

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
Facultad de Ciencias Agropecuarias

*Especialización en Tecnologías Multimedia  
para Desarrollos Educativos*

**Implementación de un entorno virtual  
para la enseñanza de *ciudadanía digital*  
en el Ciclo Orientado  
del Instituto Jesuita Sagrada Familia**

Laura TSURU

- Directora: Elena Rut Waisman  
Mgter. en Educación Psicoinformática | UNSJ - IDICE  
[profetecno.waisman1@gmail.com](mailto:profetecno.waisman1@gmail.com)
- Co-Director: Horacio Ferreyra  
Doctor en Educación | UCC – SPlyCE Córdoba  
[hferreyra@coopmorteros.com.ar](mailto:hferreyra@coopmorteros.com.ar)
- Asesora: Laura Olivares Waisman  
Lic. en Letras | UNSJ - UNR  
[lauraolivaresw@gmail.com](mailto:lauraolivaresw@gmail.com)





## AGRADECIMIENTOS

A mi Directora en este camino, estimada Elena Waisman por su acompañamiento, sabiduría, aliento y calidez durante este recorrido intermitente.

A mi Co-Director, Horacio Ferreyra por su apoyo y experiencia, siempre.

A una Asesora clave, valiosa y precisa, Laura Olivares Waisman por sus acertadas observaciones y consejos.

Al equipo directivo y docente de la Especialización, siempre predispuestos.

Al equipo directivo del Instituto Sagrada Familia, especialmente quien dirige el nivel, Valeria Mountford por su estímulo y apertura para recibir cada iniciativa.

A los estudiantes que acompañaron el proceso completo, experimentando la propuesta durante el ciclo 2019... gracias por su predisposición, participación y producciones.

A mi familia, por su enorme colaboración y paciencia, sostén que acompañó todo el trayecto con optimismo.

A cada una/o, un sincero y profundo agradecimiento!

## RESUMEN

Cambios, nuevas propuestas y un espacio de opción institucional, Tecnologías de la Información y la Comunicación, pensado para la exploración y producción junto a los estudiantes, en el inicio del ciclo orientado en nivel medio.

Motivó el presente desarrollo la posibilidad de vivenciar una experiencia de aprendizaje combinado a partir de una temática que atraviesa este tipo de prácticas, en un entorno nuevo como docente y especial para el estudiantado por tratarse de un nuevo ciclo y etapa en su recorrido escolar.

Con el objetivo de desarrollar una propuesta de enseñanza y aprendizaje para el abordaje de ciudadanía digital utilizando un aula virtual, se indagó no sólo en el manejo y acceso a conexión y dispositivos, reconociendo un extendido y permanente uso de recursos en línea y redes sociales sino en los intereses y experiencias previas con plataformas y recursos virtuales educativos, además de conceptos e implicancias de la ciudadanía digital.

Este reconocimiento expuso requerimientos y necesidades que fueron retomadas al momento de seleccionar contenidos, modalidad y actividades pensadas para favorecer una experiencia de trabajo participativa y colaborativa con una modalidad que combinó horas en aula presencial y regularidad en el intercambio virtual para trabajar con sus compañeros y docente.

El diseño metodológico consideró tres etapas fundamentales: el reconocimiento y análisis de los intereses y situación del alumnado en la planificación didáctica del aula, pensando en una estructura adaptada a las necesidades relevadas, atendiendo y respetando el formato de Moodle pero incorporando producciones elaboradas con diversos recursos en línea e interactivos y actividades diversas para profundizar las posibilidades de la plataforma como wikis, foros y tareas de formato variable.

Finalmente, la evaluación pensada para este recorrido fue gradual y progresiva considerando el necesario intercambio presencial que promovió instancias de selección e ideación compartida para cada una de las intervenciones y producciones.

La instancia de implementación reveló la importancia de un diseño centrado en los estudiantes, con resultados y producciones que sorprendieron en

calidad y contenido, demostrando autonomía y entusiasmo ante la apertura en las consignas, motivando la exploración y profundización desde sus propias experiencias e intereses. Una dinámica diferente a la tradicional en nivel medio, un proceso caracterizado por la flexibilidad de un planteo complejo pero adaptable y accesible según las valoraciones al finalizar la experiencia.

La grata sorpresa al culminar la implementación, con el pedido expreso y mayoritario para continuar con esa modalidad hasta finalizar el ciclo y un enorme aprendizaje en lo personal, como docente y diseñadora, dando continuidad a un proceso que implica compartir y recorrer este camino de actualización para seguir combinando innovación y diseño en futuros desarrollos educativos.

## INDICE

Introducción .....	10
Objetivos del trabajo .....	16
Diseño Metodológico .....	16
Acciones previstas para el desarrollo de la propuesta .....	17
Identificación de intereses y habilidades digitales.....	17
Diseño del material multimedia a incorporar en aula virtual sobre ciudadanía digital .....	17
Organización del aula virtual.....	18
Aspectos considerados en la configuración del aula.....	19
Las actividades prácticas y de intervención previstas para los estudiantes por núcleo temático.....	20
Evaluación prevista para la identificación de resultados .....	21
Resultados.....	22
Identificación de los intereses y habilidades digitales de los estudiantes que cursan TIC.....	22
Desarrollo de la propuesta .....	29
· Características, conocimiento y experiencias previas.....	29
· Desde un marco de referencia psicoeducativo integrador: el modelo de enlace en acción.....	30
· Planificación didáctica del aula virtual.....	34
· Selección y estructura de los contenidos.....	35
· Diseño del aula virtual .....	36
Búsqueda, denominación, alojamiento y acceso del aula.....	36
Estructura general y metodología de aplicación.....	38
Las actividades.....	40
Los recursos .....	43
Selección de videos y sitios insertados en el aula virtual.....	44
Desarrollo de recursos .....	48

Evaluación de la propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de <i>ciudadanía digital</i> correspondientes a la asignatura TIC.....	55
· Evaluación de los estudiantes durante la experiencia de aprendizaje combinado.....	55
· Evaluación de la implementación.....	62
Conclusiones.....	70
Interpretaciones del diseño y de los resultados.....	70
Síntesis de los puntos clave del trabajo final integrador.....	72
Bibliografía.....	74

## INDICE de FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Proporción de estudiantes considerando los medios disponibles con acceso a internet .....	23
<i>Figura 2.</i> Proporción de estudiantes considerando las redes y/o aplicaciones de uso frecuente .....	24
<i>Figura 3.</i> Proporción de estudiantes en relación al tipo de recurso elegido para búsqueda y selección de información en internet .....	25
<i>Figura 4.</i> Proporción de estudiantes según el recurso elegido para procesar datos e información .....	25
<i>Figura 5.</i> Proporción de estudiantes según el recurso elegido para realizar presentaciones .....	26
<i>Figura 6.</i> Proporción de estudiantes según reconocimiento del concepto de ciudadanía digital .....	26
<i>Figura 7.</i> Proporción de estudiantes según la opinión y utilidad asignada a la incorporación de un sistema complementario y combinado de aprendizaje en línea .....	27
<i>Figura 8.</i> Proporción de estudiantes según la importancia asignada a la incorporación de tic para mejorar sus experiencias de aprendizaje .....	27
<i>Figura 9.</i> Proporción de estudiantes según experiencias previas de aprendizaje combinado en la institución .....	28
<i>Figura 10.</i> Proporción de estudiantes según importancia otorgada a aspectos asociados a aprendizajes nuevos .....	30
<i>Figura 11.</i> <a href="#">Datos de acceso</a> al aula virtual ticsagrada.cronrooms .....	37
<i>Figura 12.</i> Captura de pantalla del acceso al aula virtual “Ticsagrada” .....	38
<i>Figura 13.</i> Captura de pantalla de la presentación del curso Ciudadanía Digital	39
<i>Figura 14.</i> Captura de pantalla visualizando las tres secciones propuestas..	40
<i>Figura 15.</i> Captura de pantalla visualizando actividades para la primera sección “Introducción” .....	41
<i>Figura 16.</i> Captura de pantalla visualizando explicación en aula virtual de la actividad para la sección “Cinco actuaciones virtuales” .....	42
<i>Figura 17.</i> Captura de pantalla visualizando explicación en aula virtual de la actividad para la sección “Nuevas brechas digitales y nuevas oportunidades”.	43



<i>Figura 18.</i> Captura de pantalla de video de YouTube incluido en el aula virtual, sección introductoria .....	44
<i>Figura 19.</i> Captura de pantalla del sitio enlazado mediante hipervínculo en una de las presentaciones multimedia elaboradas para la sección de actuaciones virtuales, para complementar explicación y ejemplos sobre comercios, negocios y marketing digital .....	45
<i>Figura 20.</i> Captura de pantalla del sitio enlazado en presentación .....	45
<i>Figura 21.</i> Captura de pantalla del sitio en presentación en aula virtual ...	46
<i>Figura 22.</i> Captura de pantalla del sitio web desarrollado para la materia en presentación en aula virtual .....	46
<i>Figura 23.</i> Captura de pantalla de artículo sobre aprendizaje invisible incluido en aula virtual .....	47
<i>Figura 24.</i> Captura de pantalla de artículo sobre tendencias educativas incluido en aula virtual .....	48
<i>Figura 25.</i> Representación esquemática de navegación inicial del aula virtual	49
<i>Figura 26.</i> Representación esquemática del mapa con libre desplazamiento ...	50
<i>Figura 27.</i> Presentación animada elaborada para introducir el espacio y la experiencia, inserta en la primera sección del aula virtual .....	51
<i>Figura 28.</i> Imágenes de presentaciones animadas insertas en la primera sección del aula virtual .....	52
<i>Figura 29.</i> Módulo explicativo para profundizar actuaciones virtuales, incluido en la segunda sección del aula virtual .....	53
<i>Figura 30.</i> Captura de pantalla de ventana con hipervínculo al sitio web de la materia, incluida en el módulo explicativo sobre actuaciones virtuales ...	53
<i>Figura 31.</i> Imagen interactiva para el abordaje de las nuevas brechas y oportunidades, incluida en la tercera sección del aula virtual .....	54
<i>Figura 32.</i> Captura de pantalla de la tercera sección del aula virtual, evidenciando la complementariedad entre imagen interactiva, propuesta de foro y actividad	55
<i>Figura 33.</i> Captura de pantalla del registro individual como seguimiento y valoración de distintas acciones en encuentros presenciales .....	56
<i>Figura 34.</i> Captura de pantalla de una actividad entregada por aula virtual con hipervínculo a la producción de los estudiantes, detallando fuentes y división de tareas .....	57

<i>Figura 35.</i> Captura de pantalla de una producción entregada por aula virtual mediante hipervínculo, <a href="#">una presentación animada subida a youtube</a> para analizar las implicancias de la ciudadanía digital .....	58
<i>Figura 36.</i> Captura de pantalla de una <a href="#">producción de estudiantes</a> durante la experiencia, para exponer sus búsquedas desde las actuaciones propuestas	58
<i>Figura 37.</i> Captura de pantalla de <a href="#">producción de estudiantes</a> durante la experiencia, para exponer sus búsquedas con las actuaciones propuestas	59
<i>Figura 38.</i> Captura de pantalla de <a href="#">producción de estudiantes</a> durante la experiencia, para exponer sus búsquedas, propuestas y opiniones respecto al planteo de nuevas brechas y oportunidades digitales .....	60
<i>Figura 39.</i> Fotografía de los estudiantes trabajando en aula virtual, durante las clases presenciales en sala de computación, día 2 de octubre de 2019 ...	61
<i>Figura 40.</i> Captura de pantalla sobre la <a href="#">actividad desarrollada por un estudiante</a> durante la experiencia con aula virtual .....	61
<i>Figura 41.</i> Captura de pantalla evidenciando la configuración de las calificaciones en el aula virtual, considerando todas las actividades .....	62
<i>Figura 42.</i> Fotografía de estudiantes trabajando en aula virtual, durante las clases presenciales en sala de computación, día 9 de octubre de 2019 .....	62
<i>Figura 43.</i> Captura de pantalla exponiendo las preguntas de la consulta disponible en el aula, al finalizar la experiencia .....	63
<i>Figura 44.</i> Proporción de estudiantes considerando la adaptación a la modalidad de aula virtual ticsagrada.cronrooms.com .....	64
<i>Figura 45.</i> Proporción de estudiantes considerando aspectos destacados de la experiencia de aprendizaje combinado para abordar la ciudadanía digital ..	65
<i>Figura 46.</i> Captura de pantalla sobre la <a href="#">actividad desarrollada por un grupo de estudiantes</a> para ejemplificar temas y propuestas .....	66
<i>Figura 47.</i> Proporción de estudiantes considerando su opinión respecto a la posibilidad de una modalidad combinada en otras materias .....	67
<i>Figura 48.</i> Captura de pantalla sobre la <a href="#">actividad desarrollada por un grupo de estudiantes</a> sobre “Creaciones fanáticas” .....	68
<i>Figura 49.</i> Captura de pantalla exponiendo las preguntas realizadas al equipo directivo .....	69

## INTRODUCCIÓN

“Una experiencia educativa de calidad consiste en la integración dinámica de contexto y contenidos”

(Garrison R. y Anderson. F, 2005, p.19)

El trabajo aborda estrategias y alternativas para mejorar la experiencia de aprendizaje y enseñanza de *ciudadanía digital* en el ciclo orientado del Instituto Jesuita Sagrada Familia (IJSF).

