. Dichas actividades se dividen en categorías "OIA - Programación", "OIA - Competencias Digitales" y "OIA Scratchaton". La participación es completamente voluntaria y gratuita. La iniciativa está destinada a estudiantes regulares de establecimientos de enseñanza primaria y secundaria, estatal o privada de todo el país.

**B) Experiencias con docentes:**

- a. **Tutorías personalizadas** (a cargo del equipo ED CUC): se realizan a las/los profesores/as tutorías y acompañamiento en el uso de aulas virtuales en Moodle, fundamentadas en el modelo TPACK<sup>2</sup>. Cada docente tiene un/a tutor/a a cargo.
- b. **Infografías explicativas sobre aulas virtuales en Moodle CUC** (a cargo del equipo ED CUC): se comparten diversas infografías en las redes sociales del colegio, con el objetivo de guiar a docentes en el uso de la plataforma Moodle (carga de actividades y recursos).
- c. **Taller de Moodle - Optimiza tu Aula** (a cargo del equipo ED CUC): se tiene en cuenta la redefinición del rol docente para que sea capaz de propiciar aprendizajes significativos en sus estudiantes. Durante el taller se acompañó y orientó a docentes de diversos espacios curriculares para la implementación y mejora de sus respectivas aulas virtuales en plataforma Moodle. Se trabajó en forma presencial en la sala de informática del colegio, atendiendo a las inquietudes, intereses y necesidades que planteaba cada docente en forma particular. Link al material compartido durante la capacitación:  
<https://drive.google.com/file/d/1RstL3wg2wfo3D6opo8VYDN7cbKclAl1/view?usp=sharing>
- d. **Capacitación - Optimización del EVEA** (a cargo del equipo ED CUC): se propone apuntar a la mejora de presentación, mediación dialógica y organización de las aulas virtuales que están siendo implementadas por las/los docentes. Durante el encuentro por Meet, se presentan diversidad de señaléticas que servirán de guía, hoja de ruta para el espacio virtual de enseñanza y aprendizaje. Además, se comparten tips para planificar la hora virtual obligatoria en Moodle. Link al material compartido durante la capacitación



[https://drive.google.com/file/d/1WTTP-MyEYZ-fhLXQFcyPvgYs\\_DBilyjG/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1WTTP-MyEYZ-fhLXQFcyPvgYs_DBilyjG/view?usp=sharing)

- e. **Capacitaciones - Moodle básico y avanzado** (a cargo del equipo ED CUC): se realizaron capacitaciones en plataforma Moodle para conocer y trabajar con las actividades y recursos que facilita la plataforma. Link a los cursos de [Moodle Básico](#) y [Moodle Avanzado](#) (entrar como invitado).
- f. **Curso Taller de Moodle para Preceptores** (a cargo del equipo ED CUC): realizado para el equipo de preceptores del CUC. Link al curso: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=223> (entrar como invitado)
- g. **Curso Desarrollo de Competencias Digitales Institucionales - CUC<sup>3</sup>** (a cargo del equipo ED CUC): aprobado por Res.149 DIGES. Curso autoasistido con un banco de tutoriales que permiten favorecer la autonomía en la construcción de conocimiento, la autogestión y el trabajo colaborativo entre pares. La certificación del desarrollo de cada una de las áreas competenciales en los docentes tiene como intención la visibilización del avance en la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales y la socialización de las estrategias y procedimientos presentes en estas propuestas a distancia que favorecieron el aprendizaje de los estudiantes, a través de nuevas metodologías y herramientas. Link al curso: <https://ead.cuc.uncu.edu.ar/course/view.php?id=337>

### C) Experiencias con la comunidad educativa:

- a. **Canales de comunicación con contenido de educación digital:** el equipo de educación digital realiza publicaciones sobre contenido relacionado a la temática, a través de canales de comunicación utilizados tanto por docentes como por estudiantes. Así, mediante las redes sociales -tales como [Facebook](#), [Youtube](#) o [Instagram](#)- se comunican novedades. Como se mencionó anteriormente, estas son generadas por el propio equipo de comunicación. Se basan en aprendizajes propios o se utiliza contenido de referencia, simplificado, para que pueda ser abordado tanto por estudiantes como por docentes.

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

El inicio está marcado por la necesidad de incorporar a las prácticas de enseñanza y aprendizaje el uso de la tecnología, y así desarrollar en estudiantes y docentes una alfabetización digital.

El Programa de Educación Digital se inició en 2018, aunque ya desde 2008 se venía implementando un proyecto institucional de educación a distancia; se







llevaban adelante capacitaciones y aulas virtuales en la plataforma propia de la UNCUYO.

[El programa se encuentra enmarcado en el proyecto de la nueva Dirección del CUC](#)<sup>4</sup> y en el Plan Estratégico 2021<sup>5</sup> y 2030<sup>6</sup> de la UNCuyo, que refiere en uno de sus objetivos: "Responder a la creciente demanda de educación superior en todos sus niveles, asegurando gratuidad e inclusión con calidad y pertinencia, y promoviendo una formación integral y de excelencia".

A partir de ese año (2023), se incorporó el trabajo en plataforma Moodle como una instancia no presencial de aprendizaje obligatoria en el desarrollo curricular de Lengua y Biología en todos los primeros y segundos años.

Esto implicó la necesidad de una nueva etapa de capacitación docente y la apertura de numerosas aulas en la plataforma, donde algunos docentes elaboraron para estas instancias propuestas que reunían diversidad de actividades y recursos, y otros desarrollaron tareas más limitadas. Esta experiencia ha generado nuevos desafíos y la necesidad de ampliar la mirada sobre la presencia de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y proponer la educación digital como una respuesta más integradora y de mayor articulación con las demandas de las nuevas subjetividades de las/los adolescentes y jóvenes.

En el año 2019 se incorporaron aulas de tercero a quinto año, a saber:

3° año: Matemática y Química.

4° año: Proyectos y EDI; BB hc.

5° año: Filosofía y Economía.

Esta estructura lograda hasta ese momento nos preparó y fortaleció [con muchos recursos para afrontar la inesperada pandemia de 2020](#) y la presencialidad cuidada de 2021.

En el año 2022 se creó el Club de Estudiantes Digitales.

Actualmente se cuenta con las siguientes aulas virtuales obligatorias en plataforma Moodle:

1° año: Biología I, Lengua y Literatura I, Matemática I, Historia I y Música.

2° año: Biología II, Matemática II, Ed. Tecnológica II, Lengua y Literatura II y FEC I.

3° año: Química, Lengua y Literatura III, Historia, Geografía, Diseño Artístico (AM), Sociología (CSyH) y Herramientas Informáticas (CN).



4° año: Producción Arte Multimedia (AM), Proyecto Investigación - Salud (CN), Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales (CSyH), Matemática IV, Psicología, Lengua Extranjera IV (Inglés - Francés) e Historia IV.

5° año: Economía y Filosofía.

Además de las aulas obligatorias, hemos creado aulas virtuales optativas para docentes que decidieron incursionar en la enseñanza en estos entornos.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

En el marco de la creciente era digital, el Programa de Educación Digital se ha mantenido atento y receptivo a las tecnologías disruptivas que pueden revolucionar la educación. Con este enfoque, se ha planificado una "Charla debate: Inteligencia Artificial en Educación", programada para el próximo 9 de agosto. Esta charla estará abierta no solo para docentes de la institución, sino también para las/los docentes de las escuelas preuniversitarias de la UNCUYO. El objetivo es explorar cómo la inteligencia artificial puede transformar y enriquecer significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en el entorno educativo, reflexionar y compartir ideas que nos posicionan mejor en la toma de decisiones a futuro.

De manera complementaria, se llevará a cabo una capacitación sobre "La evaluación en entornos virtuales de aprendizaje". Reconociendo la importancia de una evaluación efectiva, el programa busca abordar nuevas metodologías y herramientas de evaluación que se adapten al contexto de la educación digital. Esta capacitación se presenta como una oportunidad para fortalecer las prácticas de evaluación y asegurar la calidad del aprendizaje en entornos digitales.

Además, el Programa de Educación Digital realizará diversas experiencias, donde se incluye la integración de Smart TV. Se espera que estas experiencias sean altamente enriquecedoras para el proceso de aprendizaje de las/los estudiantes. Incorporar Smart TV en el entorno educativo facilitará el acceso a una amplia gama de recursos en tiempo real, lo que permitirá una interacción más dinámica y participativa entre docentes y estudiantes.

Mirando hacia el futuro, el programa tiene la firme intención de continuar proporcionando experiencias valiosas para las/los participantes del Club de Estudiantes Digitales. Además, se plantea como objetivo la capacitación de las/los estudiantes y docentes para que continúen desarrollando competencias digitales sólidas frente a un contexto cambiante, dinámico y disruptivo.

El programa se compromete a acompañar y orientar a las/los docentes, a través de tutorías, en la implementación de aulas virtuales en plataforma Moodle y en la integración de la educación digital en sus prácticas pedagógicas<sup>7</sup>.



Por medio de un seguimiento y evaluación constante, busca garantizar el logro de los objetivos propuestos considerando los ajustes que sean necesarios para responder mejor a las demandas de las/los estudiantes, docentes y contexto.

En resumen, el Programa de Educación Digital se presenta como una iniciativa dinámica y comprometida con el desarrollo de la educación digital en la institución. A través de capacitaciones, charlas y experiencias en el aula, busca enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y fomentar la utilización adecuada y efectiva de la tecnología en el entorno educativo. Con miras hacia el futuro, la institución posiciona a este programa como un pilar fundamental para el desarrollo de competencias digitales y la mejora continua e integral en la educación.

### 3. Valoración de la experiencia

#### Logros:

- 1) **Integración interdisciplinaria:** el programa ha logrado una integración exitosa entre diferentes áreas y perfiles profesionales de la institución, lo que ha posibilitado desarrollar proyectos innovadores y enriquecedores para el aprendizaje de las/los estudiantes y docentes. La colaboración entre los actores y especialistas en educación digital ha sido clave para el éxito de las experiencias.
- 2) **Desarrollo de competencias digitales:** las/los estudiantes han tenido la oportunidad de desarrollar competencias digitales a lo largo de su trayectoria escolar. Desde el primer año, han sido guiadas/os en el uso de diversas herramientas digitales, lo que les ha permitido adquirir habilidades relevantes para su trayectoria académica y profesional.
- 3) **Participación activa:** tanto docentes como estudiantes han mostrado un alto grado de participación y compromiso en las distintas actividades propuestas. La creación del Club de Estudiantes Digitales ha sido una estrategia acertada para involucrar a las/los jóvenes y fomentar su autonomía en el uso de las tecnologías.
- 4) **Capacitación docente:** la oferta de capacitaciones para el equipo de docentes ha sido beneficiosa para mejorar su preparación en el uso de tecnologías educativas y el manejo de plataformas como Moodle. Esto ha favorecido la implementación efectiva de las aulas virtuales y enriquecido la enseñanza.
- 5) **Producción y difusión de contenidos:** la estrategia de difundir contenido de educación digital a través de redes sociales ha sido efectiva para llegar a la comunidad educativa. Las infografías y materiales compartidos han facilitado el acceso a información relevante y útil para las/los docentes.

#### Dificultades atravesadas:



- 1) **Adaptación a la pandemia:** la pandemia por Covid-19 representó un desafío inesperado para la implementación de las actividades presenciales planificadas. Aunque se logró una adaptación a la virtualidad, se debe destacar que algunas experiencias podrían haber tenido un mayor impacto en el entorno presencial.
- 2) **Limitaciones tecnológicas:** es posible que algunas/os estudiantes y docentes hayan enfrentado dificultades en el acceso a la tecnología y la conectividad, lo que pudo haber afectado su participación en ciertas actividades digitales.
- 3) **Evaluación integral:** la evaluación de los proyectos interdisciplinarios y la medición del impacto de las competencias digitales desarrolladas podrían haber sido más exhaustivas, a fin de obtener resultados más precisos sobre los logros del programa.

## Propuestas de mejora:

- 1) **Mayor enfoque en la educación expandida<sup>8</sup>:** considerando la virtualidad como un nuevo entorno de aprendizaje, tendríamos que resignificar el espacio compartido en la presencialidad fomentando el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo y la enseñanza híbrida, destacando la importancia de propuestas áulicas más dinámicas, donde el estudiante tenga mayor protagonismo y se puedan diferenciar los escenarios de enseñanza y aprendizaje combinados, híbridos, mixtos; la cultura digital; el aprendizaje abierto, ubicuo; la educación a distancia; las tensiones planteadas por la Inteligencia Artificial y sus diversas aplicaciones, entre otros.
- 2) **Accesibilidad tecnológica:** es importante seguir trabajando para garantizar que todas/os las/los estudiantes tengan acceso a dispositivos y conectividad adecuada para participar plenamente en las experiencias digitales. Está planificada una mejora en el ancho de banda de Internet en la institución.
- 3) **Evaluación más completa:** implementar una evaluación más completa y sistemática para medir el impacto de las competencias digitales desarrolladas y el progreso de los estudiantes.
- 4) **Diversificación de contenidos:** continuar diversificando y enriqueciendo los contenidos educativos compartidos en redes sociales para atender a las necesidades específicas de docentes y estudiantes.
- 5) **Fomento de la creatividad:** incentivar la creación y desarrollo de proyectos interdisciplinarios aún más ambiciosos y creativos que desafíen a las/los estudiantes a pensar de manera innovadora.

En general, el Programa de Educación Digital ha alcanzado logros significativos en la integración de la tecnología en la educación, cultura digital, la educación







expandida y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes. Sin embargo, es importante seguir trabajando para superar las dificultades encontradas y enfocarse en mejorar continuamente para brindar experiencias educativas de calidad y enriquecedoras para todos los actores de la comunidad educativa.

#### **4. Conclusiones de la experiencia**

La propuesta del Programa de Educación Digital ha aportado significativamente a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la institución. Ha permitido el desarrollo de competencias digitales sólidas y desplegado propuestas de didácticas diversificadas. La integración de diferentes disciplinas en la educación digital ha fomentado un enfoque holístico del aprendizaje a través de proyectos interdisciplinarios, abordando problemas complejos desde diferentes perspectivas y promoviendo soluciones creativas e innovadoras.

Las/los estudiantes han mostrado una mayor motivación y compromiso con sus aprendizajes gracias a experiencias digitales enriquecidas y atractivas. Han demostrado mayor autonomía frente al desafío de crear, investigar y expresarse a través de herramientas digitales. La propuesta también ha beneficiado a las/los docentes, proporcionándoles capacitaciones en el uso de tecnologías educativas para optimizar sus aulas virtuales e innovar en sus estrategias de enseñanza.

La adaptación a la virtualidad durante la pandemia de 2020 ha demostrado la importancia de utilizar las tecnologías de manera efectiva para mantener la continuidad educativa en situaciones adversas. La difusión de contenido educativo en redes sociales ha sido una estrategia efectiva para compartir conocimientos y buenas prácticas con la comunidad educativa y ampliar el alcance de las experiencias.

En conclusión, el Programa de Educación Digital ha transformado positivamente los procesos educativos, empoderando a los/as estudiantes con competencias digitales para su futuro y brindando a los docentes las herramientas necesarias para adaptarse a las nuevas demandas educativas. La interdisciplinariedad, motivación, creatividad y autonomía son pilares clave que han enriquecido la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para enfrentar un mundo digital en constante evolución.

#### **5. Bibliografía de referencia**

Mishra, P., Cain, W. y Koehler, M. J. (2015). ¿Qué son los saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido (TPACK)? En *Revista Virtualidad, Educación y Ciencia*, (10).



<https://www.punyamishra.com/wp-content/uploads/2016/08/11552-30402-1-SM.pdf>

Colegio Universitario Central. *Proyecto de Dirección del CUC (2018-2021)*.

<https://cuc.uncuyo.edu.ar/direccion-informe-de-gestion-2018-2021>

Universidad Nacional de Cuyo. *Plan Estratégico 2021*.

<http://www.uncu.edu.ar/planificacion/upload/plan-estrategico-1.pdf>

Universidad Nacional de Cuyo. *Plan Estratégico 2030*.

<https://www.uncuyo.edu.ar/transparencia/upload/pe-uncuyo-2030.pdf>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (2017). *Competencias de educación digital*.

[https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias\\_de\\_educacion\\_digital\\_1.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_educacion_digital_1.pdf)

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte – Gobierno de España (2017). *Marco Común de Competencias Digital Docente*.

[https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (s.f.). *Marco Nacional de integración de los aprendizajes: hacia el desarrollo de capacidades*

[https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/marco\\_nacional\\_de\\_integracion.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/marco_nacional_de_integracion.pdf)

Departamento de Educación - Gobierno Vasco (s.f.). *Competencias Digitales*

<https://ethazi.tknika.eus/es/competencias-digitales/>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (s.f.) *Experiencias educativas inspiradas en la cultura digital*.

<https://www.educ.ar/recursos/157798/experiencias-educativas-inspiradas-en-la-cultura-digital>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación Argentina (2017). *Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital*.

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005853.pdf>

Díaz, R., Freire, J., Lamb, B., Barbero, J., Lafuente, A., Wesch, M., Echeverría, J., Zaldívar, J., Reig, D., Ito, M., Jiménez, P., Piscitelli, A., Muñoz, J. y De la Torre, A. (2009). *Educación expandida*. Zemos98 - Gestión Creativo Cultural.

[https://www.zemos98.org/descargas/educacion\\_expandida-ZEMOS98.pdf](https://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandida-ZEMOS98.pdf)



## **Desarrollo de competencias digitales enlazadas a la propuesta de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, en el marco del proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle**

### **Autores/as:**

- De la Rosa, Eugenia.
  - [eugeniadelarosa07@gmail.com](mailto:eugeniadelarosa07@gmail.com)
  - FFyL, UNCuyo.
- Olivera, Néstor.
  - [nestorolivera07@gmail.com](mailto:nestorolivera07@gmail.com)
  - FFyL, UNCuyo.
- Giorda, Estefanía.
  - [estefaniagiorda@gmail.com](mailto:estefaniagiorda@gmail.com)
  - FFyL, UNCuyo.
- Abraham, Daniela.
  - [dabraham@mendoza.edu.ar](mailto:dabraham@mendoza.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### **Resumen:**

La experiencia se realiza en el marco del Área de Virtualidad de la Facultad de Filosofía y Letras. Se denomina "Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA". Como equipo de la cátedra Organización y administración de la institución educativa, participamos en la experiencia piloto del proyecto durante el primer semestre de 2023. Realizamos reuniones con el equipo de la Secretaría de Virtualidad, en las que nos explicaron la iniciativa, sus objetivos y alcances. Luego realizamos propuestas de experiencias con las/los estudiantes que involucrasen diversas competencias digitales. Para ello, repensamos nuestras guías de aprendizaje, prácticas en el aula virtual y en las clases presenciales.

Al mismo tiempo, participamos del curso que ofrecían desde la Secretaría de Virtualidad, a fin de formarnos y acompañarnos en el marco del trabajo con competencias digitales.





La experiencia resultó un gran desafío para todo el equipo de cátedra, ya que nos hizo repensar la propuesta pedagógica de la materia. Leer y analizar nuevos textos, temas y dinámicas de trabajos por competencias digitales nos llevó a proponer cambios en las guías y el trabajo en nuestro entorno virtual de aprendizaje en Moodle.

**Palabras clave:** aprendizajes; competencias digitales; enseñanza; entornos virtuales.

## 1. Contexto de la actividad

La experiencia se realiza en el marco del Área de Virtualidad de la Facultad de Filosofía y Letras. Se denomina "Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA".

Como equipo de la cátedra Organización y administración de la institución educativa, participamos en la experiencia piloto del proyecto durante el primer semestre de 2023.

## 2. Descripción de la experiencia

Comenzamos asistiendo a reuniones con el equipo de la Secretaría de Virtualidad, en las que nos explicaron la iniciativa, sus objetivos y alcances.

Luego realizamos propuestas de experiencias con los estudiantes, que involucrasen diversas competencias digitales. Para ello, repensamos nuestras guías de aprendizaje, prácticas en el aula virtual y en las clases presenciales.

Al mismo tiempo, participamos del curso que ofrecían desde la Secretaría de Virtualidad para formarnos y acompañarnos en el marco del trabajo con competencias digitales. Trabajamos con las/los estudiantes en el cursado de la materia con diferentes propuestas de aprendizaje.

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Desde la cátedra, consideramos el uso de las nuevas tecnologías como un potenciador del aprendizaje. Es por eso que, aún antes de la pandemia, veníamos afianzando la utilización del aula virtual y diversos recursos tecnológicos para ampliar el espacio de aprendizaje, al igual que disponíamos de clases virtuales de acuerdo a las demandas estudiantiles.

Fuimos convocados como equipo de cátedra para ser parte de la prueba piloto o primera fase del proyecto, durante el primer semestre de 2023. Decidimos realizarlo para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la cátedra,







ofrecer nuevas alternativas y oportunidades de experiencias de aprendizaje a las/los estudiantes. Además, aporta a nuestra formación profesional permanente en entornos virtuales de aprendizaje.

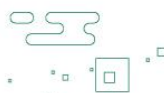
Este proyecto significa una oportunidad para profundizar y enriquecer la propuesta de la cátedra. Consideramos que es valioso en la formación docente, ya que cada vez más son necesarias las competencias digitales para el desempeño profesional.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia




La experiencia resultó un gran desafío para todo el equipo de cátedra porque nos hizo repensar nuestra propuesta pedagógica de la materia. Leer y analizar nuevos textos, temas y dinámicas de trabajos por competencias digitales nos llevó a proponer cambios en las guías de aprendizaje y el trabajo en nuestro entorno virtual en Moodle.

Es un proceso lento que requiere de una labor ardua para articular saberes propios de la materia, propuestas en entornos virtuales, competencias digitales y dinámicas innovadoras. En la propuesta, trabajamos competencias digitales que se detallan a continuación:

Competencia digital	Nivel	Insignia	Actividades de la cátedra
Información y alfabetización mediática	Explorador - A2 Fomento del uso de las tecnologías digitales para la búsqueda de información por parte de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje 2 y 3. Actividades desarrolladas en clase mediante recursos virtuales.
Comunicación y colaboración digital	Integrador – B1 Implementación de actividades que fomenten la comunicación digital y la colaboración de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje. Construcción de la matriz y actividades objetivo. Actividades en clase, virtuales y por WhatsApp.