Motivó el presente trabajo, el interés de indagar y profundizar en las prácticas que realizan los jóvenes de cuarto año, en el espacio curricular denominado *Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)* en las tres orientaciones que ofrece la institución: economía, humanidades y ciencias naturales. En lo personal, el ciclo 2019 fue el primero como docente en este espacio TIC, con un programa y planificación diferentes respecto a años anteriores; después de 15 años en la institución, pero a cargo de otro curso y otra materia.

El planteo contempla la aplicación y uso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como parte de un proceso de revisión, adaptación y cambio en el ámbito educativo: “El denominado iceberg digital ha dado la gran oportunidad de revisar roles, funciones y modos de entender la educación formal y la actuación profesional” (Sevilla, Tarasow, Luna, 2017, p.26). Ejemplo de estos cambios que pueden transformar las prácticas son los Espacios de Opción Institucional (EOI), planteados en el Ciclo Orientado del Nivel Medio. En particular, el EOI denominado TIC permite la profundización de los ejes y aprendizajes sugeridos desde la *Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa del Ministerio de Educación* de Córdoba. Además, representa una oportunidad para la implementación de cambios que evidencien potencial comunicativo e interactivo del aprendizaje en red (Garrison y Anderson, 2005).

En consecuencia, una de las facultades de las propuestas de enseñanza y aprendizaje combinado, no sólo radica en la información disponible, también en el intercambio, la variedad de medios visuales, textuales, auditivos, y la capacidad de trascender distancia, espacio y tiempo. El aprendizaje combinado (blended learning o b-learning en inglés) integra la enseñanza presencial y el uso de tecnologías para instancias virtuales y permite la promoción de cambios no sólo por el uso y aplicación de recursos tecnológicos sino por la manera de plantear el proceso de enseñanza y aprendizaje, recuperando el concepto de innovación educativa (Salinas Ibáñez, 2008). Un objetivo educativo básico y actual es promover “estudiantes críticos y auto-orientados motivados y capaces tanto para la reflexión como para la cooperación” (Garrison y Anderson, 2005, p.40). Y el logro de este objetivo supone el desarrollo de habilidades docentes; no sólo la habilidad para utilizar y aplicar nuevas técnicas y recursos sino, la capacidad de integrar y actuar en los diversos contextos considerando preferencias e intereses (Scolari, 2018, p.126).

En concordancia, favorecer la formación en ciudadanía digital mediante la promoción y fortalecimiento de los estudiantes para participar en la sociedad en línea implica: “La construcción de nuevos modos de hacer y acceder a la información, de construir nuevos espacios de interacción y de generar conocimientos en red” (Sancho Gil, Hernández Hernández y Rivera Vargas, 2016, pág. 29).

En este marco, reconocer las situaciones que forman parte de la vida cotidiana de los adolescentes permite identificar el uso y apropiación de distintos medios que en muchas oportunidades difieren en el modo estructurado y controlado propuesto en algunas aulas. Esta distancia, reconocida como disonancia digital, impulsa la reflexión para repensar la manera de estimular capacidades técnicas, tecnológicas, culturales y comunicativas en los estudiantes como productores y consumidores responsables (Scolari, 2018, p.30).

El *prosumidor* como figura intermedia entre productor y consumidor es clave para abordar de manera responsable la temática de ciudadanía digital porque favorece la participación social, la comunicación y distintas prácticas en red que pueden ser profundizadas con esta modalidad. Además, esta forma de

producción y consumo de contenidos y productos se asocia al concepto de inteligencia distribuida (Pea, 2001) entre los recursos, las personas, los entornos y las situaciones. Los modos de conocer y aprender están íntimamente relacionados con los artefactos culturales de las situaciones, que involucran a las personas y a las herramientas (Brown, et al., 2016).

“¿En qué forma sirven las herramientas como artefactos de la inteligencia distribuida que proporcionan ocasiones nuevas para contribuir a la actividad según la define una comunidad de usuarios de esas herramientas?” (Pea, 2001, p.80). El diseño de estos artefactos, evidenciado en una propuesta educativa que involucra el uso de herramientas digitales, es una variable que puede mejorar la accesibilidad y el cumplimiento de las funciones previstas y el abordaje de una temática que promueve permanentes enlaces con vivencias, experiencias personales o cercanas y el contexto local.

La importancia de las transacciones desde este enfoque distribuido radica en las negociaciones que permiten distinguir posibilidades entre muchas consideradas (Pea, 2001, p.107). La reflexión y el reconocimiento que supone una transacción para lograr mejores aprendizajes, habilita la contemplación de ordenamientos diferentes a la práctica existente. Animarse a explorar y superar la recepción pasiva de los estudiantes para fortalecer su rol como *agentes de cambio* supone la incorporación de diversos intercambios, poniendo énfasis en la reflexión crítica, la exploración de posibilidades y la negociación -que permite la valoración de oportunidades-. Un desafío para la enseñanza que puede invisibilizar las TIC estimulando la capacidad de generar y conectar conocimientos sin priorizar ninguna tecnología o recurso y sin dejar al mismo tiempo de adaptarse y buscar actualizaciones (Cobo y Moravec, 2011, p.35).

El presente trabajo implicó la elección de un eje para el espacio curricular TIC y la manera de potenciar la autonomía y producción del estudiante. El eje temático es la *ciudadanía digital*. La elección responde a dos razones: la primera, es un tópico recomendado en el diseño curricular provincial y la segunda, posibilita diversas instancias de intercambio, producción y transferencia de los distintos tópicos, matices y enfoques como tema de profunda actualidad; potenciados mediante el diseño de un aula virtual para acceder a la primera

experiencia institucional con una plataforma educativa de estas características y en esta institución. Esta intención alude a una visión distribuida de la cognición que abarca a otras personas, medios, contexto y artefacto, una posición que considera al entorno no sólo como fuentes de entrada y receptores sino como vehículo de pensamiento además del residuo que supone ese pensamiento (Perkins, 2001, p.128).

Frente a esta situación, surgieron los primeros interrogantes: ¿Cómo se pueden abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la *ciudadanía digital*, considerando la interacción que permiten los recursos digitales, con estudiantes del nivel secundario, en el cuarto año del ciclo orientado? ¿Cómo se puede idear un marco de acceso que promueva conocimiento y en particular, de orden superior?

Para implementar la propuesta educativa centrada en el abordaje de la *ciudadanía digital*, se contempló el diseño y uso de un aula virtual para el aprendizaje combinado. Se plantearon las siguientes opciones para el desarrollo de la propuesta:

- El trabajo colaborativo para la producción de contenidos situados<sup>1</sup> y de interés de los estudiantes, porque es una práctica de participación real y concreta que busca respetar la identidad personal y social para expresar y comunicar distintas miradas.
- La vivencia de una experiencia de aprendizaje combinado utilizando el sistema web educativo virtual más reconocido a nivel mundial, considerando el tiempo limitado compartido en la materia TIC.

La prioridad fue el abordaje de la ciudadanía digital en un entorno virtual con herramientas digitales que potencien en los estudiantes la apropiación del tema de manera novedosa. Se promovió el aprendizaje de los siguientes núcleos conceptuales:

---

<sup>1</sup> En referencia a un enfoque de enseñanza situada (Díaz Barriga, 2005), específicamente promoviendo en el estudiante la adquisición de estrategias y producción de contenidos desde sus particularidades, necesidades, intereses y experiencias.

- Conceptos y abordaje de ciudadanía digital desde distintas miradas: la modificación de las condiciones y acceso a la ciudadanía con la incorporación de tecnologías digitales, el ejercicio de los derechos y las transformaciones en las dinámicas de participación social, las actuaciones relacionadas con las normas, el respeto y la alfabetización necesaria para actuar en escenarios digitales y en red.
- Cinco actuaciones virtuales para reconocer y ejemplificar: gobierno virtual, negocios virtuales, comercio virtual, educación virtual y cuidados en el espacio virtual.<sup>2</sup>
- Nuevas brechas digitales: Los desafíos actuales asociados a la diversidad de entornos y el uso de múltiples redes, el análisis de casos para abordar la interacción, producción y consumo en los espacios virtuales. Otras formas de implicación y compromiso: el valor de experiencias y espacios no formales e informales para potenciar y mejorar los aprendizajes.

La innovación educativa radica en el diseño de una experiencia de *aprendizaje combinado* como vivencia concreta de ciudadanía digital.

La fundamentación pedagógica de la propuesta contempló cinco aspectos: la reflexión desde los enfoques psicoeducativos del aprendizaje, las orientaciones para una educación personalizada desde la pedagogía ignaciana, el fortalecimiento de capacidades básicas y específicas del recorte disciplinar, la necesidad de promover la conexión y producción de contenidos y conocimiento, el trabajo colaborativo y participativo hacia un aprendizaje distribuido. Estas reflexiones se complementan y son coherentes desde una perspectiva didáctica actual, que prioriza el sentido de transferencia al aprender, promoviendo una concepción amplia de la cognición que supera la adquisición de información, intentando contribuir a las capacidades de desarrollo para pensar y conocer mejor (Litwin, 2008, p. 55). Cómo se gesta y qué se espera de nuestros estudiantes en un clima que debe ser estimulante como propuesta, entorno y participación,

---

<sup>2</sup> Esta selección contempla los aprendizajes sugeridos desde la *Subsecretaría de promoción de igualdad y calidad educativa* de Córdoba para este tema particular.

forman parte de las primeras preguntas para detectar oportunidades y diseñar experiencias que atiendan necesidades y opiniones.

La profundización e interacción de los enfoques psicoeducativos es clave para entender las posibilidades y también la complejidad del proceso de enseñanza hacia una necesaria revisión y rediseño de las propuestas y el rol docente para promover experiencias reflexivas para los estudiantes y para conectar y complementar las prácticas escolares aludiendo al modelo de enlace propuesto como dispositivo para la acción (Ferreyra y Pedrazzi, 2015). El fortalecimiento de las capacidades para la resolución de problemas, la promoción de creatividad y el trabajo en colaboración son claves para potenciar un aprendizaje profundo. Este tipo de aprendizaje también se vincula con el *aprendizaje significativo y situado* y la necesidad de implicar a los estudiantes en actividades que se asocien con sus intereses; se relacionen con sus recorridos previos y, además estén contextualizadas mediante prácticas o situaciones concretas (Estrada, 2017).

La educación personalizada desde la pedagogía ignaciana, destaca el rol activo del estudiante para descubrir y fortalecer sus habilidades. El énfasis puesto en el valor de las actitudes: del estudiante, del docente y del entorno educativo para considerar las capacidades de cada uno, el esfuerzo por superarse y la entrega al servicio de otros que permite interactuar aceptando y asumiendo las posibilidades y la situación de quien enseña y quien aprende (Vásquez, 2006).

La educación virtual es una de las metodologías recomendadas para el abordaje de ciudadanía digital, entendiendo que “la destreza tecnológica ya no remite al uso diestro de los dispositivos, sino que demanda un desempeño óptimo en el entorno digital en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros” (Cobo, 2016, p.71).

En definitiva, el presente trabajo contempla a la persona-más (Perkins, 2001) considerando al estudiante más el entorno como sistema y pretende ser un aporte para la enseñanza y el aprendizaje de ciudadanía digital, en un entorno virtual que complemente la presencialidad y promueva un proceso permeable y abierto de construcción y práctica educativa. Una perspectiva integradora que



considere concepciones, problemas y experiencias; aportaciones de distintas fuentes de conocimientos y las interacciones posibles que operen como un saber para la acción. Una perspectiva centrada en el alumno pero también en la labor que atañe como profesor (Caballero y Bolívar, 2015, p.62) porque interesan las oportunidades que surgen de la interacción y de la investigación en la acción para reflexionar y profundizar problemas y explorar nuevas alternativas y soluciones ante escenarios complejos y dinámicos.

## OBJETIVOS

### Objetivo General

Desarrollar una propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de *ciudadanía digital* correspondientes a la asignatura TIC utilizando un aula virtual, para incorporar la modalidad de aprendizaje combinado.

### Objetivos Específicos

- Identificar intereses, experiencias y conocimientos previos de los estudiantes asociados al manejo de recursos TIC, disponibilidad y temática específica, mediante un sondeo exploratorio.
- Diseñar e implementar un curso en un aula virtual con recursos multimedia, para la gestión de los contenidos y actividades sobre ciudadanía digital.
- Evaluar el proceso de apropiación de la temática desarrollada mediante indicadores de logro elaborados *ad hoc*.

## DISEÑO METODOLÓGICO

La propuesta se desarrolló para estudiantes de cuarto año del Ciclo Orientado en nivel medio del Instituto Jesuita Sagrada Familia, durante el cursado del Espacio de Opción Institucional denominado TIC. El IJFS pertenece a la Compañía de Jesús, ubicado en barrio Pueyrredón. Se fundó en 1927, incorporando el nivel secundario en 1960. Su misión es la formación para el desarrollo integral buscando la excelencia académica, humana y cristiana, el denominado Magis inspirado en la Pedagogía Ignaciana. La propuesta educativa

lleva a contextualizar, experimentar, reflexionar, actuar sobre la realidad y evaluar el proceso de un modo progresivo para ejercitar la disposición para abordar dificultades y obstáculos y prepararse en un camino de búsqueda y crecimiento donde el rol docente como orientador es clave. Una de las anotaciones sobre los ejercicios espirituales aplicable a esta pedagogía y relevante al momento de concebir este trabajo expresa: no es la abundancia de conocimientos lo que llena y satisface a la persona sino el sentir y gustar de las cosas internamente (Vásquez, 2006). El gusto y el disfrute fueron dos premisas consideradas al momento de idear el abordaje de ciudadanía digital y las distintas actividades propuestas.

Contextualizar, reconociendo espacios, tiempos, personas y prácticas permite contemplar particularidades y detectar oportunidades para un diseño más efectivo. Atendiendo al planteo de aprendizaje combinado, se identifican estos aspectos: la carga horaria de la materia TIC es de tres horas semanales asignadas, aclarando que la hora en nivel medio es de 40 minutos reloj; con un promedio variable de 30 estudiantes por división. Esta asignación horaria limita en la dinámica e intercambio presencial el abordaje de temas y recursos que pueden ser profundizados con esta modalidad mixta.

Actualmente, el colegio no contempla el uso de una plataforma educativa. Se adaptó en el inédito ciclo 2020 a raíz de la pandemia y el aislamiento social obligatorio utilizando la aplicación Classroom de Google; pero el aula virtual propuesta en el trabajo final fue desarrollada e implementada en el ciclo 2019 y es adaptable a este contexto particular. Como antecedente indirecto, en referencia al uso de recursos digitales, la institución cuenta con un sistema interno para el registro de calificaciones que puede ser sincronizado para exportar datos de la gestión de estudiantes de la provincia de Córdoba, perteneciente a la Dirección General de Planeamiento, Información y Evaluación Educativa alojado en la plataforma Ciudadano Digital.

Por tanto, se relevaron las condiciones y recursos en la institución que facilitan la implementación de un aula virtual: la conexión a Internet de acceso controlado con disponibilidad en aula y en sala de Informática, como espacio físico complementario disponible para el espacio curricular.

## Acciones para el desarrollo de la propuesta:

### ▪ **Identificación de los intereses y habilidades digitales de los estudiantes que cursan TIC**

- Para alcanzar este propósito, se propuso un sondeo espontáneo sobre plataformas educativas y experiencias previas.
- Se indagó además en las habilidades, intereses, y preferencias en el uso de recursos multimediales mediante una encuesta.<sup>3</sup>

### ▪ **Diseño del material multimedia a incorporar en el aula virtual sobre ciudadanía digital**

Se utilizaron una serie de herramientas y recursos multimedia gratuitos y en línea (Emaze, Animatron, Genial.ly) para complementar la organización de secciones y actividades prediseñados de Moodle. Las producciones acompañaron los distintos núcleos temáticos del planteo:

- Para presentar el curso una tarjeta digital animada; una introducción conceptual elaborando una presentación animada; la explicación y ejemplificación de diversas actuaciones virtuales en formato de dossier interactivo; las nuevas brechas digitales mediante una imagen interactiva.

### ▪ **Organización del aula virtual**

- La planificación de las distintas etapas y actividades para el desarrollo de este eje temático como curso de ciudadanía digital supuso la búsqueda y selección de una plataforma educativa en línea accesible.
- El aula virtual "TIC Sagrada", donde se alojó la propuesta sobre ciudadanía digital, se generó con la plataforma Moodle. El paquete de software Moodle, gratuito en Internet, es un proyecto ideado como forma de apoyo a una educación que se basa en una filosofía del

---

<sup>3</sup> Esta identificación se detalla en las páginas 22 a 30 del presente trabajo.

aprendizaje, específicamente, en la “pedagogía constructorista social” (Domínguez Lázaro, 2010).

- En relación a la plataforma Moodle<sup>4</sup>, una de las más utilizadas para aprendizaje combinado, promueve una experiencia de uso significativa hacia la valoración del aprendizaje colaborativo y en red. Un proceso basado en la participación, donde las personas en grupos comparten experiencias, ideas, y recursos en un espacio de interés común (Contreras Espinosa, Alpiste Penalba, Eguía Gómez, 2006). Además, esta plataforma permite una enorme flexibilidad didáctica y un alto índice de usabilidad (Domínguez Lázaro, 2010).
- El alojamiento de la plataforma, valorando la situación de la institución, se efectuó con las dos alternativas consideradas: Moodlecloud y Cronrooms. Ambas fueron utilizadas y adaptadas para las tres divisiones; A, B y C en las orientaciones Humanidades, Economía y Naturales respectivamente.

#### ▪ Aspectos considerados en la configuración del aula

##### ✓ La planificación didáctica priorizando:

- La comprensión y reconocimiento del concepto de ciudadanía digital y explorar características.
- Las posibilidades del aprendizaje combinado mediante una experiencia concreta.
- La elaboración de producciones digitales para recuperar los aprendizajes básicos y la generación de propuestas viables aplicando fundamentos y conceptos trabajados en este recorrido.

¿Por qué estas prioridades? Porque se planificó considerando experiencias que representen desafíos que permitan expresiones no convencionales de los estudiantes, tomando como estrategias

---

<sup>4</sup> Moodle es una aplicación web creada específicamente por educadores para ayudar al desarrollo de contenidos, herramientas útiles y actividades por Internet con el fin de apostar por una calidad de enseñanza adaptada al progreso y a las tecnologías.

centrales la integración para dotar de significado los conocimientos propuestos y la significatividad buscando implicación en las producciones, estimulando conocimientos personales, sociales, explicativos y técnicos en cada tramo (Litwin, 2008).

- ✓ **La prueba del aula mediante el uso y registro** de la experiencia en el ciclo 2019.
- ✓ **La organización docente para administrar el entorno**, contemplando el soporte técnico necesario y suministrado desde el alojamiento.

Los objetivos de la materia TIC fueron considerados al momento de idear el espacio:

- Promover el desarrollo creativo mediante la adquisición de competencias digitales, contemplando las necesidades y características del estudiante, el grupo y el contexto.
- Relacionar secuencias, aprendizajes y experiencias de los distintos espacios curriculares de cuarto año mediante el uso de tecnologías multimedia y favorecer la producción de contenidos generados por los estudiantes.
- Construir un entorno personal de aprendizaje que permita enriquecer las experiencias en colaboración, ampliando las fronteras del aula-institución; entendiendo que nos desenvolvemos en sistemas complejos y en red.
- **Las actividades prácticas y de intervención para los estudiantes por núcleo temático**
  - ✓ **Ciudadanía digital, un concepto complejo y en construcción:**  
Las actividades en esta primera aproximación general fueron la configuración de una wiki para activar la búsqueda, la lectura del

material recomendado y la participación en foro a partir de una consigna.

- ✓ **Las actuaciones virtuales:** gobierno, negocios, comercio, educación y cuidados en el espacio virtual. La actividad de producción colaborativa en grupos fue la confección de un mapa digital para explicar y ejemplificar estas actuaciones y la participación en foro para evidenciar los aportes de otras producciones. Se contempló en este apartado la incorporación del enlace al sitio web de la materia para el acceso, integración y uso de todos los recursos, conceptos y miradas expuestos y recomendados en la materia. El sitio web TIC Sagrada, realizado con la aplicación Google Sites, expone la presentación del espacio curricular, el enfoque particular y diferentes páginas por orientación, y también posee enlaces a videos breves de distintos referentes que complementan una de las actividades previstas en este proyecto, el análisis de casos.
- ✓ **Nuevas brechas digitales. Nuevas oportunidades que surgen:** análisis de casos para abordar la interacción, producción y consumo en los espacios virtuales. Otras formas de implicación y compromiso: el valor de las experiencias y los entornos de aprendizaje no formal e informal.<sup>5</sup> Las actividades son la participación en foro para intercambiar opinión sobre el análisis de los casos presentados y una actividad de producción grupal para recuperar una experiencia de aprendizaje informal.

## ▪ Evaluación para la identificación de resultados

Se consideraron dos instancias de evaluación de la experiencia para detectar aspectos destacables y a mejorar involucrando a los estudiantes como protagonistas del proceso y a directivos:

---

<sup>5</sup> En alusión al aprendizaje a lo largo de la vida abordado por Unesco y OCDE en esta última década.

1. Una [encuesta dirigida a los estudiantes](#) para recuperar comentarios sobre la propuesta y su implementación.
2. Una [consulta a la dirección del nivel para conocer opinión y percepción](#) respecto a la implementación de un sistema de aprendizaje combinado, y la propuesta específica para abordar ciudadanía digital desde el espacio TIC.

La evaluación particular de los estudiantes durante este recorrido y propuesta de aprendizaje compartido mediante un aula virtual contempló:

- El seguimiento de la participación en foros utilizando el sistema de calificación individual cuantitativa con porcentajes de la plataforma.
- La evaluación de las actividades entregadas y previstas en aula virtual.
- El seguimiento del proceso de cada estudiante y grupo de trabajo en el intercambio y trabajo, presencial en aula y sala de informática; y virtual.

## RESULTADOS

- **Identificación de los intereses y habilidades digitales de los estudiantes que cursan TIC**

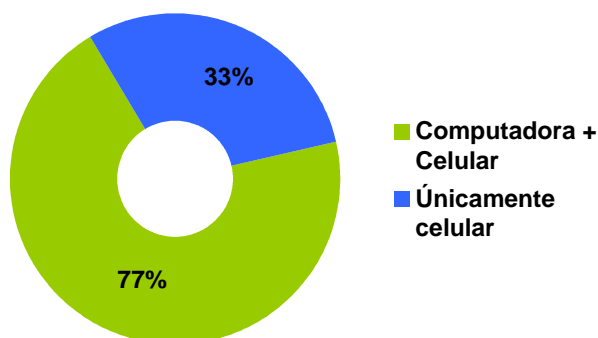
En la actualidad, la mayoría de los adolescentes poseen acceso permanente a dispositivos móviles, conexión a internet y demuestran habilidades y manejo fluido de distintos recursos en línea y en red. Las características de los denominados nativos digitales hace dos décadas atrás (Prensky, 2001) continúa interpelando a docentes ante la necesidad de cambios que superan la incorporación de tecnologías e implican la revisión de formas, contenidos y contexto.