Creación de contenido digital	Explorador - A2  Fomento del uso de las tecnologías digitales para la creación de contenidos por parte de las/los estudiantes.		Guías de aprendizaje 1, 2 y 3. Construcción de la matriz y actividades objetivo.
Uso responsable	Explorador A2  Fomento del uso de las tecnologías digitales de forma segura y responsable por parte de las/los estudiantes.		Actividades y debates realizados en clases presenciales.
Resolución de problemas digitales	Explorador A2  Fomento del uso de las tecnologías digitales por parte de las/los estudiantes para resolver problemas.		Guías de aprendizaje. Actividades realizadas en clases presenciales con recursos digitales, por ejemplo, el parcial.

### 3. Valoración de la experiencia

Durante el devenir del cuatrimestre, realizamos variadas experiencias y propuestas de aprendizaje que consideramos relevantes para trabajar competencias digitales junto a las/los estudiantes.

Logramos que, a través de esas instancias, pudieran adquirir insignias que implicaban a su vez un nivel de competencia digital alcanzado.

Es importante mencionar que, lejos de ser actividades aisladas u opcionales, se incluyó el desarrollo de competencias como parte del proceso de la cátedra, vinculado al tratamiento de los diferentes contenidos y esencial tanto para el cursado como para la obtención de la regularidad. Es por esto que el 100% de las/los estudiantes lograron la adquisición de las insignias correspondientes.

Como dificultades, podemos mencionar la falta de tiempo para poder profundizar en algunas competencias digitales o enriquecerlas con otras actividades prácticas.





#### **4. Conclusiones de la experiencia**

Creemos vital para el desarrollo de profesionales competentes que las capacidades digitales sean trabajadas desde la formación inicial. La mayoría de las/los profesionales debe capacitarse como parte de su formación permanente y continua en el uso de los recursos tecnológicos, pero, dada la realidad actual del mercado laboral, es menester para la Universidad proveerla desde la carrera de base.

Algunos de los recursos virtuales que utilizamos en esta experiencia de enseñanza y aprendizaje fueron Genially, Canva, Padlet, diseño de cuestionarios en Google Forms, construcción de matriz a partir del Excel de Google, presentaciones en clase, juegos como rompecabezas virtuales, entre otros. Los recursos fueron un puente para la construcción de competencias digitales en las/los estudiantes.

Por otro lado, muchas de estas habilidades ya son parte de las/los jóvenes y adultos que transitan nuestras aulas. El brindar un espacio de reconocimiento y perfeccionamiento de esas capacidades puede enriquecer la propuesta pedagógica como una estrategia de motivación, contención, etc.

#### **5. Bibliografía de referencia**

Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras (2023). *Proyecto Ingeniería de las competencias en Moodle. Formación en competencias digitales para la evaluación de los EVEA.*





## **Interiorizar a las/los estudiantes en contexto de encierro (PEUCE FCPyS) sobre la plataforma Moodle**

### **Autores/as:**

- Povo, Analía.
  - Correo: [apovo@gmail.com](mailto:apovo@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.
- Videla, Marcia.
  - Correo: [videlamarcia@gmail.com](mailto:videlamarcia@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.
- Herrera Cozzoli, Emilce.
  - Correo: [emilceherreracozzoli@gmail.com](mailto:emilceherreracozzoli@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.

### **Resumen:**

El proyecto de acercamiento de aulas virtuales del programa de Educación en Contexto de Encierro (PEUCE) surge como iniciativa de un fuerte trabajo colaborativo entre las distintas áreas de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPYS) y apunta a garantizar la igualdad y el derecho a la educación en el nivel universitario.

Considerando que el desarrollo curricular de las materias a partir de 2021 adopta la virtualidad de forma complementaria a la presencialidad, apuntamos a reforzar este aspecto.

Por lo antedicho, destacamos la importancia de generar espacios de formación para las y los estudiantes de PEUCE, que apunten al reconocimiento de la plataforma como entorno de enseñanza y aprendizaje y al desarrollo de competencias para lograr un manejo más fluido y, por tanto, más real y efectivo.

La puesta en práctica estuvo a cargo de las becarias estudiantes del área desde el presente año académico y fue llevada a cabo mediante una serie de encuentros presenciales, destinados a las/los estudiantes de la FCPYS que integran el programa.

**Palabras clave:** herramienta pedagógica digital; escenarios combinados; desarrollo de competencias; aprendizaje en contexto de encierro.

### **1. Contexto de la actividad**





La actividad de acercamiento a entornos virtuales para estudiantes de PEUCE se dio en dos complejos penitenciarios de la provincia de Mendoza: Sede de Almafuerte y Sede de Boulogne Sur Mer.

Adoptando la forma de taller, la experiencia fue destinada a estudiantes pertenecientes a las carreras que ofrece la FCPYS en dicho contexto.

El aspecto fundamental a desarrollar fue la generación de ejercicios para la formación de capacidades digitales iniciales o básicas. Se buscó que las/los estudiantes luego lograsen adoptar las competencias necesarias para desempeñarse autónomamente en este tipo de entornos virtuales.

## 2. Descripción de la experiencia

La actividad resulta de la iniciativa de Marcia Videla, tutora en el programa de educación en contexto de encierro PEUCE-FCPyS y becaria en el área de Educación a Distancia desde el año 2022.

Luego de la consulta a la referente del programa en FCPyS, sobre la pertinencia para concretar la propuesta, se realizaron reuniones con el objetivo de acordar aspectos para la implementación, definir los temas a abordar, como así también la metodología.

La actividad apuntó no solo a mostrar el material objetivo en forma de aulas virtuales, sino también a acompañar el proceso de reconocimiento de estos entornos y, por tanto, a ofrecer herramientas que facilitasen el acercamiento, el uso y el manejo dichas aulas virtuales.

Tal como lo mencionamos en la introducción a la experiencia, el trabajo fue posible gracias a una intensa mediación entre la coordinación del programa en la FCPYS, a cargo de la Licenciada Teresa Pavone, y el Área de Educación a Distancia (EaD). Asimismo, la elaboración teórica del proyecto y su puesta en marcha estuvo fuertemente apuntalado por las becarias de ambas áreas, en particular Emilce Herrera Cozzoli y Marcia Videla -estudiantes becarias en EaD como talleristas-, pero con gran acompañamiento de becarias del Área de Derechos Humanos, todas de la FCPYS.

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Desde el área de Educación a Distancia consideramos a las aulas virtuales como espacios de gran importancia adoptados por las y los docentes universitarios luego del contexto de pandemia atravesado en 2020. Por ello contemplamos la necesidad de formar a nuestros estudiantes en esta modalidad. En este caso específico, apuntamos a que las/los estudiantes de PEUCE pudiesen explorar las



distintas aulas virtuales para contar con material de apoyo, de consulta y de evaluación; en definitiva, aprovechar los beneficios que la virtualidad ofrece.

En líneas generales, apuntamos a la formación en competencias digitales en entornos virtuales y, a partir de allí, al manejo específico de las aulas alojadas en Moodle. El primer acercamiento se da desde la familiarización con la plataforma, el acceso, la actualización de perfil (identidad en la virtualidad), la exploración del entorno, la diferenciación de elementos (*interface*), el reconocimiento de la organización de las aulas -carrera/año/aula-, el recorrido de las aulas, la ejercitación y práctica para realizar las tareas, ejercicios con las que podrían encontrarse en relación con alternativas para la evaluación. Finalmente, las/los estudiantes son interiorizados en las alternativas disponibles para la comunicación: foros, mensajería y espacios de administración en general.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Debido a las características del estudiantado, fue necesario un primer reconocimiento y aproximación a la plataforma educativa como entorno virtual de gran importancia en la vida universitaria. El primer abordaje giró en torno al tópico del reconocimiento general de la web, la página de la Facultad, sus distintos espacios y una rápida introducción a la información que allí se aloja.

Luego de esta instancia, la dinámica se llevó a cabo mediando la información teórica y práctica, presentando el espacio específico de aulas virtuales y colaborando con las y los estudiantes en su acceso y exploración del espacio. Allí fue necesario corroborar que cada uno de ellos tuviese su usuario y contraseña para acceder a las aulas, y así profundizar en el reconocimiento de cada espacio en particular. Para quienes no contaran con estos datos, se recabó la información pertinente para la apertura de sus cuentas. Con quienes sí tenían cuentas habilitadas, iniciamos el trabajo de exploración del espacio. De todas maneras, al proyectar la información, todos/as podían visualizar el espacio y colaborar con los cuestionarios de prueba que usamos para esta ocasión<sup>1</sup>.

## 3. Valoración de la experiencia

La puesta en práctica de la actividad fue sumamente positiva para las y los estudiantes de PEUCE. Nuestra presencia activa en sus espacios educativos amplió y fortaleció su acceso a la educación universitaria, al mismo tiempo que las/los igualó en cuanto a posibilidades académicas y de integración, acercándolas/os a lograr el fin que la Universidad supone para ellas y ellos.

Asimismo, resultó sumamente enriquecedora para el área y abrió puertas de trabajo a futuro, no solo para fortalecer la misma actividad sino también para encontrar nuevos caminos que apunten a promover la igualdad educativa en el



nivel universitario y el trabajo en conjunto, tanto de nuestro espacio interno como con otras áreas de la Facultad.

Con respecto a los logros obtenidos en este primer encuentro, podemos rescatar la buena predisposición y participación tanto de las/los estudiantes como de todo el equipo de tutoras que trabajan para el Programa PEUCE, quienes estuvieron presentes para que la experiencia se pudiese concretar.

Otro logro en este primer acercamiento fue garantizar que las/los estudiantes pudieran desarrollar las competencias digitales necesarias para ganar autonomía en cuanto al manejo de las aulas y el material que necesitan para cursar. Se logró un uso óptimo del espacio y del material digital textual o audiovisual que las/los profesoras/es preparan para el estudiantado en general.

En este sentido, si bien conocemos la importancia de la presencialidad para el estudiantado en contexto de encierro, creemos también que es de suma importancia poder capacitarlos y orientarlos en base a competencias digitales y escenarios virtuales.

Finalmente, en cuanto a las dificultades o ciertos obstáculos que debimos atravesar, podríamos decir que es necesario que el servicio de Internet llegue a este contexto educativo para facilitar la tarea en las aulas, ya sea en la práctica del taller como en el dictado de clases. También consideramos que en futuros encuentros la participación puede ser mayor o más amplia. Para ello se debería fortalecer la difusión o establecer varios días y horarios. Esto posibilitaría democratizar el acceso, ya que, en determinados momentos, muchos de las/los estudiantes están en horario de visita o realizan tareas dentro del penal.

#### **4. Conclusiones de la experiencia**

De acuerdo a la especificidad del contexto y tal como lo mencionan los expertos de estas temáticas, nuestra presencia aportó un gran acompañamiento, por demás necesario en tales circunstancias. Además de eso, fortaleció las posibilidades de acceso al material educativo complementario a las clases presenciales, otorgando al estudiantado en contexto de encierro un nuevo espacio de estudio, adicional al anterior.

En este primer encuentro, pudimos observar y comprobar que es necesario continuar trabajando en el desarrollo de las competencias digitales del estudiantado, tanto para garantizar su autonomía en este tipo de plataformas como en otros complementos tecnológicos educativos. En ese sentido, la creación de usuarios para el acceso a la plataforma Moodle es prioritario. Este objetivo pudo ser concretado.

A partir de este tipo de experiencia, las/los estudiantes avanzan en prácticas





vinculantes relacionadas con la pertenencia institucional, y dinámicas académicas, por ejemplo, el uso complementario de la virtualidad adoptada por las/los docentes para el desarrollo de las materias. Por ello, puntualmente el reconocimiento del entorno virtual posibilita que las personas en contexto de encierro puedan acceder a los contenidos y actividades de las materias a través de los dispositivos móviles, desde sus lugares de estudio y, con esta dinámica, mantener el vínculo pedagógico con las/los docentes y el grupo de estudiantes con quienes comparten el cursado.

En conclusión, consideramos firmemente que este tipo de experiencias son sumamente enriquecedoras en tanto que acercan y amplían el acceso a la educación, otorgando además información sobre aulas virtuales y fortaleciendo la integración a la vida universitaria.

El propósito es sostener el mismo ciclo de actividades formativas, que contemple a los 160 estudiantes de PEUCE, comenzando con las/los ingresantes de las cohortes 2021, 2022 y 2023.

## 5. Bibliografía de referencia

- Barberá, E. y Badía, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Maggio, M. (2020). *Pedagogías post pandemia inclusivas y colaborativas*.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II. <http://www.um.es/ead/red/M2>
- Ozollo, F. (2015). *Las Tecnologías Digitales y su relación con el desarrollo cognitivo y el propósito didáctico*. Facultad de Educación. Universidad Nacional de Cuyo.





## Ciclo de charlas radiales “Sin distancia”

### Autores/as:

- Povolo, Analía.
  - Correo: [apovolo@gmail.com](mailto:apovolo@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.
- Herrera Cozzoli, Emilce.
  - Correo: [emilceherreracozzoli@gmail.com](mailto:emilceherreracozzoli@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.

### Resumen:

En el presente año académico se consideró la posibilidad de generar un espacio de difusión, intercambio de vivencias, experiencias pedagógicas e institucionales sobre la educación a distancia y el trabajo llevado a cabo desde diferentes áreas de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS).

Se trató de un Ciclo de entrevistas denominado “Sin distancias”, en el marco del programa “PDF”, emitido por la Radio Abierta 95.7 de la FCPyS.

Este espacio propicia la escucha, el diálogo abierto, la posibilidad de poner en valor distintos escenarios y vivencias educativas relatadas por diferentes actores institucionales. Nuestro desafío es poner en valor este material y usarlo en nuevos formatos de difusión.

**Palabras clave:** radio; ciclo de charlas; radio abierta; podcast; educación a distancia; educación en pandemia y postpandemia; escenarios combinados; aprendizaje ubicuo; aprendizaje abierto.

### 1. Contexto de la actividad

Desde la Coordinación del área de Educación a Distancia (EaD) de la FCPyS se genera la propuesta de trabajar sobre un proyecto de programa radial sobre educación a distancia. El contexto de la experiencia se desarrolla en la Radio Abierta de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. La Radio Abierta FM 107.9 es un espacio perteneciente a la Secretaría de Extensión y Relaciones Institucionales de dicha Facultad y, como emisora, pertenece a Unidiversidad, el sistema de medios de la UNCuyo.



El ciclo de charlas se emitió los días lunes, de 11 a 11.30, en el marco del programa "PDF".

## 2. Descripción de la experiencia

Para el programa de radio, se consideraron el perfil y la experiencia en comunicación radial que posee Emilce Herrera Cozzoli, estudiante de la Licenciatura en Comunicación Social y becaria en el Área de EaD desde 2020.

Esta iniciativa se lleva adelante junto con la Coordinación de Lucas Minetti, a cargo de la programación de la Radio Abierta de la FCPyS, quien propone hacer un bloque de entrevistas en el Programa "PDF", los días lunes, de 11 a 11.30.

El ciclo de entrevistas se denominó "Sin distancias".

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La situación de partida fue poner en valor toda la experiencia de las diferentes áreas, en relación a la educación a distancia y futuros escenarios.

Los objetivos fueron:

- Promover un espacio de reflexión y difusión sobre las experiencias en educación a distancia.
- Rescatar y difundir las experiencias de educación a distancia que se dieron en el marco de la pandemia de Covid-19 y post pandemia.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

El formato del espacio de radio "Sin distancias" es de **entrevistas**, que se llevaron a cabo con referentes o coordinadores de áreas de la FCPyS y con el equipo de EaD de dicha Facultad. Emilce Herrera Cozzoli, becaria e integrante del área, interviene en la producción y conducción.

El ciclo de entrevistas comenzó en el primer cuatrimestre de este año. Se realizaron ocho encuentros, en los que participaron:

- Ana Povolo: Coordinación del área de EaD.
- Jessica Lara: Coordinación de Ingreso.
- Teresa Pavone: Coordinación del Programa Educación en Contexto de Encierro, PEUCE-FCPyS.
- Ana Brennan: Coordinación del área de Desarrollo Territorial.



- Camila Sosa: presidenta del Centro de Estudiantes.
- Marcia Videla: estudiante y becaria de EaD.
- Natalia Marengo: equipo de EaD.
- Luis Domínguez: equipo de EaD.

### 3. Valoración de la experiencia

Se trató de una experiencia novedosa y enriquecedora, tanto para el área como para la estudiante y becaria. La propuesta posibilitó pensar en un formato de programa sobre una temática específica, que está en "expansión" y que nos ayuda a pensar en la educación sobre escenarios o complementos alternativos, destacar y rescatar experiencias educativas y vivencias institucionales.

En este sentido, se pudo promover un espacio de escucha y diálogo, en el cual dar la voz a las diferentes experiencias y saberes generó la oportunidad de conocer el trabajo desarrollado por diferentes actores en un momento crucial de crisis pandémica y post pandemia. Esto debido a que obligó a las/los profesionales a adaptar sus trabajos en escenarios virtuales y a pensar en las nuevas tecnologías como complementos constitutivos del hacer pedagógico. Poder rescatar esas vivencias, reflexionar y pensar en futuros abordajes fue lo que le dio sentido a esta propuesta.

No existieron notables dificultades para llevar adelante el ciclo; los encuentros se organizaron de acuerdo a la disponibilidad de quienes asistieron. Ha sido reconocido por las/los entrevistadas/os como un espacio necesario para rescatar, socializar diferentes situaciones educativas transcurridas durante y después de la pandemia, en cuanto a aprendizajes institucionales alcanzados.

La propuesta se podría mejorar ampliando el equipo de personas que participen en el programa de radio e incorporando más herramientas tecnológicas. También con mayores recursos o apoyos de secretarías o áreas que deseen participar y promover el espacio.

### 4. Conclusiones de la experiencia

Esta experiencia aportó la posibilidad de escuchar cómo se trabaja desde cada área con situaciones educativas particulares, con la incorporación y uso estratégico de la tecnología, la identificación de la complejidad de diferentes contextos desde la vivencia y percepción de diferentes actores, el reconocimiento de las dificultades, las alternativas para la superación de obstáculos y las posibilidades que se generan para garantizar el derecho a la educación, la inclusión educativa.



Finalmente, se cumplió con el objetivo de crear un espacio de valoración de las experiencias vividas durante la pandemia y de reflexión sobre el trabajo asumido desde las diferentes áreas.

De esta manera, se generó un material que se puede reutilizar en otros formatos como es el podcast, herramienta que nos posibilita difundir el trabajo de radio a través de otros medios y avanzar en la socialización de los contenidos con formatos de difusión novedosos.

## 5. Bibliografía de referencia

- Coll, C. (2011). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*.
- Edelstein, G. (2002) Problematizar las prácticas de enseñanza. *Alternativas. Serie: Espacio pedagógico*. Año 6, p. 478.
- Hernández, M., Pennesi, M., Sobrino, D. y Vázquez, A. (coord.) (2012). *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp. 13-32). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Hervás, C., López, E., Vázquez, E. y Fernández, J. (2019). *Innovación e investigación sobre el aprendizaje ubicuo y móvil en la Educación Superior*. España: Ediciones Octaedro.





## **Realización del examen de Rendimiento Académico Negativo RAN en FCPyS**

### **Autores/as:**

- Povolo, Analía.
  - Correo: [apovolo@gmail.com](mailto:apovolo@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.
- Marengo, Natalia.
  - Correo: [natiloma80@gmail.com](mailto:natiloma80@gmail.com)
  - FCPyS, UNCuyo.

### **Resumen:**

Para el presente año académico, el Servicio de Orientación y Apoyo al Estudiante (SAPOE) y el proyecto de Trayectorias Académicas Estudiantiles (TRACES), en conjunto con la Dirección de Gestión Académica y las direcciones de carrera, consideran como alternativa para realizar el examen para estudiantes con rendimiento académico negativo la utilización del aula virtual en plataforma educativa Moodle-Grado de la FCPyS. Desde las áreas mencionadas, se solicita al área de Educación a Distancia (EaD) el uso de la plataforma educativa y la posibilidad de un trabajo conjunto para el diseño de cada aula virtual por carrera y por tramo de trayectorias recorridas por cada estudiante.

**Palabras clave:** trayectorias estudiantiles; proceso de revinculación a la Facultad; evaluación en la virtualidad; escenarios combinados.

### **1. Contexto de la actividad**

Desde el SAPOE y el proyecto TRACES, solicitan aulas virtuales para el área de EaD de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, a fin de implementar el examen de Rendimiento Académico Negativo RAN en FCPyS, para 2023.

El SAPOE y el proyecto TRACES tienen por función el seguimiento, acompañamiento y apoyo de las/los estudiantes desde que son aspirantes hasta su egreso, alternando actividades preventivas, remediales y propositivas, y articulando acciones con autoridades, docentes, estudiantes, tutoras/es, personal no docente, entre otras/os.

La realización de los exámenes de RAN en la plataforma Moodle-Grado es el resultado de la articulación entre SAPOE-TRACES y el área de EaD de FCPyS.



## 2. Descripción de la experiencia

Luego de ser aceptada la propuesta planteada por el área de SAPOE-TRACES, por parte de las/los directores de carrera, se acuerdan con el área de EaD las alternativas disponibles y viables para la implementación, estableciendo un plan de trabajo y funciones de cada una de las partes.

Dicha articulación apunta a la concreción para implementar los exámenes de readmisión en el presente ciclo académico.

Para ello se creó un aula virtual por cada carrera, para el examen global, dividido por tramos, con ingreso restringido según el examen a cumplimentar y la trayectoria académica de cada estudiante.

Se acordó la estructura general para el diseño de cada aula virtual, el material y los recursos.

En particular, se asesoró a las/los directores para diseñar cada tramo (3 y 4) por carrera y el tipo de examen, adecuando las herramientas de Moodle.

Los destinatarios son 27 estudiantes, detallados a continuación por carrera:

- Licenciatura en Comunicación Social, nueve estudiantes.
- Ciencia Política y Administración Pública, ocho estudiantes.
- Licenciatura en Sociología, cuatro estudiantes.
- Licenciatura en Trabajo Social, cuatro estudiantes.

Las/los jóvenes tienen acceso a la plataforma Moodle a través de un usuario y contraseña, creados por el área de EaD, y son matriculados en las aulas virtuales correspondientes a cada carrera. Contemplando la realización de un encuentro de tutorías sobre el uso de la plataforma, a cargo de las becarias del EaD, como soporte de trabajo se utilizó el aula virtual [ATR Moodle para estudiantes](#).

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Rendir el examen de RAN representa un proceso de revinculación a la Facultad. Durante los años anteriores, se han realizado exámenes presenciales, escritos. Para el presente año, se considera como alternativa resolverlo desde la plataforma Moodle-Grado.