El desafío implica incorporar nuevos métodos, en algunos casos mediante experiencias lúdicas (Prensky, 2001) sin olvidar la importancia de reconocer la revisión del rol docente como orientador que potencia en ellos habilidades participativas y creativas (Scolari, 2018). En este sentido, el trabajo de reconocimiento de las habilidades digitales de los estudiantes de cuarto año del IJSF no sólo consideró el acceso y manejo de recursos sino experiencias previas de aprendizaje combinado y ciudadanía digital.

Los datos corresponden a los estudiantes del año 2019 y fueron obtenidos mediante sondeo en aula y dos encuestas a lo largo del ciclo. La información respecto a la composición del grupo, acceso a recursos, usos y preferencias se obtuvo con el primer intercambio en aula y una encuesta diseñada al comenzar el ciclo; el reconocimiento de experiencias previas de aprendizaje combinado y aproximación a ciudadanía digital a través de una segunda encuesta en la segunda mitad del año al iniciar la temática elegida.

El análisis de la primera encuesta, al inicio del ciclo y con una población de 97 estudiantes en total, reveló que 46% eran mujeres y 54%, varones. La edad de los estudiantes oscila entre los 14 y 16 años. En relación a la disponibilidad de recursos, el 99% tenía al menos un medio de acceso diario para consultar e intercambiar información o dudas escolares y un 93% contaba con conexión a internet en sus hogares y/o celulares.

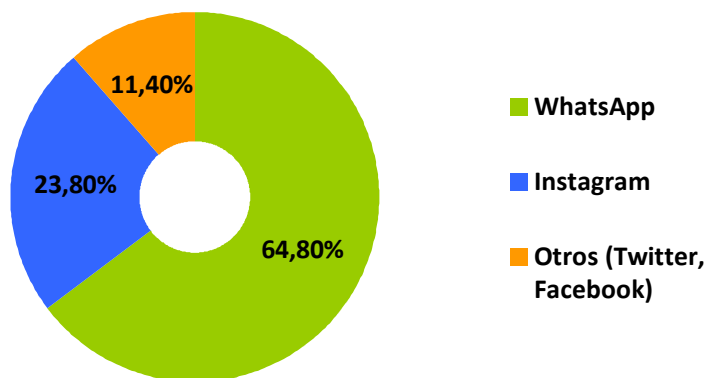
Respecto a la frecuencia de uso, el 95% confirmó el uso diario de computadora o celular para consultar tareas, material o dudas escolares y en relación a los medios, un 77% contó con pc o notebook además de celular en sus hogares mientras el 33% restante afirmó contar con el uso exclusivo de celular.





*Figura 1.* Proporción de estudiantes considerando los medios disponibles con acceso a internet

En relación al uso, todos manifestaron utilizar redes y buscadores de manera frecuente y regular, durante un promedio de 5 horas al día. El 59.5% usa 2 o 3 redes o aplicaciones, el 28.6% sólo una de manera frecuente y el 11.9% restante, más de 3. Respecto a las elecciones, el 64.8% manifiesta el uso constante de Whatsapp, como vía de comunicación y consulta frecuente mediante los grupos entre pares y eventualmente, con algunos profesores o preceptores para uso escolar. El 23.8% usa Instagram y el resto también utiliza Twitter y Facebook. Aunque el uso es social e informal, la mayoría manifestó su utilidad para avisos, tareas o contenidos asociados al colegio. Es notable que ninguno manifestó el uso frecuente de su correo electrónico como actividad diaria. En el particular ciclo 2020, en el marco de pandemia que obligó a una educación virtual, los estudiantes manifestaron la consulta diaria en Instagram para conocer avisos y publicaciones institucionales.



*Figura 2.* Proporción de estudiantes considerando las redes y/o aplicaciones de uso frecuente

Además del uso de redes, se analizó cómo abordan la búsqueda de información en internet y el manejo de recursos para procesar datos y generar sus propias producciones. Para búsquedas, el 57,1% utiliza Google, mientras el 31% prefiere Chrome o Explorer y el resto otros medios entre los cuales, destaca Youtube. Para procesar datos o analizar, el 75% utiliza word y excel mientras un

20% resalta el uso de drive para documentos y hojas de cálculo al trabajar de manera colaborativa. Para presentaciones, el 35% afirma utilizar Prezi mientras el 40% reconoce el uso de Power Point para sus presentaciones y el 25% refiere el uso de otros recursos para elaborar vídeos editados, presentaciones animadas o infografías.

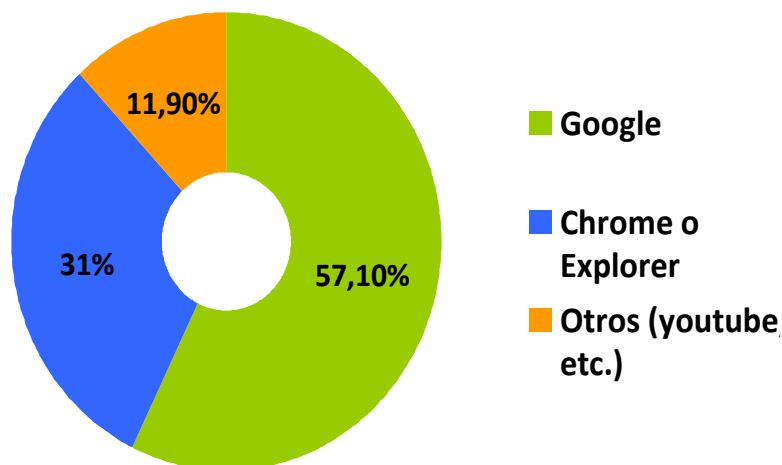


Figura 3. Proporción de estudiantes en relación al tipo de recurso elegido para búsqueda y selección de información en internet

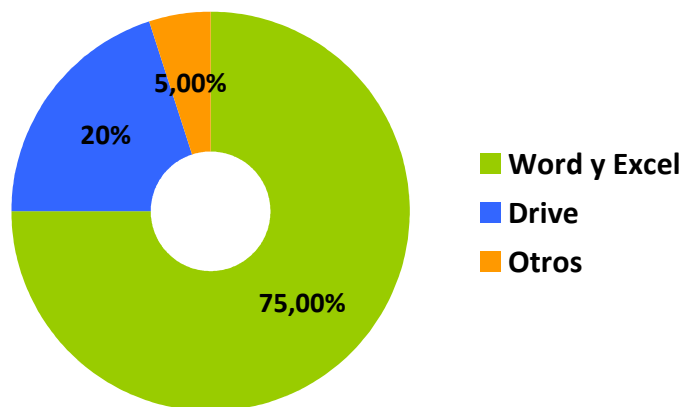
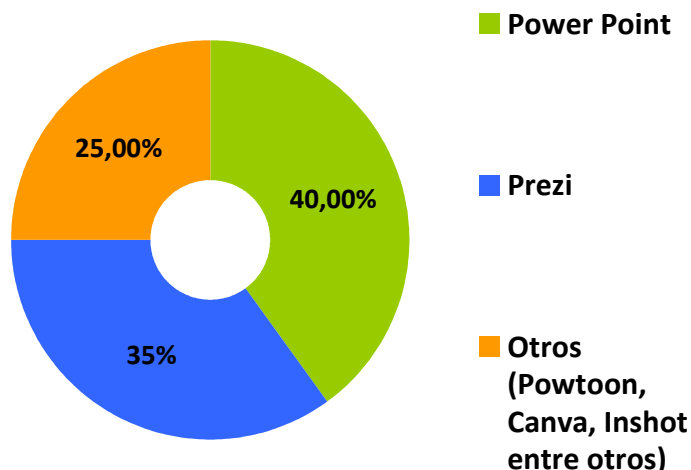
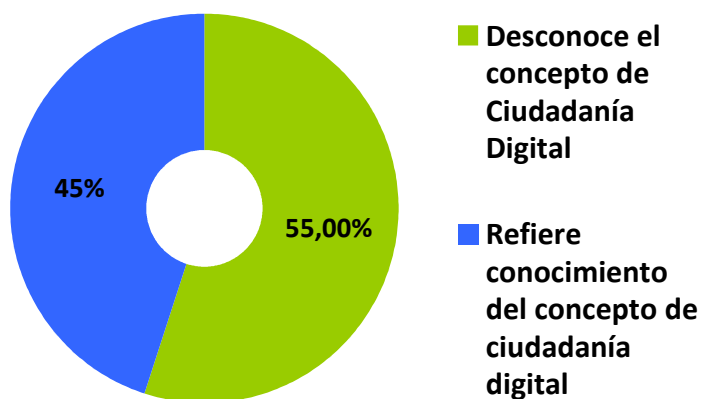


Figura 4. Proporción de estudiantes según el recurso elegido para procesar datos e información



*Figura 5.* Proporción de estudiantes según el recurso elegido para realizar presentaciones

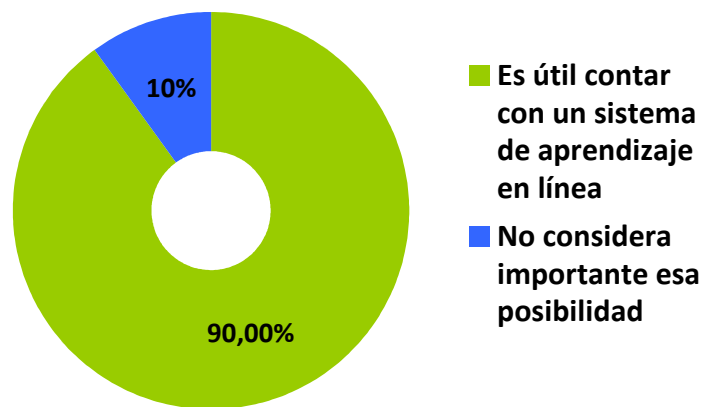
A mediados del ciclo lectivo, se propuso una segunda encuesta exploratoria para reconocer conocimientos y percepción sobre ciudadanía digital y experiencias con plataformas educativas y modalidad combinada. El 55% expresó desconocer el término ciudadanía digital mientras el 45% afirmó conocerlo; sin embargo, al profundizar el sondeo, los conceptos y relaciones fueron parciales.



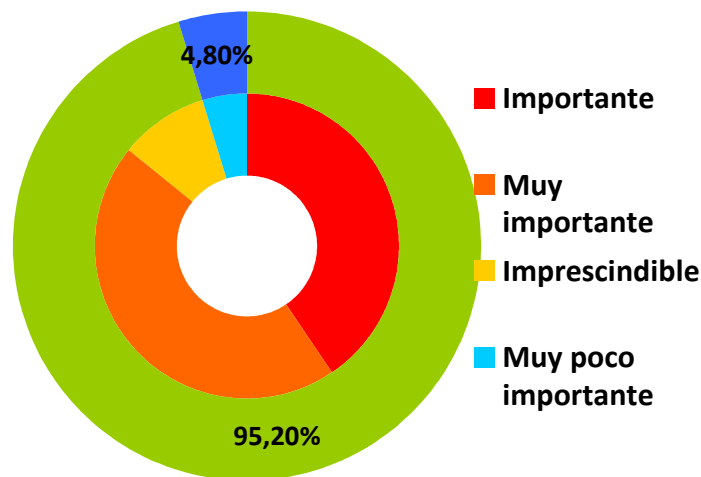
*Figura 6.* Proporción de estudiantes según reconocimiento del concepto de ciudadanía digital

Respecto a la percepción sobre la incorporación de un sistema de aprendizaje en línea, complementario a la actual modalidad presencial de cursado en nivel medio, el 90% consideró útil e importante contar con esa posibilidad.