Para llevarlo a cabo, se les da una clase previa sobre la plataforma, estructura interfaz, componentes, organización y reconocimiento del aula virtual diseñada para los exámenes virtuales, en la que, además, hay ejercicios preliminares, recursos y materiales de estudios en distintos formatos. Las becarias del área de EaD son quienes llevan adelante esta experiencia preliminar, desde la relación



estudiante-estudiante, promoviendo así la cercanía.

Las aulas son procesadas didácticamente por el equipo de EaD, y el contenido es propuesto desde las direcciones de carrera en conjunto con el equipo de SAPOE-TRACES.

Luego del diseño general de cada aula, se asesora a las/los directoras/es de las carreras antes mencionadas, para la configuración de los exámenes, la adecuación de escalas cuali y cuantitativas, la distribución de estudiantes en agrupamientos según el tramo de la trayectoria en la que corresponde rendir el examen.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

A partir de la adopción del uso de Moodle en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales -Res. 30/2021 CD-, y luego de la pandemia, las/los docentes pueden adoptar el desarrollo de su materia utilizando complemento virtual. En este sentido, es importante incursionar o introducir a las/los estudiantes en proceso de revinculación, dado que es un aspecto generalizado del proceso de cursado.

Las/los estudiantes son matriculados en las aulas correspondientes de cada carrera, y los días disponibles para los exámenes se llevan a cabo virtualmente. Son acompañados por el área SAPOE-TRACES, con el soporte del área de EaD (por cualquier eventualidad).

## 3. Valoración de la experiencia

En el proceso de implementación de la propuesta fue necesario contemplar los siguientes aspectos. La revisión de las trayectorias académicas de las/los estudiantes para confirmar quiénes efectivamente estaban en condiciones de acceder al examen de readmisión, trabajo realizado por la Dirección de Gestión Académica y SAPOE-TRACES.

La diversidad propia entre las carreras y las lógicas organizacionales internas. La diferenciación de los exámenes de acuerdo a las trayectorias de las/los estudiantes, estableciéndose cuatro alternativas: examen general, examen por tramo inicial, medio y avanzado, el diseño de actividades y ejercicios preliminares, la configuración virtual del examen utilizando las herramientas internas a Moodle.

La vinculación entre los actores institucionales intervinientes de la Facultad, SAPOE-TRACES, las/los referentes de las carreras Licenciatura en Comunicación Social, Licenciatura en Ciencia Política y Administración Pública, Licenciatura en Sociología, Licenciatura en Trabajo Social, Educación a Distancia.



El resultado fue exitoso, derivado de un trabajo conjunto, y se consolidó como una estrategia para otros ciclos académicos. Para las/los estudiantes, esta alternativa representó una oportunidad de superar posibles dificultades para concurrir a la Facultad. La experiencia, además, se hace extensiva como práctica significativa para retomar los estudios, dado que las materias, en su mayoría, han adoptado el uso complementario de la virtualidad.

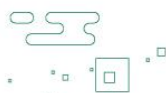
La propuesta de mejora podría basarse en una revisión de la experiencia, reconocimiento de aciertos e identificación de aspectos que deban ser adecuados. Desde el área de EaD, contribuir en dicho diagnóstico con la validación de las aulas, focalizando la mediación pedagógica de cada recurso o actividad subida en plataforma, los plazos de realización y retroalimentación previos al examen. En este sentido, anticipar las instancias para la familiarización con la plataforma en general, y particularmente las aulas virtuales preparadas para cada carrera, su exploración, previendo el ejercicio en el aula ATR: subida de tarea, participación en foro, resolución de cuestionarios, encuesta, etc.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

La experiencia ha sido significativa y una oportunidad de trabajo colectivo, poniendo en valor la interrelación de saberes y aprendizajes. Un trabajo presencial y virtual más ameno al estudiante para el estudio del examen y su realización, ya sea por horarios laborales o distancias para rendir presencialmente en la Facultad. Una propuesta estratégica para propiciar el proceso de readmisión y la revinculación.

#### 5. Bibliografía de referencia

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Area, M. (2004). *Los Medios y las Tecnologías en la Educación*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Barberá, E. y Badía, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Batista, M., Celso, V., Usubiaga, G. y Minzi, V. (coord.) (2007). *Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*, p. 33. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Maggio, M. (2020). *Pedagogías post pandemia inclusivas y colaborativas*.







Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II. <http://www.um.es/ead/red/M2>

Ozollo, F. (2015). *Las Tecnologías Digitales y su relación con el desarrollo cognitivo y el propósito didáctico*. Facultad de Educación, Universidad Nacional de Cuyo.





## El orgullo de ser argentinos

### Autores/as:

- Cortéz, Erika.
  - Correo: [erikacortez130@gmail.com](mailto:erikacortez130@gmail.com)
  - FFyL, UNCuyo.
- Cabezas, Teresa.
  - Correo: [tcabezas@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:tcabezas@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Orozco, Romina.
  - Correo: [rorozco@mendoza.edu.ar](mailto:rorozco@mendoza.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### Resumen:

En esta oportunidad les detallaremos una propuesta pedagógico-didáctica, abierta y ubicua, que llevamos a cabo en la Escuela N° 4-105 "Enore De Monte", de General Alvear.

En ese marco, desde la página de Instagram de la institución promovimos la participación de toda la comunidad educativa, haciéndolos co-productores del concurso "¿Por qué te sentís orgulloso de ser argentino?" Cabe aclarar que no solo se utilizó la red social Instagram, sino también WhatsApp y Facebook.

Los objetivos de la propuesta para la escuela fueron:

- Promover la participación de las/los estudiantes y profundizar conocimientos sobre la historia argentina.
- Concientizar sobre la fecha patria: 20 de junio.
- Promover en las/los destinatarias/os nuevas formas de participación para que sean co-productoras/es de esta narrativa, orientadas/os por la motivación y la creatividad.
- Profundizar los conocimientos en las redes sociales.
- Potenciar instancias de producción de recursos didácticos multimediales propios y/o diseñar situaciones de curaduría de materiales educativos.

**Palabras clave:** co-productores; aprendizaje abierto y ubicuo; narrativa transmedia; objeto de aprendizaje; redes sociales.



## 1. Contexto de la actividad

Somos Erika y Romina, docentes de la Escuela N°4-105 "Enore De Monte" y estudiantes de la Licenciatura en Educación a Distancia, de la Facultad de Filosofía y Letras, de la UNCuyo. Dentro del Taller de Producción de Materiales, debíamos realizar un guion de narrativa transmedia y, al mismo tiempo, llevar adelante el acto del 20 de junio en la escuela en la que trabajamos. Con el fin de dar respuesta a la propuesta de la cátedra, y con la intención de llevar adelante el acto presentando nuevas alternativas de participación -tanto de parte de las/los estudiantes como de toda la comunidad educativa-, propusimos un concurso al que denominamos "Respondele a Belgrano: ¿por qué te sentís orgulloso de ser argentino?"

Desarrollamos la actividad en la escuela, que cuenta con una matrícula de 450 estudiantes, aproximadamente. Las/los jóvenes son de zona urbana y rural.

Realizamos la propuesta en el marco del acto por el 20 de junio, Día de la Bandera y conmemoración de la muerte del General Manuel Belgrano.

Como ejes de aprendizaje del cursado de la cátedra de Producción de Materiales se promueve la integración de las redes sociales en la propuesta de enseñanza. Específicamente, la expansión del entorno de aprendizaje integrando las redes sociales en la propuesta de enseñanza, desde una concepción de escenario virtual. Postulamos que para que el aprendizaje en red pueda darse, se requiere de diseños tecnopedagógicos promotores de aprendizajes abiertos, flexibles, diversos y autónomos. En ese sentido, hemos procurado diseñar un escenario virtual propiciando una participación porosa, expandida, convergente y enredada con otras redes y entornos, con los cuales se conforma el escenario. Los ambientes de aprendizaje abiertos tienen más posibilidades de enriquecer la red, no solo en cantidad de nodos sino también en la calidad de las señales.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Esta experiencia surge de dos circunstancias que estábamos atravesando en ese momento. Por un lado, con encontrábamos cursando la materia Producción de Materiales, con la profesora Teresa Cabezas, en la Licenciatura de Ciencias de la Educación, con la orientación en Educación a Distancia. En esta cátedra debíamos producir una narrativa transmedia con todos los contenidos que habíamos trabajado hasta el momento.

Por otro lado, se acercaba el acto de 20 de junio. Debíamos prepararlo para ser



llevado a cabo en una escuela secundaria de nuestro distrito, en la cual trabajábamos. Por ello se nos ocurrió que una interacción en redes sociales podía enriquecerlo y lograr una mayor difusión de las actividades. Utilizamos la red social Instagram.

En ese contexto generamos esta narrativa y logramos los objetivos propuestos.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

En primer lugar, armamos un diseño posible de narrativa; debatimos, pensamos y deliberamos cuál y cómo sería la forma más conveniente de llevar a cabo el concurso. Obviamente surgieron miles de propuestas; algunas se tuvieron en cuenta y otras se descartaron. A su vez, se les consultó a las/los alumnas/os, de manera informal, qué pensaban de la propuesta y si les parecía interesante.

Una vez que tuvimos la idea más o menos organizada, la plasmamos en un documento compartido de Google Drive, en donde nos distribuimos las actividades y los tiempos.

A partir de entonces, invitamos a toda la comunidad educativa a seguir la cuenta de Instagram de la escuela [Enore De Monte \(@4105enoredemonte\) • Fotos y videos de Instagram](#) y comenzamos a subir historias que captaran la atención de los usuarios. Luego, realizamos distintas publicaciones referentes a la fecha y a nuestro prócer Manuel Belgrano.

Paso seguido, publicamos un video en el cual Manuel Belgrano les pregunta a los estudiantes "¿por qué se sienten orgullosos de ser argentinos?" [Historias • Instagram](#) Las/los jóvenes debían dar la respuesta mediante un reel con una extensión no mayor de 30 segundos, expresándose de la forma que más les gustara. A continuación, les dejamos las bases del concurso.







**Bases del concurso**

- EN UN REEL DE 30 SEGUNDOS
- LO PUEDEN HACER A TRAVÉS DE UN RAP, DE UNA CANCIÓN O DE LA FORMA QUE MÁS LES GUSTE
- DEBEN SUBIR 1 POR CURSO
- @LA CUENTA DE INSTAGRAM DE LA ESCUELA.
- ENVIAR EL REEL AL PRIVADO DE ESA CUENTA
- NO SE OLVIDEN DE COLOCAR #NUESTRA BANDERA
- TIENEN TIEMPO HASTA EL JUEVES 15 DE JUNIO.

**¿ Quién gana?**

EL EQUIPO QUE MÁS LIKES TENGA ENTRE EL DÍA 15 Y 21 DE JUNIO

**!!EL GANADOR TENDRÁ UNA SALIDA CON TODO SU CURSO. INCLUYE MERIENDA!!!!**

A partir de allí, y con el propósito de que las/los estudiantes continuaran participando, subimos diferentes historias recordatorias de la actividad.

En paralelo, enviamos mensajes por los grupos de WhatsApp invitando y recordando a las/los estudiantes que podían participar de la iniciativa.

Por otro lado, y con la intención de interpelar a las/los profesores, generamos códigos QR con el programa MENTIMETER <https://www.menti.com/al2u7dmawxvvv>. Allí, también los adultos le debían responder a Belgrano “¿por qué se sentían orgullosos de ser argentinos?”

Finalmente, les pedimos a alumnas/os de 2do año, quienes realizaron el juramento a la Bandera, que se grabaran recitando parte del texto. Con ese material, produjimos un video que publicamos en la página. El objetivo era hacer público el juramento y su sentido. [Enore De Monte \(@4105enoredemonte\) | Instagram](#)

Logramos que participaran seis cursos, de los cuales resultó ganador 3ro 5ta.



Herramientas utilizadas:

- Canvas para diseñar la diversidad de formatos para las redes sociales.
- Animación para video de Belgrano:  
<https://app.tokkingheads.com/avatar-select>
- Menti para la encuesta.
- WhatsApp.
- Cap cut para el video del juramento.

El análisis, en lo que respecta a los modos de formar parte y los tipos de aportes, permite observar que el proceso de participación fue creciendo en las redes sociales vinculadas con la propuesta formativa, y que también se fueron modificando los modos de participar relacionados a la dinámica propia de cada red social. La propuesta formativa estimuló esta interacción, pero debido a que era una propuesta optativa, no todos los miembros de la escuela se sumaron. Comprendemos también que el plazo dispuesto para intervenir puede no haber coincidido con los tiempos en que un perfil en las redes se afianza para permitir el inicio de nuevos intercambios y otros propósitos de comunicación.



### 3. Valoración de la experiencia

#### Logros:

A lo largo de este trabajo, hemos explorado la fascinante dinámica de la producción de contenidos para redes sociales en el contexto de una escuela secundaria, con un énfasis especial en los propios alumnos como los protagonistas de esta narrativa digital. Hemos observado cómo la tecnología y las redes sociales han transformado la forma en que las/los adolescentes se comunican, aprenden y participan en la sociedad actual. Sin embargo, más allá de ser meros consumidores de contenido, las/los estudiantes se han convertido en poderosos productores de ideas, mensajes y experiencias compartidas.

Podemos destacar la importancia de empoderar a las/los estudiantes al brindarles la oportunidad de ser creadores de contenido en esta nueva era digital. Más allá de consumir pasivamente información, las/los alumnas/os pueden ahora ser los arquitectos de sus propias narrativas. Esta participación en la producción de contenido no solo refuerza sus habilidades de comunicación, sino que también les otorga un sentido de autoría y pertenencia en su comunidad escolar y en el vasto mundo en línea.

Producir en formatos alternativos permite a las/los estudiantes expresar sus opiniones de manera articulada y reflexiva. Les brinda la oportunidad de contar historias de una manera visual y auditiva, lo que puede ser especialmente efectivo para llegar a audiencias diversas y comprometer a sus compañeras/os. Además, la producción de contenido en estos formatos fomenta habilidades esenciales como la escritura, la edición de video, la locución y la creación de gráficos, que son altamente valoradas en la sociedad actual.

Al proporcionar a las/los estudiantes estas herramientas y oportunidades para expresarse, las escuelas no solo están promoviendo un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo, sino que también están preparando a las/los jóvenes para ser ciudadanas/os digitales responsables y activos en un mundo cada vez más impulsado por la información y la comunicación en línea. El empoderamiento de las/los alumnas/os como productoras/es de contenido no solo enriquece su experiencia educativa, sino que también moldea la próxima generación de líderes y comunicadoras/es, capaces de influir de manera positiva en la sociedad a través de medios innovadores y participativos.

#### Dificultades:

No podemos pasar por alto las dificultades que las/los estudiantes pueden encontrar al intentar expandir su presencia en las redes sociales como



productoras/es de contenido. Muchos de ellos comienzan con un número limitado de seguidores, lo que puede resultar desafiante a la hora de llegar a una audiencia más amplia. Esta limitación inicial puede llevar a la desmotivación y al desánimo, ya que podría parecer que sus voces se pierden en el océano digital.

Una de las debilidades identificadas en nuestro proyecto escolar es la falta de un compromiso uniforme por parte de todo el equipo docente. Aunque nuestro equipo de estudiantes está entusiasmado y comprometido con la producción de contenido para las redes sociales, no hemos logrado obtener un respaldo completo y activo de todos los miembros del personal docente. Esta falta de compromiso puede resultar en desafíos adicionales a la hora de implementar y promover de manera efectiva nuestro proyecto en toda la escuela.

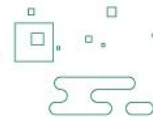
### **Mejoras:**

Una de las claves para el éxito de nuestro proyecto escolar es la extensión del tiempo de trabajo dedicado a la producción de contenidos para las redes sociales. Para abordar esta necesidad, proponemos las siguientes mejoras:

1. **Planificación temprana:** comenzar la planificación del proyecto con suficiente antelación. Esto permitirá una fase inicial de investigación, desarrollo de estrategias y establecimiento de objetivos más sólidos.
2. **Calendario extendido:** extender el calendario de trabajo del proyecto para proporcionar a las/los estudiantes más tiempo para la creación y perfeccionamiento de contenido. Esto incluye definir fechas de inicio tempranas para la producción de contenido y permitir que las/los estudiantes trabajen de manera constante a lo largo del año escolar.
3. **Entrenamiento continuo:** brindar capacitación continua a las/los estudiantes en las herramientas y técnicas necesarias para la producción de contenido de alta calidad. Esto les permitirá mejorar sus habilidades y conocimientos gradualmente a medida que avanza el proyecto, dando lugar a producciones con nuevas aplicaciones o tendencias actuales.
4. **Asesoramiento docente:** promover una mayor participación del personal docente al asignar mentores o asesores que trabajen estrechamente con los estudiantes a lo largo del proyecto. Estos mentores pueden ofrecer orientación y apoyo individualizado, lo que ayudará a las/los estudiantes a superar desafíos y a alcanzar sus metas. También generar alternativas de narrativas vinculadas a otros actores, por ejemplo, el rol de la mujer en estos hechos históricos.
5. **Evaluación continua:** implementar una evaluación continua del progreso







del proyecto a lo largo del año escolar. Esto no solo permitirá realizar ajustes a medida que surjan desafíos, sino que también ofrecerá oportunidades para reconocer y celebrar los logros de las/los estudiantes a lo largo del proceso.

6. **Divulgación estratégica:** iniciar campañas de divulgación y promoción del proyecto en las redes sociales de la escuela y en la comunidad escolar con anticipación. Esto generará expectativa y apoyo antes del lanzamiento oficial del proyecto.

7. **Participación de padres:** involucrar a los padres/madres y tutoras/es desde el principio, explicándoles los objetivos y beneficios del proyecto. Su apoyo puede ser invaluable para promover el éxito y la sostenibilidad a largo plazo del proyecto.

Al implementar estas mejoras, estamos seguros de que podremos darle a nuestro proyecto escolar de producción de contenidos para redes sociales el tiempo y el espacio necesarios para florecer, permitiendo que las/los estudiantes desarrollen habilidades sólidas, creen contenido de alta calidad y construyan una presencia en línea auténtica y valiosa.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

Esta experiencia nos permitió ser profesores y aprendices al mismo tiempo, ya que pudimos compartir nuevas experiencias de aprendizaje, abriendo el aula a otros sitios, lugares, quizás pocos habitados por las/los docentes y tan presentes para las/los estudiantes. Nos permitió descubrir nuevas alternativas de comunicación, de concientización de la comunidad, nuevos canales de interacción, despertar y desarrollar la creatividad, tanto en nosotros como en nuestros educandos. Desafiarnos, promoviendo la participación y el compromiso hacia valores fundamentales como el respeto a nuestros símbolos patrios.

A su vez, esta propuesta dio lugar a recordar saberes previos sobre nuestra propia historia argentina.

#### 5. Bibliografía de referencia

- Barberá, E. (2006) Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. *RED. Revista de Educación a Distancia*. <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Downes, S. (11 de julio de 2013). *La condición semántica: conectivismo y aprendizaje abierto*. [Videoconferencia]. IBERTIC, Metas 2021 OEI. Buenos Aires. [https://www.youtube.com/watch?v=Oth\\_gv3Rcul](https://www.youtube.com/watch?v=Oth_gv3Rcul)
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in the Knowledge Society* [en línea], 16





- (1), pp. 58-68 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757005>
- Kap, M. (2020). Una didáctica transmedia: derivas sobre mutaciones y nuevas mediaciones en el campo de la didáctica. *Revista Argentina de Comunicación*. Año 8, N° 11, pp. 82-109. <https://fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/34/43>)
- Milillo, C. Rogovsky, C. y Trech, M. (2019). *Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea*. En el 8vo Seminario Internacional RUEDA. Tilcara. Argentina.
- Odetti, V. (2016). Materiales didácticos hipermediales: lecciones aprendidas y desafíos pendientes. *Educación y tecnologías en perspectiva*, pp. 29-42.
- Redecker C. (2017). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu*, 6-94. Fundación Universia.
- Sagol C., Picarel, P., González, V. y Franzetti, S. (2022). *Recursos educativos abiertos. Conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales*. Segunda edición. Educ.ar S.E.
- Scolari, C. (2017). Educación transmedia: hacia una pedagogía polifónica. En: Collebechi, M. y Gobato, F. comp. (2017.). *Formar en el horizonte digital*. 1ª ed. Bernal: Universidad Virtual de Quilmes, Libro digital, EPUB. Disponible en: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/32842/Scolari\\_for\\_educ.pdf?seque nce=1&isAllowed=](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/32842/Scolari_for_educ.pdf?seque nce=1&isAllowed=)



## Las redes sociales como generadoras de tramas de comunicación inclusivas

### Autores/as:

- Masman, Lidia Yolanda.
  - o Correo: [masmanlidiayolanda@gmail.com](mailto:masmanlidiayolanda@gmail.com)
  - o IESDyT N° 9-001 "Gral. José de San Martín". DGE (Gobierno de Mendoza).

### Resumen:

Las redes sociales intervienen diariamente en la cultura escolar, son parte de las nuevas formas de comunicación. En ellas encontramos tramas por donde circula la información, y cada vez más se configuran en una puerta de acceso a conocimientos que antes solo se hallaban en ámbitos exclusivamente académicos.

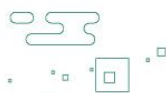
La experiencia transitada en el cursado del UDI Tecnología digital y prácticas escolares en el 4° año del Profesorado de Educación Especial con Orientación en Discapacidad Intelectual del IES N° 9-001, en el primer cuatrimestre del año 2023, significó la apertura a valorar las redes sociales como posibilidades para generar materiales colaborativos, brindar información profesional sobre las Resoluciones de Inclusión de la Provincia de Mendoza y resignificar el rol docente en un profesorado que es transversal en el sistema educativo.

Somos parte de una trama. Desarrollar las tres clases en las que fuimos avanzando en el tema de las redes sociales implicó comprender la diversidad de entornos por donde transitan mis estudiantes; poder aprender de sus dinámicas, brindar textos, materiales y espacios que nos unan desde las prácticas docentes. Diferentes tramas, que en la formación de docentes de educación especial implican a todos los niveles de la educación.

**Palabras clave:** redes sociales; educación especial; rol docente; producción de materiales; circulación de conocimiento.

### 1. Contexto de la actividad

La siguiente experiencia pertenece al ámbito de la Educación Superior y se desarrolla en el marco de la UDI Tecnología digital y prácticas escolares del primer cuatrimestre del 4° Año del Profesorado de Educación Especial, con Orientación en Discapacidad Intelectual, del IESDyT N°9-006 "Gral. San Martín". Se abordan, entre otros temas, el uso de las redes sociales para crear contenidos





contextualizados, pedagógicos y relacionados con educación Especial y la interdisciplinariedad.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

En el desarrollo de la propuesta del UDI se han abordado distintos temas y bibliografía. La metodología de la propuesta es formato taller; se utiliza también aula invertida. El UDI se plantea ofrecer experiencias que se puedan llevar al aula, que además sean contextualizadas y de la mano de marcos teóricos actualizados. Estos marcos teóricos abordan tres pilares. El primero, la Educación Especial como transversal en el sistema educativo según la Ley de Educación Nacional N° 26.206. El segundo, las herramientas tecnológicas como herramientas culturales, una cultura por donde además circula el conocimiento y donde nuestras/os estudiantes participan; en palabras de Scolari (2018), "poder aprovechar las competencias transmedia de los jóvenes". El tercer pilar es la práctica docente como generadora de transformaciones al interior del aula, a nivel institucional y comunitario, que además es reflexiva y crítica. La práctica docente como buena práctica "configura entramados particulares con el contenido de la enseñanza generando abordajes creativos que favorecen comprensiones genuinas" (Maggio, 2018).

La actualización en los marcos legales, pedagógicos y disciplinares referidos a la inclusión está llevando adelante una profunda transformación en la manera de concebir la educación en cada docente de cada nivel del sistema educativo. Este cambio de paradigma es llevado adelante en la práctica principalmente por las profesoras de Educación Especial, que desde hace muchos años acompañan, promueven y apoyan la inclusión de las/los estudiantes con discapacidad en el nivel inicial, primario y secundario. Es por ello que utilizar los formatos que nos aportan las redes sociales para generar contenidos relacionados con la inclusión puede ser una manera de vehicular la información de una forma más rápida, actual y dinámica. La experiencia que se presenta es una primera instancia en relación a estas ideas.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Los encuentros de nuestro UDI transcurren los días miércoles. Son dos horas reloj o tres horas cátedra. El día miércoles 14 de junio, abordamos el texto de Mariana Maggio sobre la "enseñanza poderosa". Este texto forma parte de su libro "Enriquecer la enseñanza". En esta clase, las estudiantes recibieron como aula invertida un Power Point interactivo al que le había colocado sonido con mi voz, explicando las diapositivas. En ellas aparecían distintas posibilidades que nos ofrece Power Point para presentar la información; desarrollé ese capítulo.



Debatimos el material: en qué aspecto era valioso, qué se puede mejorar. Surgió el tema del tiempo; dura cerca de 12 minutos, es verdaderamente largo. Las estudiantes estaban trabajando grupalmente, por lo que continuamos de esta manera para la actividad, que consistía en leer una selección de capítulos del mismo libro y elaborar un material para compartir y explicar el contenido. En estos tramos del texto se abordan los videojuegos y las redes sociales. Allí comenzaba nuestro desafío, aunque mis estudiantes todavía no lo sabían.

El grupo estaba conformado por 21 estudiantes, que provenían de distintos recorridos de cohortes, por lo que la mayoría se conocía, mientras que otras se encontraban por primera vez. El grupo era muy heterogéneo. Tenían en común que les apasiona en general la propuesta del UDI. Algunas de las estudiantes al comienzo eran muy calladas o reservadas, por lo que el realizar trabajos grupales y desde distintas formas de participación ayudó a generar un clima de confianza y producción sin miedo al error. Algunas aplicaciones necesitaban de varios intentos para alcanzar su manejo o conocimiento, a fin de poder generar materiales propios. Comprender esto fue fundamental para abordar el tema de las redes sociales.

El día 21 de junio, las estudiantes presentaron los materiales generados y avanzamos sobre el texto de clase preparado para abordar las redes sociales. La primera parte consta de una presentación y análisis de las redes sociales. El material fue elaborado por la profesora en base a dos talleres -uno en FLACSO- y bibliografía de referentes. La segunda parte es material producido también por la profesora en distintas redes sociales, utilizando como tema la Convención de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Concretamente, cuatro videos realizados mediante diferentes aplicaciones y redes sociales.

En textos anteriores, se abordó tanto la generación de contenidos como su curación, y las palabras de Litwin (2017) "El proceso de mostración...". Es por ello que en el desarrollo del UDI se pretende hacer ejercicios de mostración, a fin de democratizar el acceso a las posibilidades de generar este tipo de materiales didácticos.

La consigna para esta clase era elaborar un video por cualquier tipo de plataforma, que fuese novedoso y creativo. Su finalidad es dar a conocer las potencialidades de las redes sociales.

Los materiales dieron cuenta de la gran amplitud de posibilidades de expresión con la que cuentan nuestras futuras profesoras. Implicó una instancia de sorpresa, alegría, aunque también tensión, dado que algunas eran muy transgresoras (según mis lentes de profesora con 30 años de experiencia); en un punto me preguntaba si en realidad era yo la que estaba tomando un curso de actualización futurista educativa. En esos momentos recordé la frase de las





clases “prácticas, cuya potencia no solamente se expresa en la concepción y en el transcurso de la clase, sino que cobran una impensada fuerza en el correr del tiempo, en aquello que de la práctica termina siendo memorable” (Maggio, 2018). Pude percibir el intercambio y el avance que realizaron las estudiantes, tanto en la creación de contenidos como en las relaciones de colaboración en el grupo.

Al comienzo de la cursada les propuse tener una referente que les compartiera los materiales a modo de aula invertida. Sabía que las instancias presenciales son muy intensas en cuanto a cantidad de información, experiencias y elaboración de materiales. Sabía también que las estudiantes tienen diferentes grupos de WhatsApp, y no quería generar otro espacio que les demandara atención. Mi propuesta resultó la primera semana, pero en la segunda clase me propusieron abrir el grupo de WhatsApp. Por allí transcurrió la entrega de materiales audiovisuales. Además, se generó una comunicación amena y hubo intercambios colaborativos entre las estudiantes. Por ejemplo, se compartían aplicaciones, editores de videos, algunos materiales teóricos, etc. Se produjo, también, retroalimentación con “me gusta”.

En la clase del día 28 de junio, compartí la guía de “Integración de los temas abordados: Taller de producción de materiales audiovisuales pedagógicos para la inclusión”.

En un primer momento, realizamos una breve exposición de los videos elaborados y del sentido y posibilidades de las redes sociales. En un segundo momento, abordamos la propuesta de la guía.

La propuesta de trabajo con las redes sociales tenía que ver con utilizar su potencial, la posibilidad de generar material audiovisual. ¿Cómo seleccionar el contenido a difundir o abordar? Se acordó que serían las Resoluciones sobre inclusión y que dan el marco para desempeñarse en el campo de la Educación Especial en la provincia de Mendoza. Estas Resoluciones son conocidas desde 1° año por las estudiantes, y son abordadas con más profundidad a lo largo de la carrera. Se armaron los grupos de tres estudiantes y se sortearon los documentos.

Ese día teníamos que avanzar en la generación de un primer material y su validación. Luego de que las estudiantes leyeran los textos, expliqué el tema relacionando los marcos teóricos con la actividad. Asimismo, recordamos clases anteriores, donde abordamos las potencialidades de los materiales audiovisuales, los recursos educativos abiertos (REA), etc. Comenzamos a elaborar un guion borrador. Luego se desarrolló una guía para validar, se grabó un primer video con una determinada red social, y se salió del espacio del aula en busca de las/los validadores del material (solo una validación, por el momento, para realizar un primer ejercicio).





Se estableció el regreso a 20 minutos de terminar la clase. Mientras tanto, acompañé a algunos grupos y registré esta experiencia tomando fotografías.

Algunas estudiantes tomaron papel y lápiz para escribir un primer guion; otras utilizaron el WhatsApp; otras acordaron oralmente y grabaron audios.

Para grabar este primer video, algunas dieron prioridad a estar juntas; otras a que el entorno fuese agradable; otras grabaron individualmente y sumaron imágenes. Tomaron diferentes decisiones.

Los grupos regresaron y el ánimo era muy bueno. Algunas conclusiones sobre ese momento:

- De 10 personas a las que les mostraron el material, solo dos conocían las Resoluciones.

- Los aportes de las Resoluciones en los videos fueron muy bien valorados. A todos los grupos les respondieron que era muy valioso el material, muy necesario y que esperaban ver el video terminado para compartirlo.

-Entre las mejoras que se solicitaron, se destacan: mejorar el sonido, ampliar la información y la posibilidad de incorporar las percepciones de los niñas, niños y adolescentes con discapacidad o no.

Al regresar se realizó una puesta en común y se establecieron tiempos y características para continuar avanzando.

El 5 de junio se preparó un momento especial para el cierre del UDI. Se realizó una invitación a otros grupos de estudiantes para presenciar esta muestra. Los videos han sido subidos al espacio del Drive de la UDI, como así también la guía resuelta. Los grupos expusieron sus trabajos y relataron las experiencias vividas en la producción, en la confección del instrumento para la validación, los resultados de la validación y los finales.

- [Video de invitación](#), desarrollado por la estudiante Agustina Gutiérrez.
- Carpeta con videos elaborados mediante redes sociales, la guía de diseño y validación completa [Ver materiales](#).
- Carpeta con [registro fotográfico](#).
- Acceso al aula virtual donde se alojan las clases:
  - Usuario: usuariodeprueba
  - [Clave: invitado](#)

### 3. Valoración de la experiencia

La experiencia permitió generar equipo de trabajo y crear materiales colaborativos. Las estudiantes demostraron un buen manejo de las redes



sociales, de los contenidos a compartir y del lenguaje. Las redes sociales, tal como lo menciona Maggio (2018) "marcan nuestra época como fenómeno social y cultural que trasvasa sociedades y grupos, clases y estilos. Su fuerza consiste en crear formas en la que interactuamos y que se constituyen en marco para las actividades más diversas..." (p. 132).

Las estudiantes fueron realizando prácticas y lecturas de bibliografía y referentes en las temáticas, que les permitieron tomar decisiones, posicionarse desde un lugar profesional y volcar sus conocimientos en la elaboración de materiales de forma individual y colectiva que podría ser de gran impacto en la difusión de las Resoluciones sobre inclusión de la Provincia de Mendoza.

Las producciones variaron de acuerdo a los elementos que se incorporaron. La mayoría de los grupos utilizaron Tik Tok. Luego sumaron subtítulos, música, logos institucionales, sonidos, efectos, imágenes con Canva y Genial.ly. Añadieron un avatar con Voki. Algunos utilizaron Instagram y YouTube. Los videos finalmente fueron editados con InShot; uno de ellos, con Splice. La mayoría grabó sus aportes individualmente en un espacio físico del hogar y luego los editó. Un grupo, al final, colocó memes.

En la puesta en común, y al mostrar las grillas de valoración realizadas, surgieron aportes muy valiosos; al compararlas, podría elaborarse una propuesta de grilla mejorada y colaborativa para las futuras evaluaciones de materiales audiovisuales en redes sociales.

La experiencia fue muy bien valorada por las estudiantes. Se observó gran participación, se fortaleció la interacción y la creación de materiales acordes a lo solicitado. A continuación, menciono algunas de las frases mencionadas por las participantes:

"Pudimos ponernos de acuerdo y nos distribuimos las frases, acordamos cómo íbamos a colocarnos para grabar, etc." Sofía Castillo.

"Me gustó mucho este cierre ya que, si bien todas teníamos las Resoluciones para basarnos, cada producción fue muy distinta, no escuchamos lo mismo." Ángela Domínguez.

"Me sorprendió que otros profesores que están en ejercicio no conocieran las Resoluciones de inclusión." Andrea Nabas.

"Seguimos pensando en cómo incorporar la voz de los niños y niñas como nos sugirió una de las profesoras." Nahir Fernández.

"Estamos muy felices con nuestro video, profe." Rocío Suarez.



Como propuesta de mejora aparece el continuar avanzando en la publicación en las redes de estos materiales y perfeccionar el proceso de validación. Investigar sobre cuáles son los aspectos más importantes de las Resoluciones compartidas, a fin de profundizar el mensaje, etc.

Entre las dificultades, surge la mejora del sonido, ya sea de la grabación de voz o de la incorporación de música y otros efectos. Sin duda, ese elemento, a la hora de elaborar materiales audiovisuales, es muy importante para quienes validaron las producciones. Para futuras grabaciones se considerarán factores ambientales y tecnológicos que mejorarían el audio, tales como micrófonos inalámbricos, elementos aislantes, entre otros. El IES cuenta con una radio, a la cual solicitaremos que nos facilite su estudio para conseguir una grabación de mejor calidad.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

Pudimos recorrer en esta propuesta el espacio virtual, el espacio presencial y la producción de contenidos a través de las posibilidades que nos brindan las redes sociales. Este recorrido valora la cultura digital que poseen nuestras/os estudiantes. Pudimos poner en valor algo cotidiano, concibiendo a la enseñanza en tiempo presente: "...quiere decir pensarla en el presente de la sociedad, de la disciplina, de la institución, del grupo específico, de la realidad de la vida de cada uno de nuestros estudiantes" (Maggio, 2018).

La elaboración de materiales se realizó colaborativamente y colectivamente. Aunque trabajamos en grupos, la idea era poner en valor la formación del futuro docente de Educación Especial -el grupo humano de 4° año-, dentro del entramado de la transversalidad en el sistema educativo, y brindarle una herramienta para poder desempeñarse mejor en la práctica profesional. Esto teniendo en cuenta que el paradigma de la discapacidad desde una mirada social avanza, pero aún hay docentes que se encuentran en otros paradigmas.

Al llegar a las escuelas donde se realiza el apoyo, el contacto es con algunos de las/los docentes del estudiante con discapacidad. El poder contar con un material audiovisual vehicularía la información acerca de grandes temas como el de las Resoluciones mencionadas.

En esta experiencia narrada, las redes sociales se abordaron como facilitadoras para la creación de contenidos y como posibilidad de circulación de contenido y de conocimiento en un futuro. Los tiempos humanos son acotados en el caso de los sujetos de la educación especial. Los niños, niñas, adolescentes y adultos necesitan de tiempos acelerados. Es por eso que también en esta oportunidad las decisiones políticas-pedagógicas y didácticas hacen la diferencia:





“...desarrollar los diseños que coloquen estas herramientas de mejoramiento y enriquecimiento en manos del colectivo docente es una parte fundamental de las políticas de dotación de tecnología para los sistemas educativos, cualquiera sea la modalidad que se adopte” (Maggio, 2018).

Para finalizar, comparto una frase que una estudiante incorpora en su producción: “La grandeza de una persona no está en todo lo que pudo lograr sino en el amor y la entrega que dejó durante todo su camino”. Villegas, Naomi.

Es posible que la relación entre las nuevas didácticas, las prácticas inclusivas y las redes sociales (entre otros aportes de la cultura digital) implique movimientos basados en los procesos, en la experimentación, en el protagonismo de los estudiantes y el registro de experiencias pedagógicas innovadoras.

## 5. Bibliografía de referencia

Coicaud, S. (2019). *Inteligencia artificial. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva*. Noveduc.

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.

Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Paidós.

Maggio, M. (2023). *Híbrida. Enseñar en la universidad que no vimos venir*. Tilde Editora.

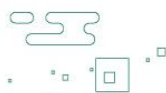
Dirección General de Escuelas de la Provincia de Mendoza (2023). *Programa de la UDI - Tecnología Digital y Prácticas Escolares*. IESDyT N°9-001 “Gral. José de San Martín”.

Resolución N°3399 de 2018 [Gobierno de la Provincia de Mendoza]. Marco Conceptual para la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad en los Niveles obligatorios del Sistema Educativo de la Provincia de Mendoza.

Resolución N° 3400 de 2018 [Gobierno de la Provincia de Mendoza]. Lineamientos para la inclusión de Estudiantes con Discapacidad en los distintos Niveles y modalidad del Sistema Educativo de la Provincia de Mendoza.

Resolución N° 3401 de 2018 [Gobierno de la Provincia de Mendoza]. Orientaciones para la confección del proyecto Pedagógico para la Inclusión (P.P.I.) para estudiantes con discapacidad certificada de la Provincia de Mendoza.

Resolución N° 3402 de 2018 [Gobierno de la Provincia de Mendoza]. Anexos I: Proyecto Pedagógico para la Inclusión (PPI), Anexo II Acta acuerdo

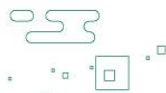




interinstitucional para la inclusión educativa, Anexo III Acta acuerdo para la inclusión educativa con intervención de profesionales externos y Anexo IV Informe de seguimiento de la Trayectoria educativa (articulación entre niveles).

Scolari, C. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Sección 2 Medios y plataformas. Transliteracy.

Silva, J., Gros, B., Garrido, J. y Rodríguez, J. (s.f.). *Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la formación inicial docente: situación actual y el caso chileno*.







## Potenciales destinos turísticos de Argentina

### Autores/as:

- Bianco, Franco Andrés.
  - Correo: [francobianco@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:francobianco@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Sacchi Lemos, Carla Araceli.
  - Correo: [carlasacchi@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:carlasacchi@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### Resumen:

El proyecto "Potenciales destinos turísticos de Argentina" surge en 2019 desde la cátedra Geografía y Destinos Turísticos de Argentina, apostando al fortalecimiento y/o potencialidad de un destino de Argentina. En este marco, trabajamos conjuntamente con la cátedra de Inglés II inicialmente.

Las/los estudiantes de 2° año de la Licenciatura en Turismo conforman equipos de trabajos y escogen un destino de Argentina para potenciar turísticamente, con las premisas de realizar un proyecto que contemple tres grandes pilares: a) evitar los impactos sociales, ecológicos y económicos; b) evitar la turismofobia en el destino seleccionado (a través de formularios que llegan a la población local); c) buscar los recursos para insertar a la población local.

Con ABP como metodología de base, quisimos estimular el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico en las/los estudiantes como medio para el desarrollo de habilidades resolutorias, entre otras habilidades y competencias. El año 2020, durante la pandemia y en el contexto de Enseñanza Remota de Emergencia, tuvimos que incorporar nuevas herramientas metodológicas. En ese contexto, incluimos la **gamificación**, tematizando el cursado y resolución del proyecto del espacio curricular hasta la actualidad. Los resultados han sido óptimos en términos de rendimiento académico de las/los estudiantes.

**Palabras clave:** turismo; potencial; destino; Argentina; geografía.

### 1. Contexto de la actividad

La actividad comenzó como prueba piloto en 2019. Con la llegada de la pandemia de Covid-19 y la Enseñanza Remota de Emergencia, debimos profundizar aún más las estrategias de enseñanza y aprendizaje, de modo tal que



las/los estudiantes siguieran motivados en la elaboración de un proyecto a través de la virtualidad. Fue entonces que decidimos poner énfasis en metodológicas activas, algunas de las cuales ya habíamos empleado, y aplicar otras para lograr el rendimiento académico de las/los estudiantes.

Las clases son teóricas-prácticas. En ellas pretendemos orientar y guiar al estudiante en el abordaje de la teoría y su aplicación a la práctica. Contemplamos días destinados exclusivamente a trabajos prácticos, que estarán directamente vinculados a las clases teóricas-prácticas de cada unidad del programa y, fundamentalmente, al proyecto que desarrollen las/los estudiantes. Se requiere, por lo tanto, la participación activa del alumnado a través de la reflexión individual y grupal sobre los temas abordados en el curso, la discusión dirigida, la resolución de las guías de lectura y trabajo, y la generación de iniciativas de investigación personales y en trabajo colaborativo.

La clave de trabajar un proyecto dentro del formato de asignatura es basarse en el enfoque de Proyecto Zero, de la Universidad de Harvard, que enfatiza los esfuerzos de las/los docentes y estudiantes en la comprensión de un mundo complejo. Es necesario que las/los alumnas/os trabajen en el aula, virtual y presencial, en competencias globales, lo cual supone personas con capacidad y disposición para comprender y actuar sobre temas de relevancia local, global e intercultural. A través de esta metodología, se aspira a que las/los estudiantes:

- Comprendan las disciplinas y las relaciones interdisciplinarias.
- Sean curiosas/os e investigan sobre el mundo.
- Tomen perspectiva sobre lo que saben y aprenden.
- Se comuniquen a través de las diferencias.
- Actúen para mejorar las sociedades.

Al comienzo del cursado, las/los estudiantes se preguntan qué tan factible es llevar a cabo un proyecto en un cuatrimestre, en modalidad presencial y a través del aula virtual, es decir, espacio híbrido. Para ello, utilizamos dos metodologías activas, que serán desarrolladas en el próximo apartado: el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación. Mediante ellas, logramos que las/los estudiantes no solo desarrollen las competencias y habilidades antes mencionadas, sino que –desde lo lúdico- aprendan, se motiven y deseen conocer más sobre el programa propuesto. Aquí es donde los entornos virtuales juegan un papel fundamental. Hablamos del aula virtual (en Moodle), donde las/los estudiantes encuentran el complemento de materiales y herramientas de clases para poder avanzar en sus proyectos, como se puede observar en la Figura 1.



**Figura 1: aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo**

Como se puede apreciar, el aula virtual cuenta no solamente con las unidades temáticas del programa, sino también con otros mosaicos que contienen la metodología empleada en la cátedra. De esta manera, las/los estudiantes pueden seguir el hilo conductor de forma autónoma. Somos conscientes de que el alumnado de hoy en día se enfrenta a varios obstáculos. Ante todo, detectamos que la gran mayoría de nuestros estudiantes, más de 50% trabaja y estudia; que el 80% carece de herramientas de estudio y prácticas de metodológicas activas; y, por último, está el desafío de lograr que tanto los contenidos como el aula virtual sean lo suficientemente atractivos para las nuevas generaciones.

Aquí es donde "juega" la gamificación, como herramienta para docentes y como práctica de enseñanza y aprendizaje para las/los estudiantes. Es por ello que a partir del año 2020 decidimos tematizar el proyecto con series y/o películas, que permitieran problematizar una situación, llevarla a un proyecto y, sobre todo, trabajar en equipo para lograrlo: a) año 2020: "La Casa de Papel". Las/los estudiantes arman sus equipos para lograr potenciar los destinos turísticos de Argentina antes de que las multinacionales y bancos internacionales se apropien de ellos; b) año 2021: "Juego de Tronos". Similar al caso anterior. Aquí las/los estudiantes se agrupan por las "casas" de la serie y buscan proteger los destinos turísticos de Argentina de los "caminantes blancos"; c) año 2022 y 2023: Harry Potter. Las/los estudiantes se agrupan y se dividen en casas, protegiendo a los destinos turísticos de Voldemort, que serían los grandes grupos empresarios o pools de siembra que compran grandes cantidades de hectáreas para su propio negocio, dejando fuera del circuito productivo a otras actividades, como el turismo.