Consultados sobre el uso de redes sociales para favorecer aprendizajes, el 95% afirmó aprender por estas vías mientras el 5% opinó que pueden ser una distracción. Cotejando estas opiniones con la primera encuesta al comenzar el año, el 95.2% de los estudiantes consideró importante el uso y aplicación de tic – considerando los matices de la escala, imprescindible, muy importante o importante- para mejorar sus experiencias de aprendizaje en el colegio. Un 4.8% valoró como muy poco importante.



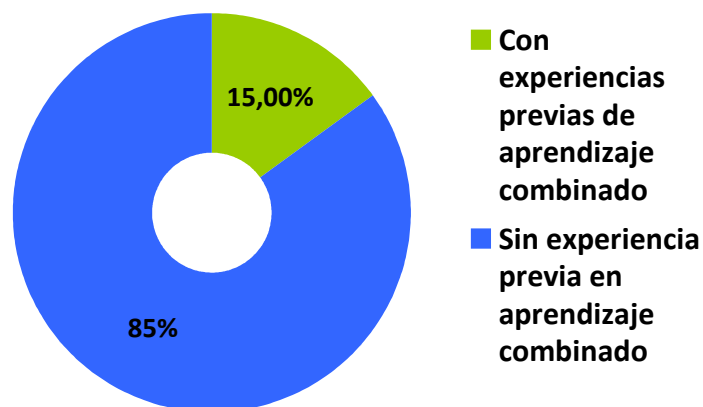
*Figura 7.* Proporción de estudiantes según la opinión y utilidad asignada a la incorporación de un sistema complementario y combinado de aprendizaje en línea



*Figura 8.* Proporción de estudiantes según la importancia asignada a la incorporación de tic para mejorar sus experiencias de aprendizaje

En cuanto a las experiencias de aprendizaje combinado, sólo el 15% en el año 2019, reconoció experiencias previas en años anteriores utilizando como

complemento para algunas clases en una sola materia vía Google Classroom. Al año siguiente, todo el nivel secundario en contexto inédito de aislamiento social obligatorio, utilizó esta plataforma para dar continuidad al proceso educativo en todas las materias y cursos.



*Figura 9.* Proporción de estudiantes según experiencias previas de aprendizaje combinado en la institución

Este análisis progresivo de los estudiantes, sus experiencias y percepciones sobre el uso e importancia de las diferentes tecnologías de la información y comunicación, la temática específica de ciudadanía digital y el manejo de medios y recursos fue motivador para abordar la propuesta con adaptaciones de formatos, contenidos y actividades hacia una experiencia alternativa de cursado y aprendizaje considerando algunas herramientas del modelo de proceso de diseño proactivo adaptado al ámbito educativo y orientado específicamente a mejorar entornos y experiencias de aprendizaje desde una mirada sistémica. En particular, se valoraron estos datos para redefinir el problema de abordaje de la temática como oportunidad y generar una propuesta que vivencie parte del conocimiento planteado (Ideo y Riverdale, 2012).

- **Desarrollo de una propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de *ciudadanía digital* correspondientes a la asignatura TIC**

El aula virtual para incorporar la modalidad de aprendizaje combinado que propone el abordaje de la temática ciudadanía digital, ha sido diseñada contemplando los siguientes lineamientos:

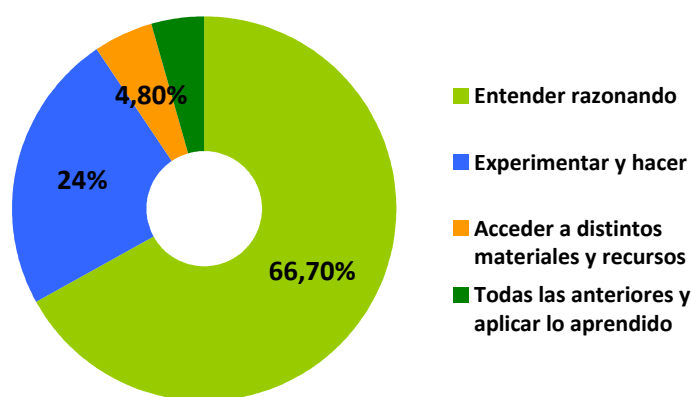
- **Características, conocimiento y experiencias previas**

El descubrimiento y el aprendizaje significativo han sido aportes de Jerome Bruner y David Ausubel vigentes y valiosos porque recuperan el valor de las experiencias. La presentación de situaciones motivadoras que estimulen la indagación y búsqueda son tan importantes como el análisis de los conocimientos previos de los estudiantes. El empleo de todos los recursos posibles para conocer sus motivaciones y planificar en consecuencia, favorece la adquisición de conocimientos significativos y aprendizajes funcionales (Ferreyra y Pedrazzi, 2015).

El reconocimiento del concepto de ciudadanía digital es un disparador posible, pero se reconoce la necesidad de profundizar y experimentar en un contexto de cultura digital, donde los intercambios, enseñanzas y aprendizajes a partir de este conjunto de creencias, saberes, usos y costumbres que surgen en la sociedad con las tecnologías de la información y la comunicación, generan revoluciones y nuevos desarrollos no sólo educativos, sino sociales, políticos, económicos y ambientales (Caccuri, 2016).

Además del sondeo previo para reconocer disponibilidad y manejo de recursos, una pregunta contemplada en la primera encuesta expuso los intereses de los estudiantes al momento de aprender algo nuevo más allá de un área o materia específica. El 66.7% priorizó la comprensión, entender razonando. Un 23.8% eligió experimentar y hacer, mientras un 4.8% eligió la importancia del acceso mediante diferentes materiales y recursos. Fueron llamativas dos aclaraciones contempladas en el 4.5% restante: considerar todos los aspectos como importantes al momento de aprender, la comprensión, la acción y el acceso

y, también se valora la opinión respecto a la necesidad de aplicación o transferencia útiles. Estas percepciones fueron consideradas al momento de idear y organizar la temática y actividades: se contemplaron distintas instancias de intercambio a través de foros; búsquedas orientadas pero flexibles para exponer el abordaje de algunos tópicos específicos, favoreciendo la búsqueda por interés o utilidad, orientando con hipervínculos una serie de alternativas para ampliar selecciones y ejemplos, controlando la dispersión y búsquedas no guiadas y la producción creativa para generar transferencias y reflexiones personales y grupales.



*Figura 10.* Proporción de estudiantes según importancia otorgada a aspectos asociados a aprendizajes nuevos

### **· Desde un marco de referencia psicoeducativo integrador: el modelo de enlace en acción**

Se consideró este dispositivo para reflexionar y actuar integrando aportes de diferentes enfoques y teorías. Se recuperó la propuesta de este modelo para comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje, y mejorarlos (Ferreyra y Pedrazzi, 2015).

Para evidenciar estas consideraciones, se elaboró una secuencia didáctica con las propuestas de abordaje de la temática y las conexiones con aportes desde diversas teorías y enfoques.

Secuencia Didáctica	Interacción de enfoques
<p>1. Se propone previamente, completar un formulario en línea introductorio indagando ¿Qué es ciudadanía digital?</p> <p>Posteriormente, se recuperan las opiniones de todos en aula.</p>	<p>Planteo de una pregunta introductorio indagando <b>saberes previos</b> donde recuperan, por ejemplo, experiencias en espacios como Ciudadanía y Participación o prácticas cotidianas del ámbito doméstico. (Ausubel, Vygotsky)</p>
<p>2. Se inicia el cursado combinado accediendo al aula virtual “Ticsagrada”, curso “Ciudadanía Digital” y se presenta una introducción mediante una serie de recursos multimedia para introducir el concepto y alcances. Se explica la necesidad de profundizar e investigar el tema ante la variedad y diversidad de opiniones. Esta etapa inicial se complementa con intercambios y diálogo en sala de informática mientras acceden a la plataforma. Se proponen dos instancias: una participativa de intercambio vía foro y una producción grupal con lo investigado a través de una wiki.</p>	<p>Participación activa y generación <b>de zonas de desarrollo próximo</b> para el intercambio y la interacción (Vigotsky y Bruner)</p> <p>Propuesta de <b>acciones mediadoras</b> que promueven <b>interdependencia positiva</b> de tareas y objetivos (Johnson y Johnson) promoviendo en el intercambio <b>conflicto creativo para generar una síntesis integradora</b> (wiki).</p> <p>Se induce la <b>búsqueda de información</b> (Perkins y Gardner) y se estimula una <b>actitud motivadora y positiva</b> en relación al aprendizaje de este nuevo concepto-contenido (Ausubel).</p>
<p>3. Se distinguen diversas actuaciones virtuales mediante un dossier interactivo con ejemplos y se propone la búsqueda de ejemplos y experiencias en grupos reducidos con la posibilidad de compartir el proceso vía foro.</p>	<p>Se transmiten experiencias propias y del entorno como <b>modelos</b> y se establecen metas cortas para esta instancia destacando la <b>significatividad</b> –lógica y psicológica- del reconocimiento de estas actuaciones (Bandura y Ausubel).</p> <p>Se promueve la <b>práctica activa</b> pero también <b>reflexiva</b> para que los estudiantes identifiquen desde sus experiencias y/o entornos, las diversas actuaciones virtuales (Perkins).</p> <p>Aprendizaje y reflexión activos en colaboración con otros (Vásquez)</p>
<p>4. Se presentan “nuevas brechas digitales” mediante una imagen</p>	<p>Se buscar explorar <b>las potencialidades de cada estudiante</b> afianzando la</p>



<p>interactiva multimedia que describe y ejemplifica el rol de los algoritmos, la alfabetización digital e instancias de aprendizaje informal e invertido para culminar con la posibilidad de proponer acciones concretas y situadas, por ejemplo en el ámbito escolar o familiar.</p>	<p>capacidad para resolver problemas y crear (Gardner)</p> <p>Se promueve el <b>intercambio de opiniones</b> para la toma de decisiones en pequeños grupos (Johnson y Johnson)</p> <p>Se profundiza el trabajo cooperativo como <b>comunidad de aprendizaje</b> para generar propuestas viables (Rogoff y Engeström)</p> <p>Se estimulan la planificación de <b>transferencias y experiencias</b> factibles en entornos educativos y/o domésticos para potenciar la <b>capacidad reflexiva</b> y también el interés por seguir aprendiendo. (Dewey, Rogoff)</p>
--	---

Esta manera de conectar e integrar aportes permitió establecer relaciones y conexiones para interpretar estas propuestas.

Las intenciones educativas y el desarrollo de capacidades desde esta mirada sistémica se pueden definir poniendo énfasis en la necesidad de potenciar la integración de cognición, autonomía, inserción social, adaptación y resolución de distintas situaciones que suponen una apertura respecto a contenidos tradicionales segmentados por materias. La formación integral promovida se concreta con alternativas que permitan entender, fortalecer y vivenciar la autonomía personal, las relaciones interpersonales y la inserción social. Entonces, ante el interrogante clave: ¿Qué hay que aprender? Es válida la búsqueda de contenidos, pero de naturaleza variada, no datos o conceptos sino habilidades, técnicas, actitudes hacia una concepción más integrada de saberes, prácticas y modos (Zabala Vidiella,2000). ¿Qué hay que saber, saber hacer y cómo hay que ser? Revisados bajo un mismo interrogante para entender interacciones y también, atender a las diversidades, tiempos y posibilidades de cada estudiante a pesar de las dificultades que puedan representar los grupos numerosos. El desafío de proponer retos alcanzables es válido para estudiantes al momento de aprender y docentes al enseñar.

Mediaciones pedagógicas y tecnológicas en el marco de un aprendizaje combinado no son sumatorias sino oportunidades para generar cambios, entendiendo que, distintos medios y recursos no representan sólo otras formas

sino aprendizajes diferentes, donde la participación e interacción en grupos sumados a la investigación y al rol docente orientador se potencian (Contreras Espinosa, Alpiste Penalba y Eguía Gómez, 2006).

La propuesta de aprendizaje combinado en nivel medio y en particular en el colegio IJSF, permite multiplicar las instancias de intercambio y producción al superar los limitados tiempos en aula pero sobre todo, favorece la investigación y el trabajo en comunidades de práctica.