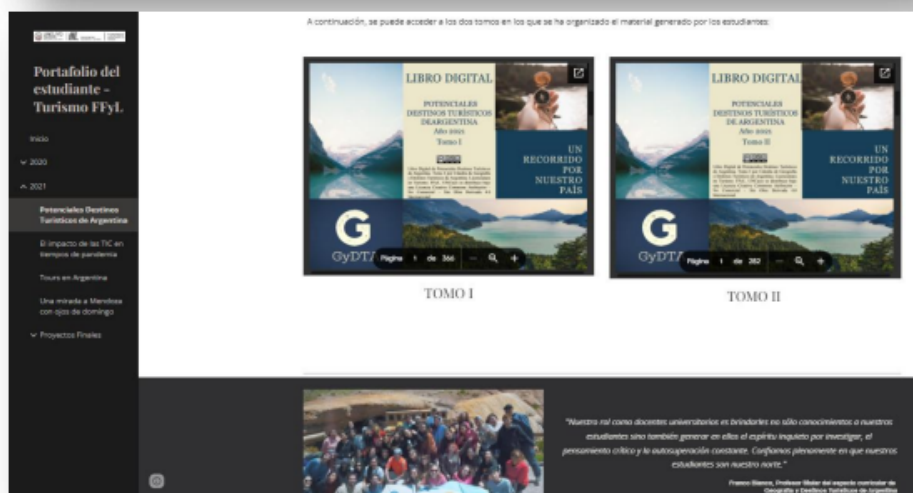




La idea principal que hemos planteado es que las/los estudiantes logren comprometerse con un destino, que se contacten con las comunidades locales, entes de turismo, y que realmente comprendan que el sector público y privado son necesarios en una especie de simbiosis. Como hemos mencionado anteriormente, el espacio híbrido presencial-virtual ha sido la clave para que las/los estudiantes puedan recurrir a herramientas para la resolución de su proyecto. Una vez aprobados y finalizada la revisión por el equipo de la cátedra, procedemos a compilarlo en un libro para ellos, con la licencia correspondiente y consentimiento por parte del alumnado. A continuación, podrán encontrar el link de uno de los años publicados y, en la Figura 2 y 3, apreciar cómo se visualiza en el portafolio de los estudiantes de la Lic. en Turismo.

Link de acceso:

<https://sites.google.com/ffyl.uncu.edu.ar/portafoliodelestudianteturismo/2021/potenciales-destinos-turisticos-de-argentina?authuser=0>





## Figura 2 y 3: portafolio de estudiantes de la Lic. en Turismo. Apartado del proyecto de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Año 2021.

Fuente:

<https://sites.google.com/ffyl.uncu.edu.ar/portafoliodelestudianteturismo/2021/potencialesdestinos-turisticos-de-argentina?authuser=0>

Para poner en contexto a las/los estudiantes, cada año hacemos un video promocional de la cátedra, donde la narrativa las/los introduce a sus proyectos y a la forma en que deberán enfrentarlos según la temática escogida para ese ciclo lectivo. Aquí se conjuga el ABP con la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los espacios híbridos. A modo de ejemplo, dejamos el spot del año 2021:

Link de acceso: [Presentación GyDTA 2021](#)

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Como adelantamos en el resumen, el proyecto de Potenciales Destinos de Argentina, de la cátedra Geografía y Destinos Turísticos de Argentina, consiste en que las/los estudiantes de la Licenciatura en Turismo, de 2° año, puedan realizar uno de sus primeros proyectos de investigación y, a su vez, un informe técnico. Se busca potenciar sus habilidades y competencias de manera individual y grupal. Los objetivos principales del proyecto son:

- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad analítica, el trabajo colaborativo e inclusivo, a través de un proyecto integral, interdisciplinar, que comprende Geografía y Destinos Turísticos y la articulación con los espacios curriculares antes mencionados.
- Promover el aprendizaje significativo a través de un proyecto que simula situaciones del futuro laboral real del estudiante, el cual tiene como principio el aprendizaje a través de la experiencia directa, los intercambios y la colaboración con el/la otro/a.
- Involucrar a las/los estudiantes en la resolución de un conflicto que les permita aplicar los conocimientos adquiridos en más de una asignatura para crear un producto que aporte algo a la comunidad.

Tomamos en cuenta los métodos inductivo y deductivo en cada una de las unidades temáticas, acentuando el método inductivo en los trabajos prácticos. El método deductivo procura ir de lo general a lo particular. El método inductivo







procede de modo inverso: a partir de premisas particulares se procura alcanzar conclusiones generales. Además, se busca la interrelación horizontal entre los ejes temáticos y el desarrollo del pensamiento complejo para el abordaje integral de la interrelación de la geografía y el turismo en Argentina.

La metodología inicial que empleamos fue el ABP, en el año 2019, que contempla siete pilares:

- 1.** Los aprendices al centro: el ambiente de aprendizaje reconoce a las/los aprendices como sus participantes esenciales, alienta su compromiso activo y desarrolla en ellas/os la comprensión de su propia actividad como aprendices.
- 2.** La naturaleza social del aprendizaje: el ambiente de aprendizaje se basa en la naturaleza social del aprendizaje y fomenta activamente el aprendizaje cooperativo y bien organizado.
- 3.** Las emociones son esenciales para el aprendizaje: las/los profesionales del aprendizaje dentro del ambiente de aprendizaje están altamente a tono con las motivaciones del aprendiz y el rol fundamental de las emociones en el logro.
- 4.** Reconocer las diferencias individuales: el ambiente de aprendizaje es muy sensible a las diferencias individuales entre las/los aprendices, incluyendo su conocimiento previo.
- 5.** Incluir a todas/os las/los estudiantes: el ambiente de aprendizaje diseña programas que conllevan trabajo arduo y son reto para todas/os, sin caer en una sobrecarga excesiva.
- 6.** Evaluación para el aprendizaje: el ambiente de aprendizaje opera con claridad de expectativas y utiliza estrategias de evaluación consistentes con dichas expectativas. También hace énfasis en la retroalimentación.
- 7.** Construir conexiones horizontales: el ambiente de aprendizaje promueve enfáticamente la "conexión horizontal" entre áreas del conocimiento y entre distintas materias, así como la conexión con la comunidad y con el mundo.

A partir de ello, las/los estudiantes conforman sus propios equipos, asumiendo la responsabilidad que conlleva trabajar de forma colaborativa, lograr el consenso y cumplir con una meta en común. Una vez que los equipos están conformados, escogen su destino turístico a potenciar, y a partir de allí siguen una serie de pasos pautadas por la cátedra, como lo es el formato del proyecto, entregas, normas APA actualizadas, entre otros aspectos. Para ello se utiliza exclusivamente el aula virtual, carpetas en Google Drive y enlaces a plataformas útiles. Las clases presenciales acompañan en teoría y práctica, pero el espacio virtual es donde realmente desarrollan su proyecto, no solamente como un mero



repositorio, sino aprendiendo a utilizar herramientas digitales mediante el uso de las TIC. A continuación, se puede visualizar, en la Figura 4, la portada del aula virtual de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina.



**Figura 4: aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo**

La gamificación es otra herramienta metodológica que hemos utilizado, no solo para tematizar el espacio curricular cada año, sino también para generar espacios lúdicos de autosuperación personal y grupal. Nos basamos en los autores Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (2016):

"La educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. Aunque los docentes busquen continuamente nuevos métodos de enseñanza, en gran medida las universidades enfrentan un importante reto para motivar a los estudiantes y hacer que desarrollen un compromiso con las asignaturas. Es en este contexto que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación. Los juegos tienen el poder de motivar; se utilizan en una amplia serie de mecanismos para incentivar a las personas a participar en ellos, y a menudo, sólo por el placer de jugar, la posibilidad de ganar o participar sin recibir ninguna recompensa"

La gamificación (en lengua española "gamificación" o "ludificación") sugiere, en este sentido, el poder utilizar elementos del juego y el diseño de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de las/los participantes. Para ello, hemos planificado que el cursado de cada unidad temática cuente con una narrativa y



un hilo conductor, donde cada grupo de trabajo tendrá que realizar entregas de su proyecto a modo de postas para llegar a la meta. Aquí se plantea también un juego de competencias de puntajes, pero con el ánimo no solamente la gamificación, sino de la autosuperación de cada estudiante y como equipo en conjunto de trabajo. Si bien en ocasiones la competencia se percibe de manera negativa, aquí los resultados han sido distintos, porque al trabajar colaborativamente en equipos, ayudan a sus propios compañeros a llegar a la meta en conjunto. Una vez que lo logran, buscan ayudar a los equipos de sus mismas "casas" para que una de ellas sea la ganadora. Realmente el punto de partida es un gran paso cualitativo y cuantitativo para nosotros como docentes y para las/los estudiantes en su rendimiento.

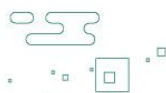
## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Todos los años nos preguntamos: ¿y ahora qué viene?, ¿cómo seguimos con las nuevas generaciones? A partir de las experiencias que hemos tenido, y los resultados positivos, hemos decidido mantener el formato que relatamos hasta el momento e incorporar de manera más eficiente prácticas que veníamos trabajando, pero que no estaban implementadas como una metodología para las clases en nuestro programa. A partir de 2023, empezamos a aplicar, como parte del trabajo de la cátedra, con las/los estudiantes, la Metodología Coil.

Un aula internacionalizada (Global Classroom) es una experiencia en la que se conecta el salón de clase con diferentes localidades de la provincia, el país y el mundo. Puede darse a través de un aliado internacional, de relaciones estudiante-estudiante o de proyectos globales, entre otros. Según el autor Fernando Reimers, "involucrarse con el mundo, desafiar a nuestros estudiantes y realizar un proyecto colaborativo son los tres componentes del aula global que generan impacto en el largo plazo."

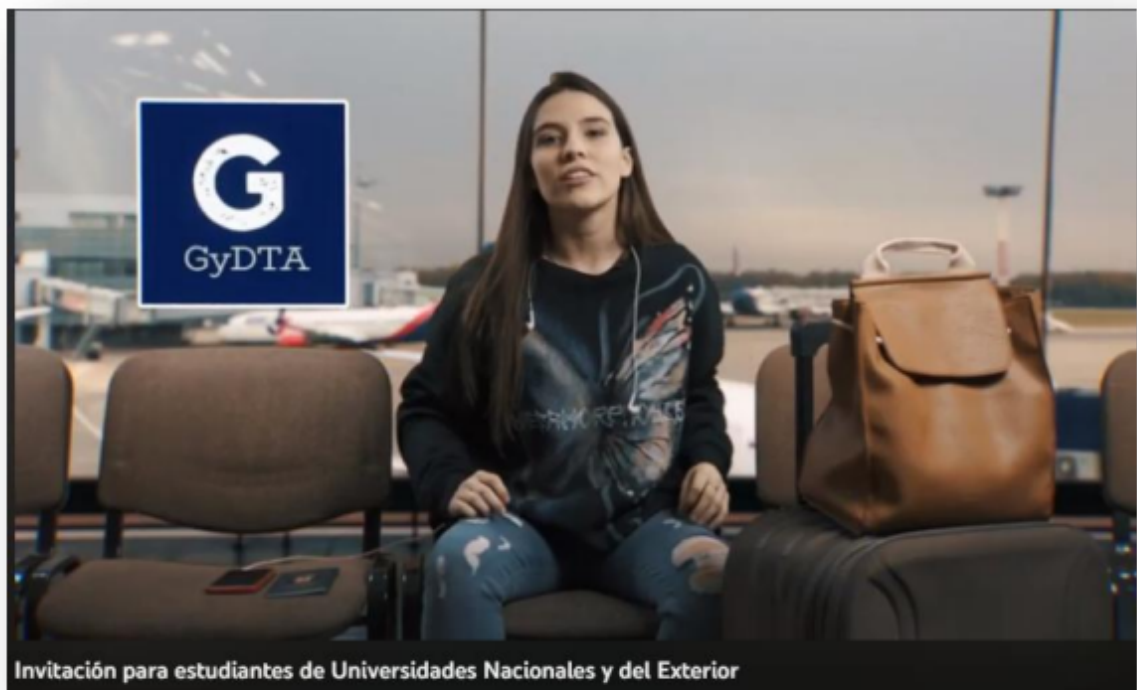
En este caso, como profesor titular de la cátedra, participo con colegas de otras universidades en el extranjero (Universidad de Alicante, Universidad de Bolonia, Universidad Nacional de Colombia, Universidad de Las Palmas de Gran Canarias, entre otras) para desarrollar algunas sesiones de clase en conjunto de manera remota. Esto es parte de lo que pretendemos como equipo de cátedra; que las/los estudiantes de los países involucrados luego trabajen juntas/os para completar tareas con objetivos de aprendizaje compartidos. En este caso, las/los estudiantes de la Lic. en Turismo de 2° año realizarán una actividad en conjunto con estudiantes de una institución en el extranjero (cada año escogemos solamente una para que sea eficaz el método).

Hemos pensado en estrategias para que nuestras/os ayudantes alumnos y colaboradores sean actores principales en las tareas que cumplen durante su





ayudantía y/o adscripción. Como experiencia tenemos un spot publicitario protagonizado por una de nuestras ayudantes alumna, ciclo 2021. La joven elaboró, bajo nuestro acompañamiento, un video en el que explica en breves minutos la carrera de Licenciatura en Turismo. Además, invita a venir de intercambio a cursar el espacio curricular, de manera presencial y/o virtual. En la Figura 5 se observa una captura del video y luego compartimos un link de acceso.



**Figura 4: spot publicitario en nacionalización en internacionalización de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Ayudante alumna: Nacif, Guadalupe. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo.**

Link de acceso al spot: [Invitación para estudiantes de Universidades Nacionales y del Exterior](#)

Por último, hemos decido trabajar con Inteligencia Artificial (IA) en la elaboración de los proyectos que llevan a cabo las/los estudiantes en el cursado. ¿Por qué? Encontramos la respuesta en varias premisas:

- Las/los estudiantes manejan las IA de forma autónoma y, en muchas ocasiones, sin saber utilizarlas provechosamente, cometiendo plagios y/o errores importantes.





- No somos ajenas/os a un proceso global que nos atraviesa, no solamente como docentes, sino como profesionales. En la actualidad hay antecedentes de empresas que han reemplazado el 90% de su planta de empleados por las IA.

- La herramienta no es peligrosa en sí misma, sino que depende de quién o quiénes la manejen, cómo y para qué. Es por ello que nos parece fundamental incorporarla como recurso de aprendizaje, pero guiado y mediado por docentes. Esto a fin de que las/los estudiantes puedan ver que las IA en sí mismas no resuelven, no sienten, no pueden generar sentimientos y que, en su carrera -Licenciatura en Turismo-, la experiencia es un gran insumo.

Utilizaremos esta tecnología de manera combinada, con pensamiento crítico y producción propia para que puedan comparar, combinar e, incluso, incorporar o debatir lo que en ciertas instancias les proponamos (que utilicen con el Chat GTP, por ejemplo).

Acceso a aula virtual: <https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428>

Contraseña: GyDTA23

Ante cualquier dificultad para ingresar, consultarme como Profesor Titular al correo [francobianco@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:francobianco@ffyl.uncu.edu.ar)

### 3. Valoración de la experiencia

La experiencia ha sido sumamente satisfactoria para docentes, ayudantes alumnos, adscriptos, pero, sobre todo, para las/los estudiantes, quienes han respondido académicamente de manera excelente.

**Logros:** de 80 estudiantes que cursan el espacio curricular, incluyendo estudiantes de intercambio, 70 rinden en las primeras mesas de examen luego de cursar el espacio curricular, es decir, noviembre-diciembre, lo que equivale a un 87,5% de los estudiantes aprobados en mesa final. El 12,5% restante son 10 estudiantes que aún deben un espacio curricular correlativo, por lo cual no pueden rendir. Si bien en este apartado estamos evidenciando cifras, los logros se ven en el material publicado que mencionamos al comienzo de la memoria pedagógica. Las/los estudiantes se sienten satisfechos, lo mencionan en las evaluaciones de desempeño docente. Por otro lado, sienten que ellas/os mismas/os logran superar barreras.

**Dificultades:** hoy nos encontramos con un alumnado que carece de ciertas herramientas como comprensión lectora y producción, algo que buscamos subsanar en el marco del proyecto. Pero es claro que este problema viene manifestándose hace años y que es transversal en todas las carreras



universitarias.

Otra dificultad que hemos detectado, luego de la pandemia, es que la mayoría de nuestros estudiantes trabajan y, si bien los espacios híbridos facilitan el acceso a la educación, muchos de ellos no logran tener el tiempo suficiente para dedicarle a la vida universitaria.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

Estamos convencidas/os de que hemos comenzado un camino de ida, en el cual sentimos que salimos de la zona de confort, que nos desafiamos como docentes a procesos de enseñanza y aprendizaje actualizados con esta propuesta; que se requiere estudio constante, capacitaciones y, sobre todo, trabajo en equipo. Sabemos que no es fácil, pero elegimos este camino para brindar a nuestras/os estudiantes actuales y futuros las herramientas con las que se encontrarán en el mundo laboral.

Nos queda mucho por crecer. Estamos comenzando a elaborar un libro de cátedra sobre lecciones aprendidas, con lo positivo y negativo de la propuesta, a fin de tener herramientas para afrontar los próximos años. Nuestra primera consulta a las/los estudiantes es anónima, de manera que puedan expresarse libremente. Luego, hay una puesta en común que tiene lugar después de que rinden su examen final -y aprueban-. De esa forma, ya no sienten condicionamientos. Por último, la evaluación del equipo de cátedra que contempla la mirada de las/los ayudantes alumnos, claves para el puente entre la/el docente y el alumnado.

Entre los aportes, destacamos la superación del programa del espacio curricular, estímulo a seguir capacitándonos y, como mencionamos anteriormente, salir de la zona de confort en búsqueda de nuevas modalidades, herramientas y enfoques.

#### 5. Bibliografía de referencia

Bianco, F. (2023). *Aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina*. Licenciatura en Turismo. Moodle. FFyL. UNCuyo. Link de acceso: [11 https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428](https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428)

Contreras Espinosa, R. y Gómez Eguía, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Colecciones: eBooks de l'InCom-UAB, 10. España. Universidad Autónoma de Barcelona/ Universitat Autònoma de Barcelona, Institut de la Comunicació. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=874731>

Martínez, F. (2022). *Aulas Internacionalizadas. Metodología COIL*. Colombia. Universidad del Rosario. Dirección Académica. Internacionalización del





currículum. Recuperado de:  
<https://www.urosario.edu.co/Profesores/Internacionalizacion-delcurriculum/Estrategias-de-trabajo-colaborativo/>

Moreno Izquierdo, L., Más Ferrando, A., Suárez Tostado, M. y Ramón Rodríguez, A. (2022). *Reinvención del Turismo en clave de la Inteligencia Artificial*. Grupo de Investigación Economía de la Innovación y de la Inteligencia Artificial. ECO-IA, Universidad de Alicante. Recuperado de:  
<https://documentos.fedea.net/pubs/ap/2022/ap2022-19.pdf>

UNICEF (2020). *Aprendizaje Basado en Proyectos en Planea. Enfoque general de la propuesta y orientación para el diseño colaborativo de proyectos* (1° ed.). Buenos Aires. Recuperado de:  
<https://www.unicef.org/argentina/media/10171/file/planea-ABP.pdf>





## **Insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario. Una propuesta de capacitación orientada en el marco DigCompEdu**

### **Autores/as:**

- Samsó, María Fernanda.
  - Correo: [mfsamso@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:mfsamso@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Encina, Natalia Florencia.
  - Correo: [nfencina@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:nfencina@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Marti, Daiana Anabel.
  - Correo: [a.marti@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:a.marti@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Culotta, María Cecilia.
  - Correo: [ceciculotta@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:ceciculotta@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### **Resumen:**

La presencia generalizada de las tecnologías digitales ha cambiado profundamente casi todos los aspectos de nuestras vidas: la manera en que nos comunicamos, trabajamos, el modo en que disfrutamos nuestro tiempo libre, la forma en que organizamos nuestras vidas y obtenemos conocimiento e información; cómo pensamos, nos comportamos, enseñamos y aprendemos.

Por tal motivo, consideramos relevante formar en nuestra institución educativa a los equipos docentes con las competencias necesarias para desarrollar plenamente el potencial de las tecnologías digitales, a fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje; y preparar de forma adecuada a sus estudiantes para la vida y el trabajo en una sociedad digital.

Desde la Secretaría de Virtualidad propusimos un proyecto general basado en el desarrollo de competencias digitales, tomando como referencia el Marco Común Europeo de la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), con la finalidad de reflexionar sobre los instrumentos existentes para la competencia digital de las/los educadoras/es y sintetizarlos en un modelo coherente que les





permita valorar y desarrollar su competencia digital pedagógica de manera integral en el ámbito universitario. Uno de los desafíos es gestionar y configurar insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en este ámbito universitario, como soporte de sus EVEA la plataforma Moodle.

**Palabras clave:** competencias digitales; insignias digitales; EVEA; certificación de competencias digitales

## 1. Contexto de la actividad

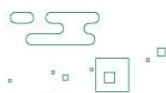
Las tecnologías digitales han transformado radicalmente nuestra forma de comunicarnos. Las redes sociales, las aplicaciones de mensajería instantánea y otras plataformas han revolucionado la manera en que nos conectamos con otras personas. Además, el mundo laboral ha experimentado cambios significativos con la introducción de herramientas digitales que facilitan el trabajo remoto y la colaboración en línea.

Nuestro tiempo libre se ha visto modificado por estas tecnologías, como así también la organización de nuestras vidas; aplicaciones de planificación y productividad nos ayudan a gestionar tareas diarias, recordatorios y calendarios, brindándonos mayor eficiencia y control sobre nuestras actividades.

Por supuesto, el acceso a conocimiento e información ha sufrido una revolución. La era digital nos ha proporcionado un acceso inmediato y vasto a datos, noticias y recursos educativos en línea. Esto ha cambiado la forma en que aprendemos, en que pensamos, nos comportamos, enseñamos y aprendemos. Es fundamental adaptarnos a estos cambios y preparar a nuestros estudiantes para que puedan desenvolverse de manera efectiva en una sociedad cada vez más digitalizada.