Respecto a las distribuciones, se recupera el sentido de inteligencia distribuida aludiendo a recursos y personas en acción distribuidos en distintas configuraciones y entornos (Pea, 2001). La posibilidad de diseñar alternativas considerando distintos aspectos como medios, materiales, formas de orientar participaciones guiadas y colaboraciones concibiéndolos como aportes por sus propiedades funcionales y accesibilidad. Un aprovechamiento desde el conocimiento situado y las experiencias para actuar y operar de manera más eficaz y efectiva. En la propuesta de aula virtual para el abordaje de Ciudadanía Digital se consideró el diseño desde esta perspectiva distribuida para fortalecer competencias “a través del uso reflexivo de nuevas herramientas y a través de la invención de nuevas herramientas y distribuciones sociales de las actividades” (Pea, 2001, p.118).

Las transferencias mediante experiencias concretas vividas o recuperadas, son claves en el planteo general del espacio TIC en el IJSF. El eje puesto en el estudiante, en promover la producción y la búsqueda de un entorno personal de aprendizaje trabajando por proyectos se evidencia en el programa general compartido con estudiantes y comunidad educativa. En particular, el abordaje de Ciudadanía Digital también contempla identificar posibilidades, recuperar distintas experiencias personales o del entorno y proponer creativamente y de manera flexible actividades para transferir y experimentar los alcances de “habitar el espacio público de la red de redes” (Sevilla, Tarasow, Luna, 2017, p.83).

La propuesta educativa como colegio de la Compañía de Jesús promueve y acentúa la reflexión-acción como instancia de aprendizaje clave para promover mejores experiencias de aprendizaje.

*“El énfasis está colocado en el plano emocional de la experiencia. Y la razón está clara. Nuestra meta es formar alumnos compasivos. Los pensadores críticos bien pueden producir ideas nuevas, pero la persona capaz de compasión es aquella que sentirá empatía respecto de otras personas y se verá impulsada a convertir al mundo en un lugar mejor del que es” (Vásquez, 2006, p.326).*

En el desarrollo y diseño del aula virtual esta premisa fue clave para proponer la búsqueda de situaciones o experiencias del entorno cercano a los estudiantes para identificar conceptos y aplicaciones, pero también para generar alternativas de abordaje considerando a las personas involucradas y las distintas realidades.

## **- Planificación didáctica del aula virtual**

El aula virtual se planificó para el aprendizaje y abordaje de la ciudadanía digital en el marco de un espacio dedicado a las tecnologías de la información y la comunicación.

A partir de la implementación de un sistema de aprendizaje combinado en procesos de enseñanza y aprendizaje de Ciudadanía Digital, que suponen el desarrollo de competencias a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal, se propuso que los estudiantes alcanzaran los siguientes objetivos:

1. Reconocer y comprender la ciudadanía digital como concepto dinámico, en el marco de la cultura digital.
2. Analizar diferentes actuaciones digitales mediante la búsqueda y selección de ejemplos.
3. Interpretar textos, conceptos, consignas y explicaciones en diferentes formatos multimedia.

4. Recuperar experiencias vinculadas a las actuaciones virtuales y a las brechas digitales propuestas.
5. Diseñar propuestas viables de intervención y participación digital en la escuela.
6. Aplicar recursos en línea sugeridos y/o explorados para elaborar esquemas interactivos y presentaciones multimediales para comunicar sus producciones.
7. Argumentar opiniones y decisiones considerando los fundamentos y referencias expuestos en el material del aula.
8. Participar en los foros propuestos como instancia de aprendizaje cooperativo y colaborativo.
9. Demostrar iniciativa y compromiso para abordar las distintas instancias de participación, análisis y producción propuestas.
10. Respetar las opiniones de todos los estudiantes en instancias participativas como foros e intercambios en aula.
11. Valorar la experiencia de aprendizaje combinado como instancia de participación ciudadana digital.

## - Selección y estructura de los contenidos

Contemplando los objetivos expuestos, se seleccionaron los siguientes contenidos:

- ✓ **Ciudadanía digital, un concepto complejo y en construcción:** una aproximación en el marco de la cultura digital.
- ✓ **Las actuaciones virtuales:** Características y ejemplos: gobierno, negocios, comercio, educación y cuidados en el espacio virtual.
- ✓ **Nuevas brechas digitales. Nuevas oportunidades que surgen:** Por qué brechas y nuevas. Brechas de acceso y uso. Feudalismo digital. Aprendizaje informal. Aprendizaje invertido.

En la práctica, el aula virtual se estructuró con tres secciones según los contenidos. Atendiendo a un proceso progresivo y secuencial, cada sección se habilitó de manera gradual para los estudiantes en la experiencia del ciclo 2019, considerando las particularidades de cada grupo y división. En la medida que se pudo verificar la comprensión, participación y resolución de las distintas propuestas, contemplando en algunas oportunidades acuerdos para ajustar plazos u horarios de entrega, se habilitó la sección siguiente.

Para la elección de estos tópicos, se consideraron las tres instancias progresivas para:

- Introducir la temática, los alcances y características del concepto de ciudadanía digital, habilitando el intercambio de percepciones y opiniones;
- Analizar situaciones distinguiendo las variantes de actuaciones y buscando ejemplos en el entorno cercano;
- Profundizar el sentido y evolución de la reconocida “brecha digital” para comprender los nuevos desafíos y oportunidades, producto de una revisión y actualización permanentes.

## **- Diseño del aula virtual**

### **- Búsqueda, denominación, acceso y alojamiento del aula**

El aula virtual diseñada con Moodle, se alojó de dos maneras diferentes, a través de Cronrooms para una de las tres divisiones y de Moodlecloud para las dos divisiones restantes. La elección fue parte del aprendizaje de diagramación, acceso y uso y se experimentaron ambos después de un período de búsqueda, indagación y consulta con los dos alojamientos. Por falta de acceso en el período diciembre a febrero quedó eliminado el sitio en Moodlecloud pero sigue activo el planteo en Cronrooms sin matriculados, una vez que finalizó el cursado.

Datos de acceso al aula virtual

- El enlace: [ticsagrada.cronrooms.com](https://ticsagrada.cronrooms.com)

- Usuario: ticsagrada
- Contraseña: tsuru2019



Figura 11. Datos de acceso al aula virtual ticsagrada.cronrooms

La primera etapa de exploración para averiguar formato y alojamiento comenzó en el mes de julio. Un mes de búsqueda y selección de contenidos, vídeos y enlaces durante agosto. En el mes de setiembre se abrió el aula denominada “ticsagrada.cronrooms.com” y “ticsagrada.moodlecloud.com” para iniciar la configuración y diseño de los recursos multimedia. A fines de septiembre se matricularon los estudiantes y comenzamos la experiencia de enseñanza y aprendizaje combinado para abordar la temática de ciudadanía digital programada de manera flexible hasta fines de octubre.

La denominación del aula virtual se eligió a partir del reconocimiento que los estudiantes tienen de la materia desde inicio de año, cuando se presentó el espacio y una imagen asociada como isologotipo y el sitio web con similar designación: tic-sagrada. El término “sagrada” como identificación informal del colegio es utilizado en iniciativas, materias y proyectos intra y extra escolares. El aula virtual ticsagrada.cronrooms para 4° año división A -Humanidades- y ticsagrada.moodlecloud para 4° año divisiones B y C –Economía y Naturales

respectivamente-, fueron de fácil identificación y uso de los estudiantes, quienes también recurrieron al acceso a través de la [aplicación en sus celulares](#).

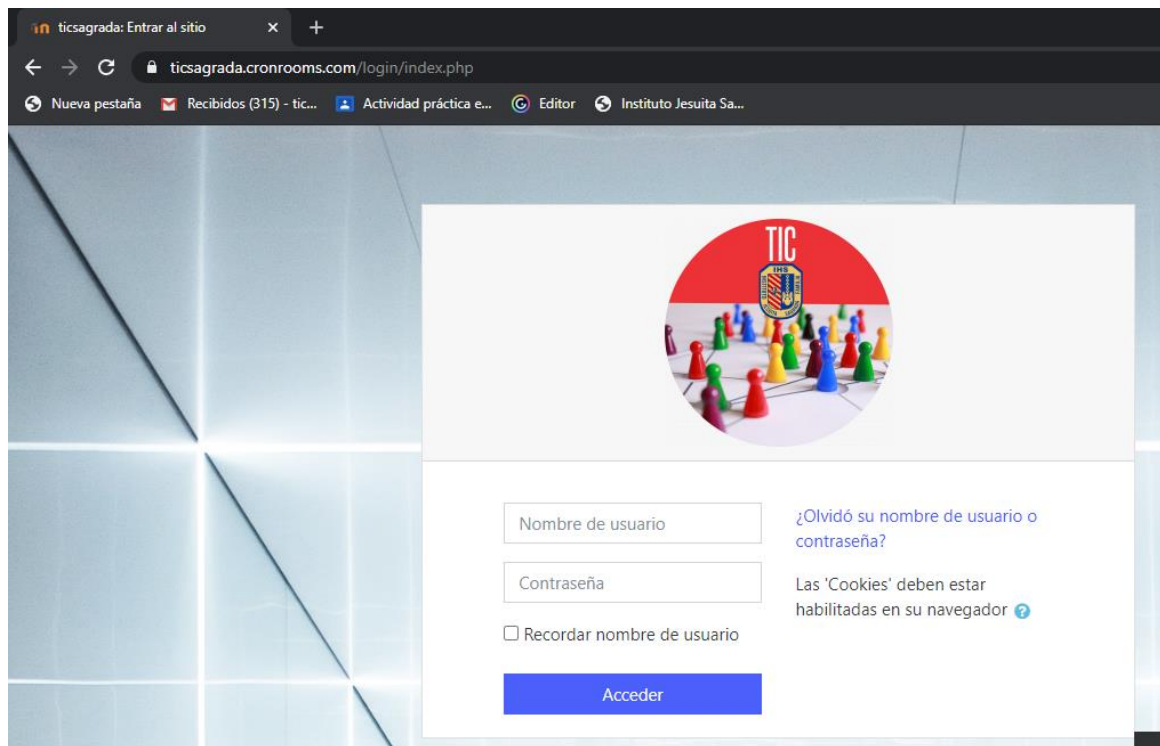


Figura 12. Captura de pantalla del acceso al aula virtual “Ticsagrada”

El diseño del aula, el abordaje de los contenidos, la producción de recursos multimedia a insertar, la selección de enlaces y las actividades fueron parte de un aprendizaje como docente y aprendiz que se complementó y ajustó con la práctica junto a los estudiantes. La administración de la plataforma, en cuanto a organización, actualización y contenidos fue exclusiva, porque no se comparte el espacio con otros profesores.

#### · Estructura general y metodología de aplicación

El abordaje de ciudadanía digital como unidad temática de la materia fue la experiencia de aplicación de este enfoque de aprendizaje combinado utilizando el aula virtual. Los estudiantes fueron especialmente matriculados para cursar y vivenciar esta propuesta en el mes de setiembre. Cada estudiante ingresó con su

nombre de usuario y contraseña predefinidos. Fueron acompañados de manera presencial en ese momento en sala de informática atendiendo dudas o inconvenientes.