Por tal motivo, consideramos de gran importancia proporcionar una formación adecuada a los equipos docentes de nuestra institución educativa, dotándolos de las competencias necesarias para aprovechar plenamente el potencial de las tecnologías digitales. De esta manera, buscamos mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje, y preparar de manera efectiva al estudiantado para desenvolverse en una sociedad digitalizada, tanto en sus vidas personales como en su futuro laboral.

A nivel internacional como nacional, se han desarrollado varios marcos, herramientas de autoevaluación y programas de capacitación para describir cada una de las facetas de la competencia digital de las/los docentes y para ayudarlas/os a evaluar su cualificación, además de identificar sus necesidades formativas y ofrecerles una preparación específica. Es así como desde la Secretaría de Virtualidad propusimos un proyecto general basado en el





desarrollo de competencias digitales, tomando como referencia el Marco Común Europeo de la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), con la finalidad de reflexionar sobre los instrumentos existentes para la competencia digital de las/los educadoras/es y sintetizarlos en un modelo coherente que les permita evaluar y desarrollar su competencia digital pedagógica de manera integral en el ámbito universitario.

De esta manera, uno de los lineamientos de acción, en el marco de este proyecto institucional, estuvo orientado al desarrollo de un curso de capacitación en torno al desarrollo de competencias en la plataforma Moodle, de forma transversal, en articulación con las propuestas "Ingeniería de las competencias en Moodle" y "Formación en competencias digitales para la evaluación de EVEA".

El manejo de las plataformas y/o propuestas de e-learning es un requisito necesario para todas/os aquellas/os involucradas/os en los proyectos de cursos *online*. Por tal motivo, se pensó en el diseño de un curso abierto sobre el manejo de la plataforma Moodle. Está destinado a docentes que desarrollen sus propuestas pedagógicas de los espacios curriculares incorporando Moodle como complemento a la presencialidad, con la finalidad de lograr una interacción dinámica y de calidad en los EVEA, en el marco de un diseño instruccional basado en competencias digitales y específicas.

En este curso, las/los participantes aprenderán sobre temas esenciales para desempeñarse en la plataforma desde el rol docente, con permiso de edición, y poder mediar sus propuestas pedagógicas en el aula virtual a partir de los recursos y actividades que nos brinda Moodle. Podrán así desempeñarse de forma exitosa en sus EVEA y apuntar al desarrollo y fortalecimiento de competencias digitales educativas.

Una de las temáticas abordadas en el curso, y considerada por los docentes como novedosa e innovadora, fue la iniciativa de incorporar insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario; específicamente, en la gestión y configuración de insignias de cursos para incentivar, motivar y certificar el aprendizaje de las/los estudiantes.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La propuesta de capacitación estuvo diseñada desde un enfoque tecnopedagógico autoasistido, en el cual, las/los participantes abordaron cada una de las temáticas propuestas interactuando con videos tutoriales, complementados con tutoriales digitales, canal de podcast y diversos recursos



hipermediales. La intención fue brindarles diversas herramientas que les permitieran reflexionar y revisar sus propias prácticas, aplicando la tecno-pedagogía para la construcción o rediseño de sus EVEA. Esto, basado en torno al desarrollo de competencias digitales en la plataforma Moodle, de manera transversal, en articulación con las propuestas "Ingeniería de las competencias en Moodle" y "Formación en competencias digitales para la evaluación de EVEA".

Nuestro aprendizaje estuvo orientado en torno a:

- Desarrollar competencias digitales para la práctica docente y en metodologías para e-learning, a partir de la implementación de planes de aprendizajes basados en competencias en la plataforma Moodle.
- Capacitar a las/los profesoras/es en el manejo y uso tecnopedagógico de herramientas de Moodle.
- Para ello, nos focalizamos en los siguientes desafíos:
- Conocer el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu.
- Desarrollar competencias en torno a la gestión de la nueva versión de la plataforma Moodle 4.1+.
- Diseñar propuestas de enseñanza y aprendizaje virtuales basadas en competencias digitales, a partir de la configuración de diversos recursos y actividades que ofrece la plataforma Moodle.
- Gestionar y administrar herramientas de accesibilidad en Moodle.
- Gestionar insignias de aprendizaje.
- Utilizar e implementar licencias CC.

Desde las competencias digitales propuestas en el marco europeo y de un análisis detallado y contextualizado basado en los resultados de la evaluación formativa de los EVEA (en este caso, el Aval Académico Institucional), se propusieron para esta primera prueba piloto los siguientes contenidos:

- Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu.
- Novedades y actualizaciones de la nueva versión de la plataforma Moodle 4.1+.
- Diseño de propuestas de enseñanza aprendizaje virtuales basadas en competencias digitales a partir de la configuración de diversos recursos y actividades que ofrece la plataforma Moodle.
- Gestión, configuración y otorgamiento de insignias de aprendizaje en la plataforma Moodle.
- Repositorios abiertos.



- Derechos de autor.
- Redes de especialistas.

En cuanto a la organización general del curso, destacamos:

- **Duración del curso:** 60 horas reloj - (modalidad presencial).
- **Modalidad virtual.** Plataforma de la Facultad de FFyL- UNCuyo.
- **Fechas:** del 13 de marzo al 23 de junio de 2023.

Por último, la propuesta de evaluación del curso se llevó a cabo teniendo en cuenta las siguientes instancias:

### **Evaluación del EVEA**

- Encuesta de satisfacción, destinada a las/los participantes en torno al diseño tecnopedagógico del aula virtual, mediación de contenidos, recursos y materiales abordados en el aula virtual.

### **Evaluación de los aprendizajes de las/los participantes**

- Se diseñaron diversas actividades por cada unidad temática, en el marco de la evaluación formativa, orientadas a la autoevaluación por parte de las/los participantes en torno al recorrido de sus aprendizajes, basados en preguntas de metacognición, resolución de casos, situaciones problemas y prácticas experiencial en sus aulas virtual.
- Presentación de un bloque de contenidos o unidad didáctica, basada en el diseño instruccional propuesto. Se fundamenta el otorgamiento de insignias y la gestión y configuración en la plataforma Moodle, a partir de los principios orientativos planteados para la planificación de una propuesta pedagógica basada en competencias digitales.

## **2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia**

A partir de los contenidos de aprendizajes propuestos orientados a fomentar la autorreflexión y metacognición, el diseño, rediseño y gestión de EVEA, se les propuso a las/los docentes que formaron parte de esta primera prueba piloto, el desafío de certificar competencias digitales otorgando insignias a sus estudiantes. Para ello, invitamos a las/los docentes a incursionar en torno a saberes teóricos y prácticos, partiendo del análisis del concepto de competencia y acreditación/certificación:

1. ¿Qué es una insignia?
  - a. ¿Qué significa hablar de insignias en el aprendizaje digital?





- b. ¿Cuál es el objetivo de las insignias digitales?
2. Estructura de las insignias digitales.
  - a. Diseño conceptual.
  - b. Diseño de la imagen.
  - c. Metadatos de una insignia digital.
3. ¿Cómo crear la imagen de una insignia?
4. Insignias digitales en Moodle: gestión y configuración.
  - a. ¿Cómo agregar y configurar una insignia a un curso?
  - b. ¿Cómo asociar una competencia a una actividad y a una insignia?
  - c. ¿Cómo crear mochilas de insignias?
    - i. ¿Cómo relaciono mi mochila de insignias con la plataforma Moodle?
5. Presentación del ecosistema de insignias institucional en relación a las competencias digitales.

De esta manera, las/los docentes aprendieron a configurar en la plataforma Moodle competencias digitales en sus respectivas aulas virtuales, asociarlas a prácticas de aprendizaje y gestionar el otorgamiento de insignias según su planificación en torno a la ingeniería de las competencias en sus respectivas propuestas pedagógicas.

También les presentamos una serie de plataformas que les permitirán por un lado poner en práctica el diseño de las insignias y, por otro, a través de visores, mostrar las insignias que se obtengan; como así también gestionar la mochila de insignias en Moodle y asociarlas a diversas plataformas sociales y de currículums digitales. Luego deberán proponerles a sus estudiantes estos aprendizajes, a fin de fomentar el desarrollo de las competencias digitales.

Las/los docentes, mediante a plataforma Moodle y la gestión de insignias, comenzaron a explotar el tema de la gamificación en EVEA. Esta se utiliza en muchos ámbitos (empresas, *marketing*, recursos humanos, salud, etc.). Sin embargo, en la educación busca que la/el estudiante vivencie el aprendizaje de una forma mucho más enriquecedora; que se construyan su autonomía y su proactividad, se promueva el trabajo en equipo y la motivación intrínseca, a partir de diversas experiencias de aprendizaje, en este caso, mediadas en el aula virtual. Es decir, se extraen ciertos componentes propios del contexto del juego para potenciar la motivación y el involucramiento del participante. Este aspecto fue considerado como innovador por la mayoría de las/los docentes, ya que no habían trabajado con insignias digitales ni en el desarrollo de propuestas gamificadas.

Reconocieron que la plataforma les da la posibilidad como docentes tutores, dentro de un curso, de utilizar insignias a modo de alentar y distinguir a sus



estudiantes por su trabajo. Se puede celebrar, por ejemplo, un avance significativo cuando se completan ciertas actividades, la participación e interacción dinámica en diversos tipos de foros o la finalización exitosa del curso. Pueden usar esta herramienta también para simplificar las correcciones dentro del curso; por ejemplo, saber quién regularizó o promocionó la materia (sería otorgar un premio por el esfuerzo y dedicación de sus estudiantes, algo muy motivador y alentador). En esta primera prueba piloto de capacitación fueron seleccionadas por la Comisión de Referentes de Virtualidad 36 aulas virtuales, correspondientes a las diversas carreras de grado de la FFyL. Participaron 66 docentes, quienes rediseñaron sus aulas virtuales desde un enfoque tecnopedagógico basado en las competencias digitales y gestionaron insignias de curso en la Moodle.

Esta experiencia fue muy motivadora para las/los estudiantes, quienes fueron partícipes de sus aprendizajes, potenciaron y desarrollaron, a su vez, diversas competencias digitales, y aprendieron a gestionar sus insignias en diversas plataformas de comunicación y de currículums *online*.

Por otro lado, esta propuesta implicó un trabajo minucioso por parte del equipo de la Secretaría, en relación con el diseño institucional de un ecosistema de insignias vinculadas a las competencias digitales y sus niveles, propuestas en el marco DigCompEdu, a fin de que las/los docentes, posteriormente, pudieran gestionarlas y configurarlas en sus aulas virtuales. Buscar soluciones como el sistema Blockchain, que abriesen puertas a nuevas formas de validar y dar mayor fiabilidad a las evidencias aportadas y, en general, a este tipo de credencial.

### 3. Valoración de la experiencia

Esta experiencia de capacitación fue considerada como novedosa por los equipos docentes porque implicó no sólo incorporar las competencias digitales en sus prácticas de aprendizaje, sino rediseñar sus EVEA en base a potenciar el desarrollo de las mismas a través de la mediación tecno-pedagógica de sus propuestas pedagógicas. Teniendo en cuenta nuestros objetivos propuestos, destacamos que se alcanzaron los siguientes resultados:

Indicadores cuantitativos:

- El 90% de las/los docentes participaron en la capacitación.
- El 90% de las aulas virtuales fueron rediseñadas en base a la experiencia de aprendizajes propuesta.

Indicadores cualitativos:



- Se innovó en un diseño de EVEA basado en competencias, como así también, en la certificación de competencias digitales por medio de insignias institucionales y/o personalizadas.
- La experiencia fue muy bien recibida por parte de las/los estudiantes, quienes mencionaron que se sintieron protagonistas de sus propios aprendizajes y reconocieron el valor pedagógico de las insignias.
- El desarrollo de las competencias virtuales y disciplinares posibilitó una transición al primer cuatrimestre exitosa, y se continuó con la modalidad híbrida.

En cuanto a las fases de evaluación propuestas, destacamos que estuvieron pensadas en torno a competencias específicas y transversales, en torno a:

- Diseño estratégico de una planificación tecno-pedagógica basada en el desarrollo de la ingeniería de las competencias digitales, como así también, en la gestión y configuración de insignias en la plataforma Moodle.
- Mediación tecno-pedagógica de recursos y herramientas en los EVEA basada en competencias digitales.
- Registro del proceso en hoja de ruta.
- Participación en una instancia de evaluación formativa con las/los estudiantes que formaron parte de la experiencia.
- Participación en una instancia de evaluación y coevaluación sobre los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos.
- Taller colaborativo de muestra de evidencias e instancia de evaluación del proceso.

En relación a las propuestas de mejora, podemos mencionar:

- Ampliar el tiempo de formación propuesto.
- Incorporar el desarrollo de otros contenidos como, por ejemplo, accesibilidad web, gamificación y tecnologías emergentes.

#### **4. Conclusiones de la experiencia**

La propuesta de formación basada en competencias digitales desde la dimensión tecno-pedagógica se centra en trascender el uso de las TIC y focalizarse en la práctica docente como el proceso más importante a transformar. Este se verá reflejado en el diseño instruccional de los EVEA y el consecuente desarrollo de competencias digitales en las/los estudiantes. El propósito de esta propuesta es aportar a la formación de calidad que un/a docente en la actualidad debe tener para enfrentar el desafío de enseñar y evaluar en los EVEA mediados por TIC.



La relevancia de la capacitación, enmarcada en este proyecto, es su constitución como base orientadora para nuestras/os docentes y como marco institucional frente a la apropiación de las TIC en sus prácticas, estrategias educativas y en el diseño tecnopedagógico de sus aulas virtuales.

Estamos preparando a un/a futuro/a docente experto/a en competencias digitales, orientado/a a la innovación en EVEA, que sea capaz de:

- Diseñar y gestionar EVEA basados en el marco de competencias digitales.
- Autoevaluar el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de la propuesta formativa, que va a mediar en un EVEA.
- Considerar el aula virtual como una comunidad de aprendizaje, concebida como un espacio donde las interacciones entre estudiantes y estudiantes-tutores/as sean relevantes para la construcción social de conocimiento.
- Elaborar e-actividades que apelen a metodologías activas de aprendizaje.
- Diseñar sus propios recursos TIC como apoyo al diseño y elaboración de "actividades", y que formen parte del "aula aumentada", reconociendo y evidenciando sus propias autorías.
- Incorporar diversas tipologías de "actividades Moodle" para fomentar el desarrollo de competencias y habilidades propias del espacio curricular y digitales.
- Proponer instancias de evaluación formativa.

Por supuesto, esta/e docente debe ser capaz de gestionar y configurar insignias para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario. Resignificar sus prácticas de aprendizaje, dirigidas a fomentar el desarrollo de competencias específicas y digitales en las/los estudiantes, a partir de diversas propuestas de enseñanza y aprendizaje, mediadas en la plataforma Moodle y basadas en metodologías activas para el otorgamiento de insignias digitales. En esta instancia entra en juego, por parte de los equipos de cátedras, la planificación estratégica de las competencias digitales en relación a las prácticas de aprendizaje y la finalidad de la insignia otorgada, por ejemplo:

- Gestionar insignias para ayudar a las/los estudiantes a priorizar aprendizajes.
- Gestionar insignias para reconocer el avance gradual en un aprendizaje.
- Gestionar insignias para valorar las inteligencias múltiples del/de la estudiante.
- Gestionar insignias para fomentar el trabajo colaborativo.
- Gestionar insignias para que las/los estudiantes se evalúen entre ellos (co-evaluación).
- Gestionar insignias para desarrollar de forma gradual competencias digitales.





## 5. Bibliografía de referencia

- European Commission (s.f.). Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu. Publicado por primera vez en inglés como European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466. <http://europa.eu/!gt63ch>
- Beneyto-Seoane, M. y Collet-Sabé, J. (2018). Análisis de la actual formación docente en competencias TIC. Por una nueva perspectiva basada en las competencias, las experiencias y los conocimientos previos de los docentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, vol. 4 (23), 45-57. DOI: 10.30827/profesorado.v22i4.8396
- Cabero Almenara, J. y Palacios Rodríguez, A.o (2020). Marco Europeo de Competencia Digital Docente DigCompEdu y cuestionario DigCompEdu Check-In. *EDMETIC*, vol. 9, (1) 213-234. DOI: 10.21071/edmetic.v9i1.12462
- Curso Moodle para profesores. Secretaría de Virtualidad. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo.
- Gallardo, E., Poma, A. y Esteve, F. (2018). La competencia digital: análisis de una experiencia en el contexto universitario. *Academicus*, vol. 1 (12), 6-15.



## Administración de la salud

### Autores/as:

- Grañana, Alicia.
  - o Correo: [alicia.granana@fce.uncu.edu.ar](mailto:alicia.granana@fce.uncu.edu.ar)
  - o FCE, UNCuyo.

### Resumen:

El objetivo final de esta experiencia fue lograr que la/el estudiante desarrolle capacidades para identificar y evaluar alternativas sanitarias que contribuyan a la administración de organizaciones asistenciales, con capacidad para identificar las problemáticas en la gestión, su definición y evaluación de posibles soluciones acordes a la teoría de la administración de la salud.

**Palabras clave:** Administración; Gestión de la Salud; Salud pública; Epidemiología; Economía de la Salud.

## 1. Contexto de la actividad

Materia optativa del último año de la Licenciatura en Administración, y electiva de carreras de la misma unidad académica, de otras unidades académicas y de otras universidades. Cuando se consulta con las/los estudiantes los motivos para elegirla, es habitual que manifiesten que les llama la atención estudiar sobre un ámbito poco conocido como es el sanitario, y que además es un servicio y no un producto.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La materia se dicta en forma presencial. Sin embargo, desde 2008 se empezó a digitalizar todo el material, que luego se fue subiendo en la plataforma Econet (Moodle).

A partir de 2016 aumentó la interacción con la plataforma, y las entregas de trabajos prácticos comenzaron a efectuarse por este medio. Durante los años de la pandemia, se dictó en forma virtual, sincrónica y asincrónica.

Actualmente, se realiza el dictado bimodal, en forma presencial y virtual asincrónica, aplicando la metodología de clase invertida.

La materia se puede promocionar cumpliendo los siguientes requisitos: 75% de asistencia a clases presenciales; aprobar con el 80% todos los trabajos prácticos;



aprobar con el 70% los parciales teóricos.

Cabe aclarar que al inicio y al fin del dictado se realiza una encuesta anónima por Google Forms. Al principio, para consultar sus expectativas y motivaciones al elegir la asignatura. Al finalizar se consulta en qué medida se cumplieron sus expectativas iniciales y qué mejoras propondría para el próximo dictado.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Para implementar el método de clase invertida se indica en cada clase el tema que se desarrollará en la próxima (además cuentan con el cronograma en la plataforma). Es decir que, durante la semana previa a la clase, las/los estudiantes deben acceder a la plataforma para leer el material teórico y resolver el trabajo práctico del tema, teniendo en cuenta la rúbrica previamente informada en el mismo práctico. Generalmente se trata de prácticas de resolución grupal.

En la clase presencial deben presentar la resolución del práctico y también deben hacerlo por la plataforma. La corrección de cada práctico tiene lugar en la plataforma, donde se indican aspectos logrados y a mejorar.

La experiencia de la clase invertida fue gradual, pero ya en el presente año lectivo abarcó todo el programa de la asignatura.

Para los próximos dictados se considera necesario, tanto en las clases presenciales como en el espacio en la plataforma, incorporar otras herramientas virtuales, similares a las propuestas en este curso:

- Escenarios combinados, híbridos, mixtos.
- Gamificación.
- Realidad aumentada.
- Cultura digital.
- Aprendizaje abierto, ubicuo.
- Inteligencia artificial.

## 3. Valoración de la experiencia

Hasta el momento, la virtualización implementada ha sido bien recibida por las/los estudiantes. Las dificultades percibidas como docente son respecto a la necesidad de mejorar las estrategias utilizadas para el dictado, a fin de que resulte más dinámico y atractivo para las/los estudiantes. Además, si bien se han actualizado los temas año a año, se percibe la necesidad de modificar el orden de los temas dentro del programa, de modo tal que vaya de lo general a lo particular.



En cuanto a los trabajos prácticos, se están orientando hacia metodologías enfocadas a la investigación y análisis de datos en determinados temas, especialmente en el práctico final. En esa instancia, las/los estudiantes relevan información de una institución de salud. La docente las/los acompaña en ese primer contacto con la institución, y luego ellas/os van recopilando los datos solicitados en la práctica. Al finalizar, deben presentar el relevamiento junto con un diagnóstico organizacional, que detecte oportunidades de mejora y desarrolle propuestas de acción. Esta práctica las/los entusiasma mucho ya que toman contacto directo con la realidad y visualizan todas las posibilidades laborales que existen en el campo sanitario.

Asimismo, se las/los motiva a realizar un análisis más profundo de los datos que brinda la institución, a fin de obtener mejores conclusiones.

Para el próximo año se prevé incorporar controles de lectura al inicio de la clase para recuperar conceptos teóricos principales y completar la revisión que hace cada estudiante del material teórico disponible en la plataforma.

#### **4. Conclusiones de la experiencia**

Se ha observado una actitud más proactiva de las/los estudiantes. No obstante, siempre es necesario acompañarlas/os en la búsqueda de información para que puedan realizar un mejor análisis y desarrollo de los prácticos, motivando la investigación y producción de contenidos propios.

#### **5. Bibliografía de referencia**

Tobar, Federico (2002). *Caracterización de modelos sanitarios y sistemas sanitarios*. Publicado en la plataforma de Información para políticas públicas de la Universidad Nacional de Cuyo. Disponible en:

<http://www.politicaspUBLICAS.uncu.edu.ar/articulos/index/caracterizacion-de-modelos-sanitarios-y-sistemas-sanitarios>

Tobar, Federico (2002). *Modelos de gestión en salud*.

Tobar, Federico (2012). Breve historia del sistema argentino de salud. En: Garay, O. (coord.) *Responsabilidad Profesional de los Médicos. Ética, Bioética y Jurídica. Civil y Penal*. Buenos Aires: Editorial La Ley.

Tobar, Federico (s.f.). *Herramientas para el análisis del sector salud*.

Ley 26682 salud prepaga.

LEYES NACIONALES nos.: 23.660 "Seguro Nacional de Salud" y 23.661 "Nueva ley de obras sociales". Decretos Nacionales nos. 9/93, 578/93 y 446/2000 y Resoluciones vinculadas a la reforma del sector.







LEYES PROVINCIALES nos. 5532 "Acreditación, habilitación y categorización de establecimientos asistenciales". 5897 "Reglamentación para la elaboración, distribución, dispensa y uso de medicamentos". 6015 "Descentralización hospitalaria".