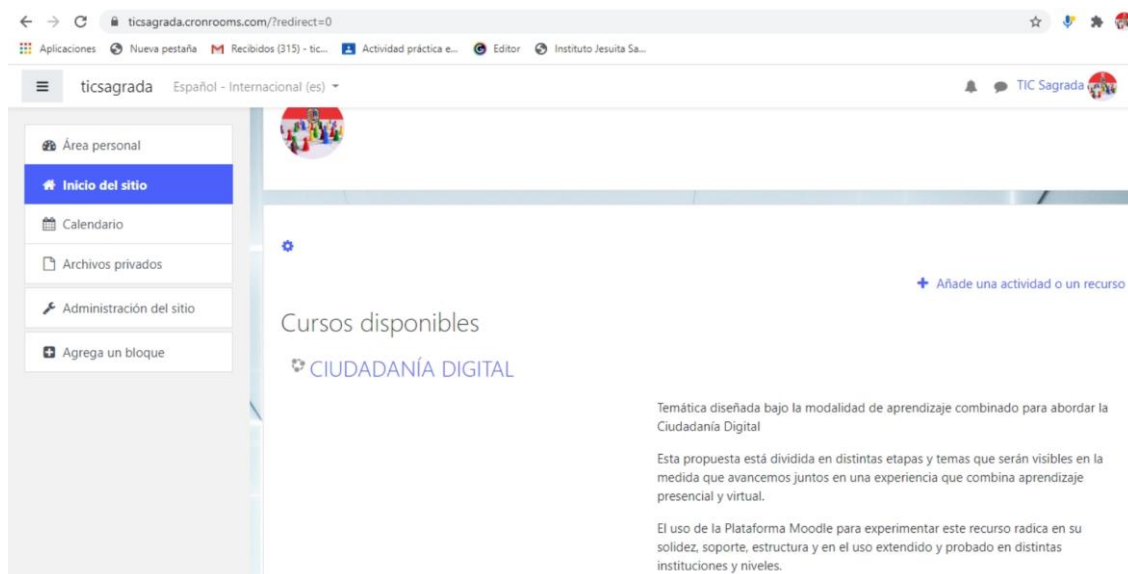


Figura 13. Captura de pantalla de la presentación del curso “Ciudadanía Digital”

Al ingresar al aula, los estudiantes identificaron el curso “Ciudadanía Digital” y una breve referencia para acceder a una organización en tres secciones con subtemas de abordaje progresivo:

- Introducción: Ciudadanía digital. Un concepto complejo y en construcción
- Cinco actuaciones: Reconocimiento y análisis
- Nuevas brechas digitales: El desafío de la ciudadanía digital hoy

Cada sección fue visible de manera progresiva para los estudiantes, favoreciendo el intercambio, observaciones y devoluciones parciales de manera virtual a través de comentarios en foros o mensajería y de manera presencial en aula o sala de computación revisando sus avances, desarrollos, dudas o dificultades.





Figura 14. Captura de pantalla visualizando las tres secciones propuestas

### • Las actividades

Las actividades propuestas fueron expuestas por sección a los estudiantes, promoviendo el trabajo grupal y el intercambio regular y espontáneo en aula, y de manera virtual, a través de foros y mensajes vía aula virtual.

La primera sección, “Introducción”, aborda el concepto y características de la ciudadanía digital. Se organizaron tres instancias en este tramo:

- Primero, participación individual en foro para conocer e intercambiar percepción y opinión sobre qué es ciudadanía digital revisando y comentando también los aportes de los compañeros.
- Posteriormente, se plantea como tarea grupal la producción de una wiki para exponer opinión, búsquedas y acuerdos en relación a tres interrogantes como disparadores para la reflexión.
- Como complemento de interacción, se propone un segundo foro separado por grupos para intercambiar ideas, borradores, tareas y búsquedas para el desarrollo en wiki.

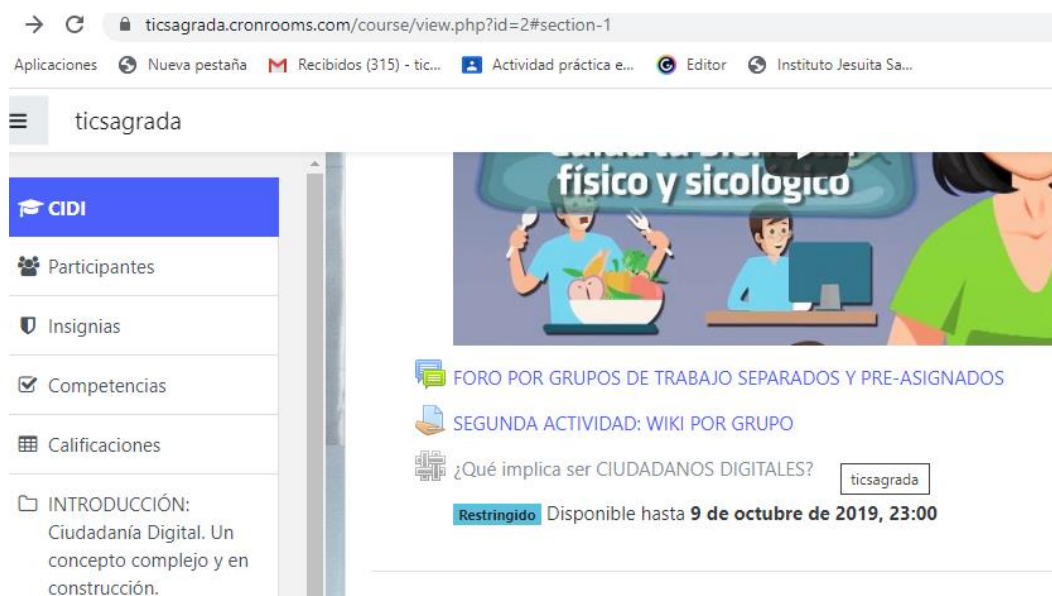


Figura 15. Captura de pantalla visualizando actividades para la primera sección “Introducción”

La segunda sección “Cinco actuaciones” propone una serie de actuaciones virtuales con ejemplos para que los estudiantes reconozcan y recuperen experiencias e indaguen a través de una búsqueda exploratoria. La actividad se organizó de la siguiente manera:

- La elaboración de un esquema con elementos interactivos como etiquetas, ventanas emergentes o hipervínculos recuperando experiencias y seleccionando ejemplos por cada actuación, considerando una reflexión y análisis personal en cada caso.
- Se propone un foro separado por grupos para intercambiar ideas, selecciones, organización, decisiones, dudas durante el período asignado para el desarrollo del esquema.

## TERCERA ACTIVIDAD: 5 ACTUACIONES VIRTUALES



Esta tarea de producción grupal, supone la **búsqueda, análisis y selección** de casos y ejemplos de las distintas actuaciones (5) contemplando dos instancias:

1. La exploración en línea, distinguiendo casos globales o locales.
2. La búsqueda de experiencias personales o cercanas al entorno familiar, social de los integrantes de cada grupo.

Posteriormente, cada grupo confeccionará un mapa-esquema interactivo (realizado con cmaps, lucidchart o similar) para exponer su producción y la entregará en una hoja de trabajo en formato pdf donde incluirá el link además de la división de tareas para la confección de esa producción)

**Nota: Por favor, contemplen en todos los casos un breve análisis personal sobre la elección de cada ejemplo (según el recurso que utilicen, agregando un texto o una interacción). Superar la búsqueda, "copiar y pegar", animarse a ampliar el tema propuesto a partir de exploración analítica y reflexiva.**

Para toda la búsqueda, selección y organización, se habilitará un nuevo foro bajo el nombre "5 actuaciones en línea".

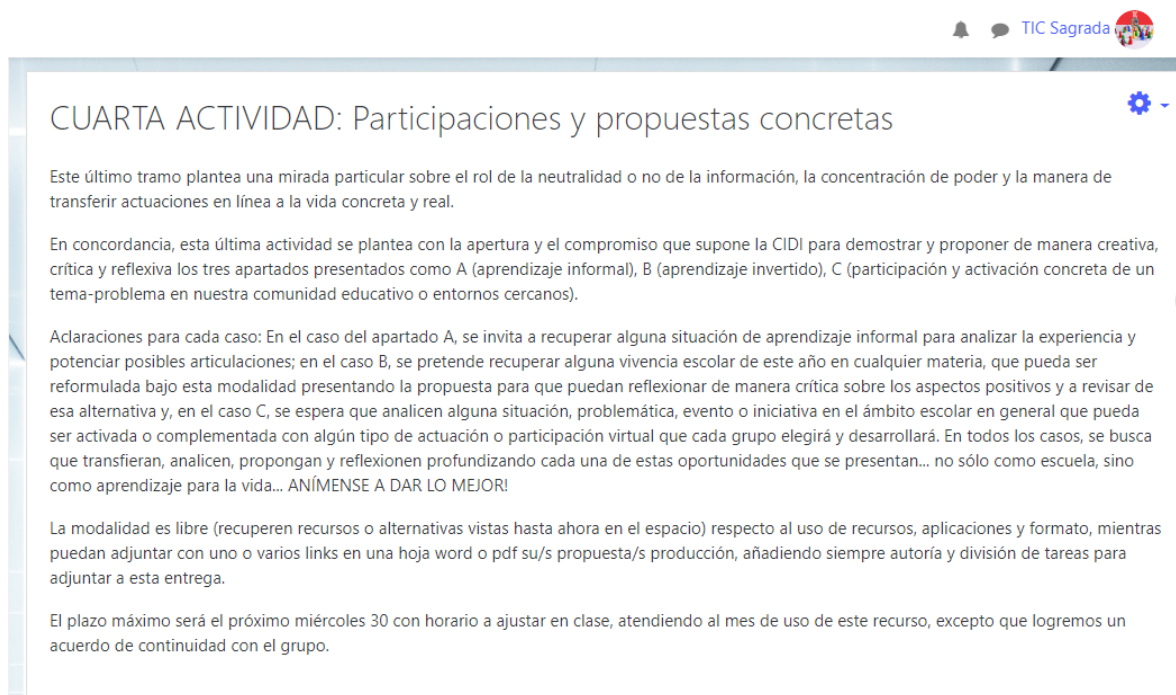
Se recuerda que toda intervención es evaluable y es clave el proceso y el resultado.

### *Figura 16.* Captura de pantalla visualizando explicación en aula virtual de la actividad para la sección "Cinco actuaciones virtuales"

La última sección denominada "Nuevas brechas digitales" expone distintas miradas y alternativas asociadas al surgimiento de nuevas distancias o diferencias entre actores y situaciones emergentes en la virtualidad y también, nuevas oportunidades. Para este tramo, se propuso:

- El desarrollo de un trabajo de búsqueda, análisis, propuesta y reflexión para abordar y potenciar situaciones concretas de aprendizaje informal, invertido, y participación digital en el entorno escolar o cercano. La modalidad de presentación y el uso de recursos fue libre, sólo se aconsejó recuperar recursos multimedia e interactivos.

Durante el desarrollo de las actividades se contemplaron ciertas adaptaciones atendiendo al intercambio con los estudiantes: la flexibilización en el uso de recursos para sus producciones; acompañar y experimentar con ellos el uso del foro durante las clases presenciales; atender y considerar algunas aclaraciones o material complementario ante dudas o consultas; revisar los plazos de entrega atendiendo a las solicitudes por mensajería, foro o aula presencial. La experiencia de este sistema combinado favoreció un intercambio más intenso por las diferentes vías y tiempos disponibles, por tramos el aprendizaje fue invertido y los tiempos en sala fueron prácticas y ajustes de taller potenciando juntos las propuestas y producciones en proceso de cada sección.



CUARTA ACTIVIDAD: Participaciones y propuestas concretas

Este último tramo plantea una mirada particular sobre el rol de la neutralidad o no de la información, la concentración de poder y la manera de transferir actuaciones en línea a la vida concreta y real.

En concordancia, esta última actividad se plantea con la apertura y el compromiso que supone la CIDI para demostrar y proponer de manera creativa, crítica y reflexiva los tres apartados presentados como A (aprendizaje informal), B (aprendizaje invertido), C (participación y activación concreta de un tema-problema en nuestra comunidad educativo o entornos cercanos).

Aclaraciones para cada caso: En el caso del apartado A, se invita a recuperar alguna situación de aprendizaje informal para analizar la experiencia y potenciar posibles articulaciones; en el caso B, se pretende recuperar alguna vivencia escolar de este año en cualquier materia, que pueda ser reformulada bajo esta modalidad presentando la propuesta para que puedan reflexionar de manera crítica sobre los aspectos positivos y a revisar de esa alternativa y, en el caso C, se espera que analicen alguna situación, problemática, evento o iniciativa en el ámbito escolar en general que pueda ser activada o complementada con algún tipo de actuación o participación virtual que cada grupo elegirá y desarrollará. En todos los casos, se busca que transfieran, analicen, propongan y reflexionen profundizando cada una de estas oportunidades que se presentan... no sólo como escuela, sino como aprendizaje para la vida... ANÍMENSE A DAR LO MEJOR!