6124 "Plan Provincial materno infantil". Y demás Decretos y resoluciones vinculadas a la reforma de la salud en la provincia.

Tobar, Federico (s.f.). Fragmentación del Sistema Argentino de Salud.

Tobar, Federico (s.f.). Historia del Sistema de Salud Argentino.

Acuña, C. H., & Amp; Chudnovsky, M. (2002). El sistema de salud en Argentina.

Vassallo C. El mercado de la salud: Salud, Mercado y estado.

Quiñones, Víctor Hugo (2009). Economía de la salud y evaluación de tecnologías Sanitarias. Buenos Aires, Argentina.

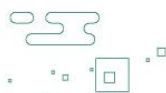
Vassallo, Carlos; Insua, Jorge; García, Carlos. Economía de la salud. Papers presentados en el 1er Seminario de economía de la salud para periodistas.

REVISTA ADM SANITARIA 2003, una propuesta de Coste de las patologías por actividades.

LENZ ALCAYAGA, Rev. Med. Chile 2010. Análisis de costos en evaluaciones económicas en salud: aspectos Introdutorios.

Corella, José María. ANALES DEL SISTEMA SANITARIO. De Navarra, salud pública y administración SANITARIA, introducción a la gestión de marketing en Los servicios de salud.

Diaz C. A. – La empresa sanitaria moderna. Ediciones Salud. No. 4. 2001





## Gamificación de proyecto en marco de ABP

### Autores/as:

- Diblasi, Antonella.
  - Correo: [madiblasi@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:madiblasi@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.
- Llaver, Alison.
  - Correo: [alisonllavertic@gmail.com](mailto:alisonllavertic@gmail.com)
  - FFyL, UNCuyo.
- Polvoreda, Tamara.
  - Correo: [tpolvoreda@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:tpolvoreda@ffyl.uncu.edu.ar)
  - FFyL, UNCuyo.

### Resumen:

La asignatura Inglés II busca una formación basada en competencias claves, entre ellas, la competencia digital como transversal a las demás. Se logra a través de metodologías activas, tales como Aprendizaje Basado en Proyectos (APB) y gamificación. Se presentan los objetivos, el desarrollo y los resultados del Proyecto interdisciplinar N° 5 de "Inglés II" "Tours en Argentina", ideado con la cátedra "Geografía y Destinos Turísticos de Argentina". Las/los estudiantes trabajaron en equipo para poder brindar una solución a una problemática: potenciar y promocionar un destino turístico de Argentina desconocido o no considerado como tal. En el proceso, aplicaron los conocimientos aprendidos y pusieron en juego diversas habilidades transdisciplinares fundamentales para la vida. Los resultados se traducen en estudiantes motivados por aprender, alto nivel de asistencia y trabajo en las actividades propuestas y mejoras en el rendimiento académico en ambas asignaturas.

**Palabras clave:** gamificación; turismo; innovación digital; aprendizaje significativo.

### 1. Contexto de la actividad

La asignatura "Inglés II", de la Licenciatura en Turismo, FFyL-UnCuyo, lleva adelante propuestas de innovación pedagógica que les permitan a las/los estudiantes aprender de diferentes maneras, en entornos significativos y reales. Estas prácticas se enmarcaron en un comienzo en un Proyecto de Investigación



del Área de Idiomas (SIIP Res. N° 2107/2020): "La Enseñanza de las Lenguas Extranjeras para Estudiantes de Turismo".

El programa completo de Inglés II se basa en la misma modalidad y las mismas metodologías. El último proyecto del programa se diseñó en colaboración con la cátedra de "Geografía y Destinos Turísticos de Argentina". Ambos espacios curriculares se dictan en segundo año. "Inglés II" es anual y troncal en el plan de estudios; el segundo se dicta en el segundo cuatrimestre. El proyecto se viene llevando a cabo desde 2019; se adaptó a la modalidad 100% virtual durante 2020 y a la bimodalidad, en 2021. Desde ese momento, se incorporaron más elementos de la gamificación y se convirtió en un proyecto educativo totalmente gamificado.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Esta propuesta pedagógica surge del análisis exhaustivo y la evaluación y reflexión continua sobre los procesos y resultados de estos tres años de cursado de las materias "Inglés I", "Inglés II" y "Portugués I", donde se han identificado fortalezas y debilidades en relación al desempeño de nuestros alumnos. Los objetivos de este proyecto han surgido luego de estudiar cualitativa y cuantitativamente el rendimiento de la cohorte 2018. Las/los alumnas/os no alcanzaban el nivel esperado en relación a los objetivos propuestos en las asignaturas mencionadas. Una gran mayoría no asistía con regularidad al cursado de la materia. Se mostraban reticentes a trabajar en el aula virtual, no ingresaban con regularidad y, cuando lo hacían, no cumplían con las tareas asignadas. El material de trabajo de base, específicamente el libro de texto elegido, resultaba insuficiente frente a la necesidad de presentarles contextos más cercanos a su realidad y a su futuro campo laboral. Nos preguntamos entonces, ¿quiénes son nuestros estudiantes? ¿Cómo aprenden mejor? ¿Qué necesitan aprender y qué les interesa? ¿Cómo prepararlas/os mejor para el hoy y el mañana?

Desde este punto de partida nacen las propuestas de innovación pedagógica del Área de Idiomas de la Licenciatura en Turismo.

- La **delimitación de competencias** determinadas que las/los estudiantes deben desarrollar a lo largo de su carrera será clave para resignificar el aprendizaje del idioma extranjero. La competencia digital como transversal a las demás.
- La formulación de una **currícula basada en proyectos integrales y transversales a otros espacios curriculares** sumará a la motivación necesidad por aprender e involucrarse en un proceso de aprendizaje autónomo, real y significativo, desde la implementación de metodologías



activas: ABP, gamificación, aula invertida, diseño inverso.

- La **elaboración y diseño de materiales específicos y contextualizados** que redundará en dos logros importantes: una mayor motivación de los estudiantes para la adquisición de la lengua extranjera con fines específicos, lo que, consecuentemente, disminuirá el alto porcentaje de deserción actual; y la posibilidad de implementar el trabajo colaborativo e interdisciplinar, ya que se involucrará a la lengua extranjera en visitas a sitios culturales o laborales.
- La **integración de las TIC** (entornos virtuales de aprendizaje y herramientas de autor) en las prácticas pedagógicas desde su uso real, contextualizado y significativo.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Las/los estudiantes trabajan en equipos de cinco integrantes. Se les presenta la situación problemática que deberán resolver durante todo el proceso, a través de misiones que irán cumpliendo. El juego se presenta en un tablero que va mostrando las reglas, los personajes, los desafíos, premios y la meta final. El producto final representa la llegada a la meta. Se introduce desde el primer momento junto con criterios claros y específicos para alcanzarla. En este enlace podrán ver un esquema que sintetiza la propuesta gamificada a los estudiantes en el aula virtual:

<https://view.genial.ly/5c151d48363ee256b5860844/interactive-content-project-5>

En este otro enlace, la propuesta del juego. Presentamos el tablero de juego. Se utiliza un Genial.ly con elementos interactivos que dirigen la atención de las/los alumnas/os hacia la narrativa del juego, las reglas, los puntos, insignias y tabla de posiciones, las misiones y niveles, los desafíos, el producto final y la rúbrica de evaluación.





Figura 1: captura de pantalla de la presentación del juego hecha en Genial.ly.  
Ver enlace. Fuente: Genial.ly elaborado por la Prof. Antonella Diblasi.

Nota: se encuentra en inglés, como gran parte de los materiales compartidos aquí, porque así se les presentó a las/los alumnas/os. Pueden observar la estética y las dinámicas e interacciones con el material en el enlace a continuación. Debajo se explicará cada parte en castellano.

<https://view.genial.ly/60f962ff965bdc0d9fd36708/interactive-content-jumanlly>

Comenzamos con una pregunta guía que activa la curiosidad y el conocimiento previo para instar a la indagación y búsqueda de respuestas:

**Si estuvieras a cargo de promocionar un nuevo destino en el contexto de pandemia, ¿cómo lo harías?**

Seguimos con un texto descriptivo sobre el contexto del problema relacionado a la situación actual del turismo en Argentina. En la gamificación esto recibe el nombre de “**narrativa**”:

*La industria del turismo está en pausa por un largo tiempo, e incluso ahora, que está reactivándose lentamente, no tenemos un claro conocimiento de cómo y cuándo volverá a la normalidad. Sin embargo, tenemos algunas certezas: el mundo no será el mismo después de la pandemia. Viajar significa estar en contacto con gente y lugares, experimentar e inspirarse en otras culturas y apoyar las economías locales conectadas al turismo. Toda cercanía y visitas, todos los tours en espacios públicos estarán atravesados por nuevos hábitos.*

*¿Qué dicen los especialistas?: “El desafío puesto por la pandemia global no nos impedirá imaginar los viajes lujosos en el futuro. En realidad, nos ha alentado a ir más allá y evolucionar con mayor rapidez” (Roeland Vos, CEO y presidente de Belmond).*



*“Traducimos el concepto de nuevo futuro como una forma de hacer lo que hacíamos antes pero con nuevas agendas, precauciones y reglas. Una perspectiva diferente, pero no dejaremos de viajar” (William Pulvirenti, gerente de Ventas en Baglioni Hotel y Resorts, Brasil y América Latina).*

*¿Qué alternativas posibles podemos imaginar para el turismo en Argentina?*

*¿Cómo se puede hacer turismo en nuestro país?*

*¿Qué formas, destinos y actividades nuevas podemos encontrar para este nuevo contexto? ¿Será posible? ¿Cómo?*

### **Producto final**

- Preparen una presentación oral; consideren los pasos del género estudiado.
- Rol: imaginen que son (elijan):
  - Agentes de viaje.
  - Miembros del Ministerio de Turismo y Cultura.
  - Emprendedores privados que enfrentan el problema para salvar al turismo en la Argentina.
- Tarea: como equipo, investiguen, descubran y presenten un nuevo destino turístico en Argentina para ser visitado por turistas en verano (2022).

Rúbrica de evaluación: criterios de evaluación e indicadores descriptivos del nivel de su alcance.

Ver rúbrica [aquí](#)

### **Niveles**

El juego establece cuatro niveles, a los cuales las/los alumnas/os debían arribar. Todos ellos estaban mediados por el uso de una herramienta virtual.

**Nivel 1:** conformen los grupos y dividan roles y tareas. Creen avatares para cada uno, teniendo en cuenta sus fortalezas y debilidades:

<https://avatarmaker.com/>,

<https://avachara.com/avatar/>,

<https://charactercreator.org/>, <https://www.bitmoji.com/>. Presenten los avatares

en Moodle

**Nivel 2:** presenten el destino elegido en un Padlet. Describanlo.

[https:// padlet.com/ariaszmza/zasa5b4x9fzkcngs](https://padlet.com/ariaszmza/zasa5b4x9fzkcngs)

**Nivel 3:** utilicen Google Maps/Street View para localizar su destino. Tracen la accesibilidad al lugar.

**Nivel 4:** presenten el producto final con Google Sites (sugerido).

Vale decir que los grupos pudieron elegir la herramienta de presentación. Fue



importante que tuvieran voz y voto coherente con todo el proceso.

Luego de presentar el producto final y la rúbrica, se explicaron las reglas del juego, las insignias, los niveles, los premios y los puntajes. Se diseñó una tabla de posiciones que estuvo disponible y visible en todo momento.

- Cada vez que un grupo llega a un nivel, obtienen 2 puntos o el equivalente a la insignia "Hollow Star".
- Cada grupo o un/a alumno/a individual puede ser reconocido con una insignia determinada en cualquier momento del juego, tanto por el/la profesor/a como por un par que reconozca un valor o una cualidad en él/ella. Cada insignia equivale a 1 punto.
- Al finalizar el juego y antes de presentar el producto final, el grupo que sume más puntos obtiene un beneficio durante la planificación del producto final. Podrá recibir ayuda de alguna/o de las/los docentes de la cátedra para preparar ese producto; este se convertirá en un miembro más del equipo.

Como hemos mencionado anteriormente, nuestros estudiantes trabajaron en equipos desde el comienzo de clases, con el fin de desarrollar un proyecto sobre un potencial o emergente destino turístico de Argentina; sitios que aún no logran un auge turístico o que quizás en algún momento lo tuvieron y por diversos motivos quedaron olvidados e, incluso, se desistió de la actividad turística porque ya no era rentable.

Cada grupo seleccionó un sitio de interés para potenciarlo. Aplicaron no sólo los contenidos de ambas asignaturas, sino también las habilidades y nuevas competencias desarrolladas, desde lo lingüístico, idiomático y geográfico.

A través de distintas clases llamadas "misiones", los equipos pusieron en juego habilidades de investigación; organizaron, seleccionaron, interpretaron, interfirieron para producir y luego crear un producto final que respondiera a la problemática presentada. Una vez a la semana, la clase se dictó de manera sincrónica a través de Meet. El objetivo de estos encuentros fue reforzar la habilidad del habla y acompañar el trabajo que iban haciendo los grupos, reforzando la habilidad de las/los alumnas/os para reflexionar sobre su trabajo y poder mejorar en función de la retroalimentación constante. Se utilizaron diversas herramientas para lograrlo: mentimeter.com, wordwall, jamboard, entre otros.

El equipo ganador obtuvo un premio que se tradujo en colaboración extra de las/los profesoras/es de la cátedra para trabajar con herramientas digitales que apoyan el producto final.

## Misiones

**Misión 1:** presentación del juego. Forma el equipo, lee las reglas del juego y la



narrativa. Divide y organiza roles. Crea avatares. Escribe un texto corto. Describe al equipo y presenta el destino elegido (Padlet – nivel 1). Los equipos reciben retroalimentación sobre las producciones en el Padlet.

**Misión 2:** investiga y estudia. Lee el modelo de presentación oral. Analiza y saca conclusiones. Trabaja con el contenido de Regiones en Argentina y el género de la presentación oral. Las/los alumnas/os encuentran diversos cuestionarios en Moodle, cuentan con algunas preguntas de autocorrección y otras abiertas.

**Misión 3:** revisa y refuerza la descripción de lugares para poder promocionar el destino elegido. Trabaja con análisis de descripciones, practica el uso del vocabulario y expresiones específicas. Se presentan actividades de reconocimiento y producción de vocabulario específico y descripciones. Se utilizan wikis, foros, cuestionarios.

**Misión 4:** estudia los medios de transporte y el concepto de “accesibilidad”. Investiga y propone ¿cómo llegarán los turistas al destino? Se trabaja con Google Maps, Google Earth, Street View.

**Misión 5:** ya tienes el contenido principal, ahora trabaja con el género de la presentación oral. Identifica elementos y partes. Completa un diagrama con ideas sobre tu presentación. Piensa creativamente, es hora de innovar. ¿Cómo promocionamos el destino?

**Misión 6:** es tiempo de corroborar cómo vamos. Sesión de Meet de cada grupo con el equipo docente; compartimos, discutimos y recibimos feedback. Ahora podemos realizar un reajuste y seguir. Aprendemos a utilizar diversas herramientas digitales de presentación para apoyar el discurso.

**Misión 7:** organiza y escribe tu presentación. Usa la rúbrica para autoevaluar tu proceso y producto.

**Misión 8:** valida tu trabajo. Recibe retroalimentación sobre esta primera versión. Ya estás listo para mejorarla.

**Misión 9:** presentación final. Autoevaluación utilizando la rúbrica más narración descriptiva de la experiencia, resaltando aspectos positivos y lo que puedo hacer mejor la próxima vez. También recibiremos la evaluación y el *feedback* de los pares.

Fue necesario trabajar entre ambas asignaturas en contenidos comunes: regiones, accidentes geográficos, clima-tiempo, territorio, medios de transporte, actividades turísticas, impactos del turismo. Además, aplicar todos los contenidos adquiridos en los espacios curriculares en una presentación oral frente a un grupo de agentes de viaje extranjeros para promocionar el destino.





La **evaluación** fue **continua y formativa**. Se realizó de manera permanente, favoreciendo momentos para dar retroalimentación sobre cada tarea realizada. La llevaron adelante las/los docentes pero también las/los propias/os alumnas/os, a quienes se las/los entrenó para utilizar listas de cotejo y rúbricas de evaluación. De esta forma, podían autogestionar su aprendizaje, y ser autónomas/os y responsables del proceso. Las actividades propuestas durante el desarrollo del proyecto contaban con *feedback* permanente e individualizado. Las tareas que implicaban producción, oral o escrita eran evaluadas mediante rúbricas en Moodle. Existían cuestionarios de corrección automática, generalmente con el fin de proveer al estudiante práctica sistematizada; se pueden hacer cuantas veces sean necesarias. El proyecto se evaluaba mediante una rúbrica de evaluación, que se presentaba al comienzo del proyecto junto con la tarea final que los equipos debían realizar. Esto responde al diseño inverso, pero también a la metodología ABP y gamificación, ya que comenzamos por saber las reglas del juego. De esta forma se involucra a las/los estudiantes desde el comienzo, se activa la curiosidad y la motivación inicial, brindando un gran margen para la creatividad individual y colectiva; como también el aprendizaje en valores: autoestima, tolerancia, generosidad, compañerismo, libertad.

### 3. Valoración de la experiencia

El principal logro indudablemente fue la motivación de las/los estudiantes y un mayor interés en los saberes propuestos. La presencia de elementos del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sumada a la contextualización de la unidad programática en la realidad concreta de las/los estudiantes, se tradujo en un alto nivel de asistencia y participación en las clases. Este entorno les permitió avanzar a su propio ritmo, acompañadas/os por una retroalimentación continua y personalizada; y, al mismo tiempo, desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.

Las dificultades se centraron en aspectos materiales como las desigualdades entre las/los alumnas/os de acceso a una buena conexión a Internet o equipamiento tecnológico. Un alto porcentaje trabajaba con el celular y la app de Moodle, por lo que debimos asegurarnos que las páginas que sugerimos y las herramientas virtuales utilizadas pudieran ser *responsive* y livianas, para que las/los jóvenes pudieran trabajar en ellas. Fue necesario demostrar flexibilidad a la hora de evaluar y ampliar los medios: de una llamada por Meet a una por Whastapp, por ejemplo. Debimos aceptar videos en lugar de videoconferencias, ya que las/los estudiantes utilizan datos (no Internet wi-fi). Debimos favorecer los intercambios, ya sea en instancias del proceso o de evaluación, ofreciendo variedad de recursos y formas. Adaptamos el material digital a un formato PDF descargable y todas las clases fueron grabadas y subidas a Youtube o Drive, para facilitar su descarga.





Una de las propuestas de mejora que nos hemos propuesto para este año es optimizar la proporción de actividades (tanto de práctica como de evaluación) individuales en relación con las actividades grupales.

#### 4. Conclusiones de la experiencia

Las/los estudiantes trabajaron colaborativamente en entornos virtuales para lograr un objetivo común, conocido. Se les presentó el producto final, al cual debían arribar, y la rúbrica de evaluación que establece los criterios. Pero pudieron elegir la forma de llevarlo a cabo, tomando decisiones sustentadas en evidencia y conocimientos. La gamificación totalmente digitalizada aportó elementos de alta motivación. Esto, sumado al contexto realístico, involucró a las/los estudiantes en un proceso significativo en la búsqueda de una solución real, concreta, creativa y efectiva. Para lograrlo, hicieron preguntas, partieron del conocimiento previo, buscaron información, seleccionaron y analizaron datos para luego elaborar, aplicar, relacionar y, finalmente, poder sacar conclusiones y conceptualizar.

#### 5. Bibliografía de referencia

Jamificación Jam (s.f.) Recurso página web.  
<https://gamificationjam.wixsite.com/gig2016>

Gonzalez del Hierro, M., Ginger Robles, J., Quintero, E. [Genially] (21 de abril, 2021). *Gamificación aplicada a la enseñanza superior*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=nGF5diHmKJA>

Aprendiendo con Julia (s.f.) *Generador de candado digital*. Recuperado en el año 2021 de:  
[https://aprendiendoconjulia.com/generador-de-candados-digitales-educativos/?fbclid=IwAR3TrSNf\\_qNKKTlHmaUZGO5QGJ6onUogoexgipvgnHBxNs7hgehWVYc rMXo](https://aprendiendoconjulia.com/generador-de-candados-digitales-educativos/?fbclid=IwAR3TrSNf_qNKKTlHmaUZGO5QGJ6onUogoexgipvgnHBxNs7hgehWVYc rMXo)

Aprende N5 (6 de enero de 2022). *Cómo hacer un Kahoot para más de 10 personas*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=HTn5USCzvfW>

Educaplay (s.f.). Sitio para crear o utilizar juegos. <https://es.educaplay.com/>

Socrative (s.f.). App para el seguimiento de los procesos de los estudiantes.  
<https://www.socrative.com/higher-ed/>

Sandbox educación (s.f.). *Experiencias de aprendizaje colaborativas*. Recuperado de:  
<https://sandboxeducacion.es/>



Playmotiv (2019). *Gamification and dopamine: why games motivate us*.  
<https://playmotiv.com/en/gamification-and-dopamine-why-games-motivate-us/>

Hamari J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Science 2014.  
[https://www.researchgate.net/publication/256743509\\_Does\\_Gamification\\_Work\\_-\\_A\\_Literature\\_Review\\_of\\_Empirical\\_Studies\\_on\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification)

De Freitas, S. (2013). *What can gamification add to cultural heritage*.  
[https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/07/Sara\\_de\\_Freitas\\_What-can-Gamification-add-to-cultural-heritage.pdf](https://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/07/Sara_de_Freitas_What-can-Gamification-add-to-cultural-heritage.pdf)





## **Educación Domiciliaria en entorno virtual en los colegios dependientes de la UNCuyo**

### **Autores/as:**

- Barrozo, María Ana.
  - Correo: [maabarrozo@gmail.com](mailto:maabarrozo@gmail.com)
  - Dirección General de Educación Secundaria (DGES), UNCuyo.
- Roperro, Claudia.
- Gualerzi, Carina.

### **Resumen:**

En el año 2017, el Consejo Superior de esta Universidad Nacional de Cuyo aprobó, por Resolución 1172/2017 las Pautas para la Organización Pedagógica y Administrativa de la Modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria de Nivel Secundario.

En el año 2018, comenzó a funcionar la Modalidad con un plantel básico de tutores escolares y un equipo reducido de profesores que permitió la atención de casi 20 estudiantes en situación de enfermedad, a los que asistíamos presencialmente en sus domicilios.

Con el retorno de nuestros estudiantes a la presencialidad plena (posterior a la pandemia por COVID 19) debimos hacer frente a muchos nuevos desafíos, entre los cuáles hay uno que golpeó severamente a nuestra comunidad durante 2021 e interpeló profundamente nuestras prácticas y nuestras maneras para afrontar la realidad cotidiana: las problemáticas de salud mental entre los adolescentes, con lo cual hemos asistido a un notable crecimiento de la población estudiantil que requiere el servicio de educación domiciliaria y al que no podíamos asistir presencialmente.

Este nuevo contexto ha inaugurado la necesidad de repensar la Modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria y ha dado lugar al desafío de iniciar su transformación, adecuación a los nuevos tiempos y su puesta en marcha definitiva. En este proceso ha sido una herramienta clave comenzar a trabajar esta modalidad, a través de entornos virtuales.

**Palabras clave:** educación; nivel secundario; modalidad domiciliaria; virtualidad.





## 1. Contexto de la actividad

En consonancia con lo establecido en la Ley de Educación Nacional N° 26.206/06, es responsabilidad indelegable de esta Universidad garantizar la igualdad de oportunidades de los estudiantes en situación de enfermedad, posibilitar la continuidad de sus estudios y su reinserción en el sistema común y el diseño y aplicación de políticas educativas para la Modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria, tendientes a lograr los siguientes objetivos:

- A.** Garantizar el inicio o continuidad de la escolarización en el nivel secundario de los estudiantes en situación de enfermedad;
- B.** Mantener la continuidad de los aprendizajes escolares, generando las condiciones institucionales y pedagógicas necesarias para asegurar trayectorias escolares continuas, completas y relevantes.
- C.** Mantener y propiciar el vínculo del alumno con su escuela de origen, en pos de su reinserción en condiciones sociales, pedagógicas y administrativas adecuadas.
- D.** Reducir el ausentismo, la repitencia y la deserción escolar provocados por las situaciones de enfermedad.
- E.** Reducir los efectos negativos derivados del aislamiento que produce la enfermedad, desarrollando propuestas educativas que propicien el vínculo del estudiante con sus compañeros y su entorno social.
- F.** Proyectar al alumno hacia el futuro y la vida, a partir de prácticas educativas que se asienten en sus potencialidades.

Haber adaptado la modalidad de educación domiciliaria al entorno virtual de aprendizaje posibilitó por una parte, cumplir con los objetivos establecidos en los marcos normativos nacionales del nivel secundario para estudiantes en situación de enfermedad y además, dar respuesta a situaciones provocadas partir de la pos pandemia, en la que un importante número de estudiantes debieron pasar a cursar su escolaridad obligatoria sin asistir a las instituciones escolares, principalmente por cuestiones vinculadas a trastornos emocionales

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La Modalidad de Escuela Domiciliaria en entorno virtual de aprendizaje comenzó su actividad en el ámbito de las escuelas secundarias de la UNcuyo en el mes de mayo de 2022. Surgió como la necesidad de dar respuesta a un numeroso grupo



de estudiantes que no podían asistir (durante todo el ciclo o temporalmente) presencialmente a las instituciones educativas dependientes de la UNCuyo. Durante ese año se trabajó con un equipo constituido por: una coordinadora Técnica Pedagógica; una secretaria (auxiliar de apoyo académico) y un administrador de Aulas Virtuales, quien ha sido el responsable de crear las mismas dada la modalidad de virtualidad que asumió la Escuela Domiciliaria en esta etapa postpandemia. Se pidió autorización y se utiliza el Hosting del Departamento de Aplicación Docente. Se requirió de una organización de las aulas virtuales que fue ajustándose a medida que transcurría el ciclo lectivo. En el aula virtual de Escuela Domiciliaria se encuentra un espacio diferenciado para cada espacio curricular. También se observó que cada estudiante ingresaba y se encontraba con el material de otros alumnos, por lo que se propuso habilitar ingresos restringidos para cada uno. Además, el equipo cuenta con un tutor para cada escuela. Los y las tutoras son profesionales que pertenecen al plantel de cada escuela, con conocimiento del funcionamiento de la institución y de su personal, con perfil del área de los servicios de orientación.

De esta manera, la modalidad de Educación domiciliaria en entorno virtual de aprendizaje acompañó el proceso pedagógico de los alumnos en situación de enfermedad, en catorce Espacios Curriculares:

Los docentes tienen la función de organizar el encuadre de trabajo teniendo en cuenta el diagnóstico y la permanencia, a fin de sostener una intervención específica y pertinente; planificar estratégicamente su tarea, definiendo los objetivos a alcanzar, la selección y secuenciación de los contenidos, las actividades que propondrá y la evaluación, e informar sobre el proceso de aprendizaje del estudiante.

Los docentes de EDyHS se han desempeñado y desempeñan en las siguientes actividades:

- Contacto con sus colegas de las escuelas de origen para acordar contenidos y actividades.
- Adaptación de contenido y actividades según la particularidad de cada alumno o alumna.
- Elaboración de propuestas en las aulas virtuales de escuela domiciliaria.
- Realización de clases sincrónicas con los alumnos y alumnas para explicar temas y/o evaluar.
- Informe de las calificaciones de cada estudiante a la Coordinación de la EDyHS y a los tutores de las distintas escuelas para ser cargadas en el sistema Goschool de cada institución.

Administrativamente se trabajó y trabaja con archivos de drive compartidos entre los docentes y tutores con la Coordinadora y la secretaria de EDyHS, para



registrar las acciones realizadas y mantener información actualizada del proceso de enseñanza-aprendizaje y las calificaciones de los y las estudiantes.

Sostenemos que, si bien la irrupción de la enfermedad es un proceso doloroso y difícil de tolerar, desde la educación domiciliaria (a través de tutores y profesores) se pudo acompañar en esta situación adversa, visibilizando y potenciando los factores protectores y, de esta manera, ayudar a que los y las adolescentes y sus familias en situación de enfermedad pudieran enfrentar mejor este proceso y salir fortalecidos siempre que fuera posible. En este contexto, es fundamental el compromiso que asumieron docentes, tutores y personal de la modalidad, realizando una ajustada lectura del contexto personal y familiar de los alumnos y alumnas, de su organización y las crisis que atravesaron, para hacer una planificación adecuada a la situación, buscando un equilibrio entre las expectativas y las posibilidades.

## 2.1. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Al comenzar el presente año se nos planteó la necesidad de retomar las acciones pertinentes para atender y dar respuestas específicas y adecuadas a las necesidades de nuestros y nuestras estudiantes que se encontraban en situación de enfermedad. Y, vislumbrando que luego de las experiencias vividas en tiempos de pandemia las huellas emocionales en algunos chicos y chicas les dificultaría tener una trayectoria escolar continúa, se proyectó desde inicios de año una mayor demanda del servicio educativo domiciliario. De hecho, nuestra matrícula se incrementó de 2019 a 2022 en un 200%. Por ello, nuestro análisis se profundizó y nuestros objetivos se diversificaron. El objetivo principal ha sido y es garantizar el derecho a la educación de aquellos alumnos que por razones de salud no pueden asistir a su escuela de origen por un período de 30 días corridos o más. Y para su logro es importante tener en cuenta las afectaciones de los estudiantes, los diagnósticos y tiempos de permanencia y, a partir de esta información, establecer prioridades pedagógicas y estrategias de acuerdo con sus posibilidades, necesidades y limitaciones, revisar nuestras prácticas y resignificar el rol del docente domiciliario. Para ello ha sido un elemento clave el trabajo en entorno virtual de aprendizaje, ya que de otro modo no es posible ofrecer un espacio de formación de calidad para estos estudiantes.

Como aspecto innovador en este ciclo lectivo se crearon aulas virtuales específicas y exclusivas para nuestra escuela domiciliaria, a través de las cuales los docentes pudieron crear y subir actividades y recursos, encontrando los estudiantes un espacio de aprendizaje propio. Los profesores realizaron la mediación de los contenidos a través de esta plataforma, como así también por videollamadas, WhatsApp, comunicaciones telefónicas y/o personalmente de acuerdo con las posibilidades de los alumnos/as y familias.





### 3. Valoración de la experiencia

La modalidad de educación hospitalaria y domiciliaria consiste en una adaptación metodológica y curricular que debe ajustarse a la multiplicidad de factores que intervienen en el encuentro pedagógico (el alumno considerado de manera integral, su enfermedad, el contexto, los conocimientos previos). Por lo tanto, esta situación demanda una atención especializada, con recursos y estrategias personales y pedagógicas específicas, constituyéndose en un gran desafío para los docentes poder atender las particularidades y posibilidades de cada estudiante.

La multiplicidad de situaciones constituidas por la cantidad de estudiantes, diversidad de diagnóstico y la fluctuación de la respuesta de los y las estudiantes desde sus condiciones físicas, emocionales y anímicas durante el proceso de enfermedad que atravesaron, debió ser considerado y atendido por docentes y tutores dentro de las posibilidades horarias de los mismos. En este sentido, la posibilidad que ofrece el trabajo en entorno virtual es altamente positiva.

Si bien es mucho lo que desde esta modalidad debemos desarrollar para dar respuesta particular a la situación de cada estudiante que lo requiere, consideramos que el trabajo en entorno virtual para esta modalidad ofrece muchas alternativas y puede constituirse en una potente herramienta para el desarrollo de la misma.

### 4. Conclusiones de la experiencia

Teniendo en cuenta que la matrícula de la modalidad aumentó considerablemente luego de la pandemia por Covid19 y observando un notorio crecimiento de la demanda hacia la misma, la posibilidad de adaptar esta modalidad a un entorno virtual de aprendizaje ha sido una muy buena estrategia que posibilitó atender a las necesidades tanto de los estudiantes y sus familias como de las instituciones educativas de nuestra universidad. Consideramos que es necesario seguir profundizando en las múltiples posibilidades que nos ofrece la virtualidad para optimizar la propuesta tanto para el equipo docente como para nuestros estudiantes.

### 5. Bibliografía de referencia

La Declaración de Ginebra (1924).

La Carta Europea sobre los Derechos de los Niños Hospitalizados (1986) - Declaración de los Derechos del Niño, la Niña o el Joven Hospitalizado y/ o en Tratamiento de Latinoamérica y el Caribe en el Ámbito de la Educación (Río de Janeiro, 2009) - Constitución Nacional Argentina.





Declaración Universal de Derechos Humanos - Organización Naciones Unidas: Adoptada y proclamada por la resolución 217 A (III) de la Asamblea General de las Naciones Unidas el 10 de diciembre de 1948.

Convención sobre los Derechos del Niño (1989) aprobada por la República Argentina según Ley Nacional N° 23.849.

Declaración de los Derechos del Niño, la Niña o Joven Hospitalizado o en Tratamiento de Latinoamérica y el Caribe en el Ámbito de la Educación.

Ley Nacional 26.061 - Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Año 2005. Artículos 15, 16, 17.

Ley Nacional 26.206 - Ley de Educación Nacional. Año 2006. CAPÍTULO I: PRINCIPIOS, DERECHOS Y GARANTÍAS. Marco político de la modalidad Educación Domiciliaria y hospitalaria. Sujetos y derechos en situación Argentina. Ministerio De Educación de la Nación (2014). Resolución del Consejo Federal de Educación 202/13.

Gobierno de Mendoza. Dirección General de Escuelas (2015) Resolución N° 2114.

Gobierno de Mendoza. Dirección General de Escuelas (2015) Resolución N° 2953.

Gobierno de Mendoza. Dirección General de Escuelas (2015) Resolución N° 3013.

Gobierno de Mendoza. Dirección General de Escuelas (2015) Resolución N° 3022.

Grupo ART 24 Por la Educación Inclusiva ( 2017) Educación Inclusiva y de Calidad, un derecho de todos. COPIDIS.

Ministerio de Educación de la Nación (2014). Aportes para la construcción de la modalidad educación domiciliaria hospitalaria. -1° ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Ministerio de Educación y Deportes de la Nación (2016). La educación domiciliaria y hospitalaria en el nivel secundario-1° ed.-Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

UNCuyo (2017) Resolución 1172/17 CS. Pautas para la organización pedagógica y administrativa de la modalidad de Educación Hospitalaria y Domiciliaria de los colegios pre-universitarios de la UNCuyo.

Bobadilla Pinto, Alicia. (29 de Julio de 2013). La Pedagogía Hospitalaria hoy. Análisis de las políticas, los ámbitos de intervención y la formación de profesionales. Santiago, Chile.

Caffaratti, Selva. (2013). Aula con Vos. Educación Domiciliaria y Hospitalaria en la Argentina. Argentina.





Gallardo, M. T., Tayara, G. (2009a). Instituciones educativas hospitalarias y domiciliarias. En Zanga, A. M. (Coord.), Instituciones educativas de campo, cárcel, domicilio, frontera, hospital, isla, montaña y monte (49-59). Buenos Aires: Fundación Arcángel San Miguel.

Gallardo, M. T., Tayara, G. (2009b). Pedagogía Hospitalaria. Manual del curso sobre Pedagogía Hospitalaria de la Fundación Garrahan. Buenos Aires.

Lizasoáin, O. (2000). Educando al niño enfermo. Perspectivas de la Pedagogía Hospitalaria. España: Ed. Eunate.

Lizasoáin, O. (2005). Los derechos del niño enfermo y hospitalizado: El derecho a la educación. Logros y perspectivas. España: Estudios Sobre Educación, nº 9, 189-201.

Masera, G. y Tonicci, F. (2004). Queridos padres ...Ediciones Graó, Barcelona.

Terigi, F. (2006) Las "otras" primarias y el problema de la enseñanza. En Diez miradas acerca de la escuela. OSDE / Siglo XXI. Buenos Aires.

Vergara Quintero, M.C. (2007) Tres concepciones históricas del proceso salud enfermedad. Hacia la promoción de la Salud. Vol.12, Nª 1.





## Articulación Niveles Medio y Universitario

### Autores/as:

- Puebla, Patricia Liliana.
  - Correo: [patricia.puebla@fce.uncu.edu.ar](mailto:patricia.puebla@fce.uncu.edu.ar)
  - FCE, UNCuyo.
- Bello, Marianela Irene.
  - Correo: [marianela.bello@fce.uncu.edu.ar](mailto:marianela.bello@fce.uncu.edu.ar)
  - FCE, UNCuyo.
- Rodriguez, María Gisel.
  - Correo: [gisel.rodriguez@fce.uncu.edu.ar](mailto:gisel.rodriguez@fce.uncu.edu.ar)
  - FCE, UNCuyo.

### Resumen:

El presente proyecto se ha orientado a vincular nuestra Facultad de Ciencias Económicas con las instituciones de nivel medio públicas y privadas de la provincia de Mendoza, con el propósito de fomentar, complementar, trabajar colaborativamente y mejorar la preparación de los aspirantes a ingresar a la formación universitaria.

El proyecto ha partido de un diagnóstico realizado de los resultados del ingreso a la Facultad a través de las estadísticas de los últimos años. En ellas se muestra una elevada tasa de fracaso en los exámenes de ingreso de los aspirantes, motivada –en parte– por la preparación insuficiente, como también por carencias en la formación de las competencias específicas requeridas.

El proyecto ha articulado tareas colaborativas entre responsables del ingreso de la Facultad y los docentes de las áreas específicas, (especialmente las matemáticas), mediante la creación y sostenimiento de aulas e instancias virtuales de acompañamiento a los aspirantes.

De esta manera, se ha esperado mejorar sensiblemente los niveles requeridos para la aprobación del ingreso y la formación de las competencias necesarias para evitar el desgranamiento y la deserción en el ingreso a la Facultad de Ciencias Económicas.

**Palabras clave:** nivel medio; matemática; autogestión del aprendizaje; experiencia; ingreso.



## 1. Contexto de la actividad

Desde hace cuatro años nuestra Facultad de Ciencias Económicas se encuentra involucrada en una profunda transformación, que implica pasar de la formación por contenidos a la formación por competencias.

Esto implica un importante cambio de paradigma, que se suma a las dificultades presentes en las prácticas pedagógicas de la gran mayoría de los docentes de grado, centradas en la enseñanza tradicional por contenidos, las cuales no pueden dar respuestas a una de las problemáticas más relevantes identificadas en nuestro sistema educativo: el salto cualitativo que se produce entre el nivel secundario y el universitario. Cuando esas prácticas pedagógicas se repiten en los espacios curriculares del primer año de la Facultad, entonces el impacto negativo en el posicionamiento del estudiante frente al aprendizaje (haciendo de él un sujeto pasivo, cuya función esencial se reduce a la "reproducción" de contenidos) suele tener un efecto multiplicador que se traduce en el aumento del desgranamiento y de la tasa de retención en la matrícula de grado.

En relación a esto, el proyecto ha procurado revertir la problemática identificada en el área del razonamiento matemático y la comprensión lectora.

En ese sentido, las nuevas tecnologías utilizadas en este proyecto de articulación con el nivel medio han permitido iniciar esta situación, poniendo al alcance de instituciones del nivel medio de la provincia, de sus docentes y estudiantes, las herramientas necesarias para centrar el aprendizaje en la formación por competencias básicas y necesarias para el ingreso a nuestra Facultad y su permanencia.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

A partir de la experiencia desarrollada en los últimos años, y pensando en un modelo acorde a los escenarios educativos futuros, donde la tecnología se incorpore como un instrumento central en el desarrollo del mismo, se pensó abordar dificultades de larga data relacionadas con el ingreso y la permanencia de los estudiantes, desde una perspectiva interdisciplinaria, inclusiva e innovadora.

Este desafío se enmarca en la transformación que se está desarrollando, al pasar del modelo de la formación por contenidos a la formación por competencias; es en este sentido que se profundiza una grieta entre los conocimientos y





capacidades desarrolladas en el nivel medio, y las requeridas para el ingreso y permanencia en el nivel superior.

Son sus consecuencias más visibles e inmediatas: una significativa tasa de deserción de los aspirantes al ingreso y, en segundo término, apreciables dificultades en la permanencia a partir de falencias detectadas en áreas específicas, tales como la comprensión lectora y el razonamiento matemático.

Por otro lado, se visualizó a partir de las innovaciones tecnológicas en educación, una oportunidad para incursionar en un nuevo modelo de articulación entre los niveles a partir del uso compartido de las plataformas educativas.

## 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

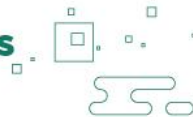
El plan de acción diseñado comenzó por la identificación de las instituciones del nivel medio, públicas y privadas, que registraron la mayor cantidad de ingresantes a la Facultad en relación a los aspirantes provenientes de las mismas.

Con la contundencia y claridad de las cifras estadísticas, se procedió al contacto con los referentes (directores) de dichas instituciones, con la finalidad de generar un encuentro presencial con los mismos. Como resultado se realizó una jornada con la asistencia de directivos de las distintas instituciones promoviendo la participación de los docentes del área de matemáticas tanto de los colegios como del ingreso al nivel universitario. El encuentro se centró en la presentación y debate sobre los resultados de un diagnóstico inicial, donde se identificaron las áreas temáticas que ofrecían mayores dificultades.

Otra de las piezas claves de este proyecto es la creación de un aula virtual en la plataforma educativa de la Facultad, en principio sobre Matemática, con el propósito de contribuir a la formación de los estudiantes donde acceden los aspirantes, realizar un autodiagnóstico que les permite comprobar el estado o nivel de su formación actual. A continuación, con este resultado el aspirante puede acceder a diferentes y sucesivos módulos, donde se refuerzan los contenidos identificados con las mayores dificultades de comprensión y resolución.

En este proceso, el estudiante cuenta con el apoyo de un tutor que es el docente de su curso, en la institución en la que está desarrollando su formación de nivel medio, y simultáneamente con la supervisión y guía de nuestros instructores en cada módulo. Es importante señalar que se promueve la autogestión del aprendizaje, o, en otras palabras, se propicia el proceso de metacognición a cargo del estudiante.

## 3. Valoración de la experiencia



Resulta oportuno señalar que, si bien en esta oportunidad se ha trabajado con un número limitado de instituciones (85 aproximadamente), a partir de la experiencia la propuesta se generalizará al resto de las instituciones de nivel medio del sistema.

En síntesis, se prevén acciones tanto en el nivel medio como en el ingreso propiamente dicho; las acciones identificadas por los docentes participantes de media para ser realizadas en sus instituciones son:

- Clases de acompañamiento.
- Fortalecer los acuerdos con los profesores del último año principalmente, para trabajar en los temas y competencias requeridos.
- Fortalecer competencias de comunicación, razonamiento y resolución de problemas.
- Profundizar e intensificar saberes y capacidades en aquellas áreas críticas.
- Acercamiento a la universidad.
- Una articulación más detallada en cuanto a profundidad de capacidades según los contenidos.

Y sucintamente, las acciones propuestas para trabajar en forma colaborativa entre los dos niveles:

- Articulación y trabajo colaborativo entre docentes del preuniversitario y docentes de las escuelas.
- Reuniones, intercambios, visitas no me resulta claro la diferencia entre estas visitas y las siguientes que habla de visita de estudiantes y profesores.
- Colaboración, comunicación, explicitación de las competencias y saberes involucrados.
- Visita de estudiantes y profesores a la institución (Universidad).
- Jornada de integración.
- Visita y motivación para elección de carreras de la Universidad Nacional de Cuyo.
- Talleres.
- Reunión a comienzo del ciclo lectivo entre coordinadores del pre y los colegios.

El proceso en desarrollo, permite ser auspiciosos en cuanto a los resultados; ya ha sido matriculado un número considerable y representativo de alumnos de las instituciones referidas.

#### **4. Conclusiones de la experiencia**

Se ha puesto en marcha un proceso innovador de articulación entre el nivel





medio y el nivel superior, para lograr que el aspirante ingrese y permanezca en nuestra Facultad. Esta implementación se pensó a través de una alianza entre la tecnología y la educación. Se creó un aula virtual construida y tutoriada en forma conjunta entre ambos niveles, que responde al modelo instruccional - tecnopedagógico. Se han propuesto actividades de complementación y refuerzo para los estudiantes que aspiran a acceder al nivel universitario, mediante la formación y el desarrollo de competencias generales y específicas, estimulando la autogestión del aprendizaje.

## 5. Bibliografía de referencia

MARTINEZ CINCA, Carlos Diego. Límites de la educación superior basada en competencias en Universidades (Revista de la Unión de Universidades de América Latina y el Caribe), México, Año LXI, n° 49, abril-junio 2011, pp. 59-77. ISSN 0041-8935