La modalidad es libre (recuperen recursos o alternativas vistas hasta ahora en el espacio) respecto al uso de recursos, aplicaciones y formato, mientras puedan adjuntar con uno o varios links en una hoja word o pdf su/s propuesta/s producción, añadiendo siempre autoría y división de tareas para adjuntar a esta entrega.

El plazo máximo será el próximo miércoles 30 con horario a ajustar en clase, atendiendo al mes de uso de este recurso, excepto que logremos un acuerdo de continuidad con el grupo.

*Figura 17. Captura de pantalla visualizando explicación en aula virtual de la actividad para la sección “Nuevas brechas digitales y nuevas oportunidades”*

Recuperando el planteo de las actividades, se inició el cursado con una participación individual sencilla participando de un foro para reconocer el espacio, secciones, modalidad e intercambiar opiniones. A partir de esa primera experiencia, el resto de las actividades y propuestas fueron grupales para favorecer el trabajo colaborativo y la reflexión compartida. Los estudiantes consideraron las fechas límite para entregar trabajos y se revisaron algunas instancias de entrega cuando manifestaron inconvenientes o retrasos en sus desarrollos. Todas las entregas se realizaron a través del aula virtual y las devoluciones fueron comentadas por la misma vía.

#### • Los recursos

Considerando los contenidos y actividades previstas en el aula virtual, se desarrollaron recursos multimedia y se seleccionaron materiales disponibles en internet, como vídeos o sitios web para introducir la temática.

## - Selección de videos y sitios insertados en el aula virtual

Los criterios para elegir material disponible en internet fueron la disponibilidad y acceso al recurso, respetando mención y autoría, además de la claridad y pertinencia de cada planteo, opinión o imagen para colaborar con el aprendizaje de los estudiantes.

Con respecto a la primera sección introductoria, se eligió un video animado disponible en YouTube para complementar las implicancias y características de la ciudadanía digital.



 FORO POR GRUPOS DE TRABAJO SEPARADOS Y PRE-ASIGNADOS

 SEGUNDA ACTIVIDAD: WIKI POR GRUPO

 ¿Qué implica ser CIUDADANOS DIGITALES?

**Restringido** Disponible hasta **9 de octubre de 2019, 23:00**

Figura 18. Captura de pantalla de video de YouTube incluido en el aula virtual, sección introductoria

En la segunda sección sobre actuaciones digitales, se seleccionaron materiales a modo de hipervínculos para complementar la presentación realizada: enlace a la plataforma CIDI de la provincia para ejemplificar, noticias actualizadas sobre negocios virtuales reconocidos, diferencias entre comercio y negocio virtuales, un artículo educativo sobre la incidencia y análisis del aprendizaje móvil,

enlace a Creative Commons Argentina para ejemplificar la importancia de los recursos abiertos y enlace a recomendaciones de seguridad para navegar en internet suministrado desde el gobierno nacional.

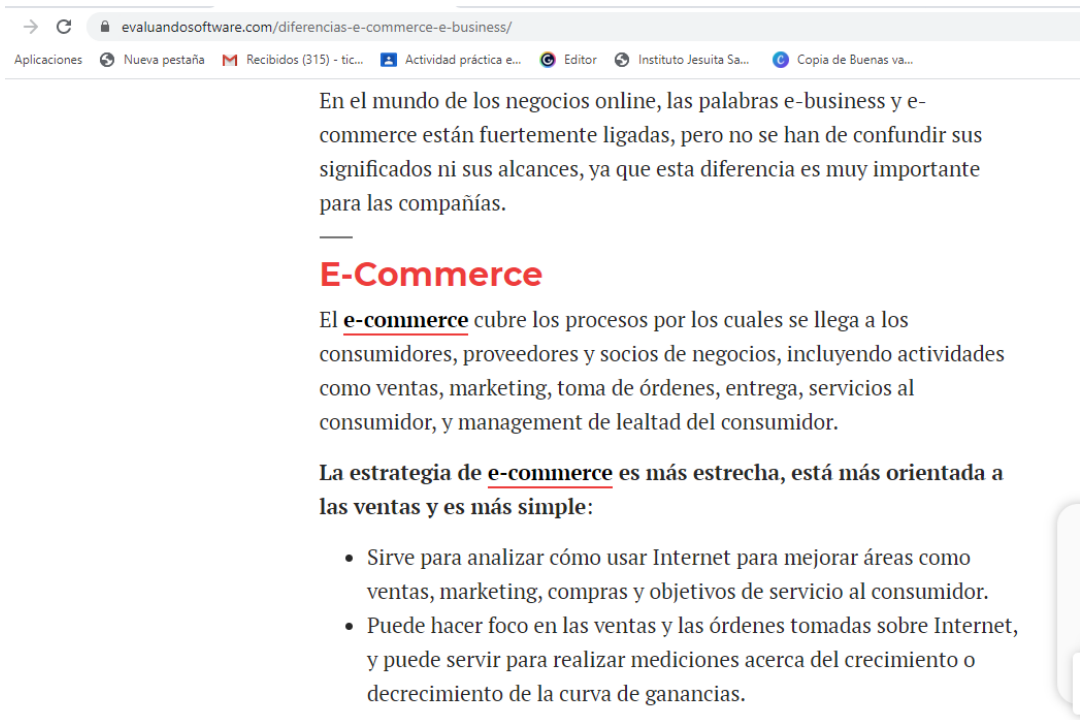


Figura 19. Captura de pantalla del sitio enlazado mediante hipervínculo en una de las presentaciones multimedia elaboradas para la sección de actuaciones virtuales, para complementar explicación y ejemplos sobre comercios, negocios y marketing digital



Figura 20. Captura de pantalla del sitio enlazado en presentación multimedia



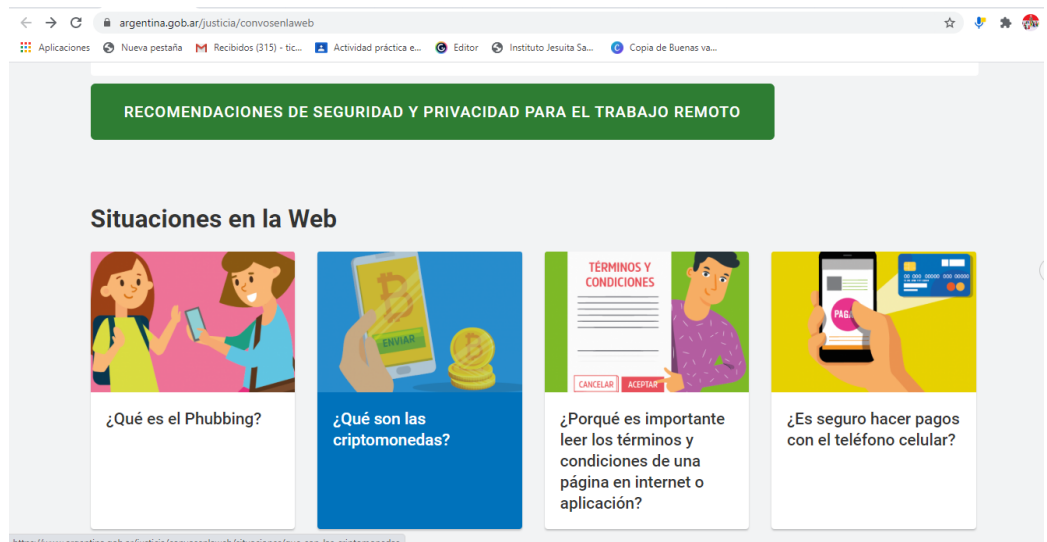


Figura 21. Captura de pantalla del sitio en presentación en aula virtual

Una particularidad fue la incorporación del enlace al sitio web de la materia, para recuperar las opiniones de los tres referentes seleccionados y trabajar en las distintas miradas y posiciones sobre el rol de las tic en el ámbito educativo, en el fortalecimiento de competencias que superan el manejo de recursos informáticos o en línea, como el trabajo en equipo o la resolución de situaciones problemáticas.



Figura 22. Captura de pantalla del sitio web desarrollado para la materia en presentación en aula virtual

Estas selecciones complementaron la explicación desarrollada en aula virtual, facilitando la comprensión y transferencia de los contenidos seleccionados. En la experiencia, algunos estudiantes ampliaron las búsquedas accediendo a hipervínculos o secciones dentro de estos sitios, comentaron vía foro y clase presencial percepciones y ejemplos mejorando el uso del tiempo y la profundidad en el abordaje en las horas compartidas en el colegio.

En la última sección sobre nuevas brechas y oportunidades, los artículos se seleccionaron para exponer el rol de los algoritmos, tendencias educativas y opinión especializada sobre aprendizajes invisibles.

The screenshot shows a web browser displaying an article on the infobae.com website. The URL in the address bar is <http://infobae.com/educacion/2017/11/11/aprendizaje-invisible-las-clases-son-solo-un-momento-del-proceso-educativo/>. The article title is **Aprendizaje invisible: "Las clases son solo un momento del proceso educativo"**. The author is **Maximiliano Fernandez**, with the date **11 de Noviembre de 2017** and email [mafernandez@infobae.com](mailto:mafernandez@infobae.com). Below the title are two buttons: **Compartir en Facebook** and **Compartir en Twitter**. A large image of a man's face is partially visible. To the right, a section titled **MÁS LEÍDAS** lists three articles: 1. **Las 10 razas de perros más inteligentes**, 2. **Se prendió fuego mientras hacía el desayuno, sobrevivió y la "sanación" llegó de la forma menos pensada**, and 3. **Enantema como signo de COVID-19: ¿de qué se trata el nuevo síntoma?**

Figura 23. Captura de pantalla de artículo sobre aprendizaje invisible incluido en aula virtual

Los enlaces ampliaron y profundizaron el planteo presentado en aula virtual y, en la práctica, fueron según el intercambio con los estudiantes en sala de informática, reveladores para interiorizarse en una percepción que ellos manifestaban posible y necesaria para mejorar las experiencias escolares, pero desconociendo el aval y la investigación alrededor de estas tendencias y enfoques que complementan el rol de los recursos tecnológicos y exponen



nuevas oportunidades para participaciones más activas y significativas para todos.



*Figura 24.* Captura de pantalla de artículo sobre tendencias educativas incluido en aula virtual

Excepto el primer video animado de la introducción, todos los enlaces disponibles en internet fueron enlazados en presentaciones desarrolladas para insertar en el aula. La decisión responde a una elección de diseño y organización del espacio priorizando una rápida identificación visual en cada sección a través de una única imagen que permita enlazar y relacionar ventanas, textos, sitios y vídeos.

#### **- Desarrollo de recursos**

Se elaboraron una serie de presentaciones multimedia con diferentes formatos y recursos para organizar las diferentes secciones del aula virtual. Estos recursos no sólo ideados como facilitadores didácticos sino puestos en práctica en el intercambio con los estudiantes. Explorando nuevos sentidos, maneras

alternativas de percibir, leer, conectar y comunicarnos atendiendo a nuevas sensibilidades que desafían hacia el desarrollo de competencias tecnológicas y para la vida (Loyola, 2011).

La producción de estas presentaciones implicó diseño. El diseño involucra atender necesidades, resolviendo problemas concretos. El enfoque siempre fue desde el pensamiento de diseño, reconocido también como design thinking: un instrumento creativo que puede promover innovaciones y transformaciones; un enfoque sistémico que considera intereses y capacidades mediante experiencias cognoscitivas prácticas (Mootee, 2014).

El proceso de ideación respetó las fases básicas de desarrollo para la formación adaptando e incorporando algunos lineamientos promovidos desde un pensamiento de diseño, atendiendo a una dinámica de enseñanza y aprendizaje combinados: análisis y diagnóstico previo; diseño; producción e implementación con particular énfasis en el diseño técnico a través de esquema como mapa de navegación inicial (Rodríguez Sánchez, 2014).



Figura 25. Representación esquemática de navegación inicial del aula virtual

El mapa de navegación permite un desplazamiento libre recuperando y accediendo de manera aleatoria a cualquier tramo.

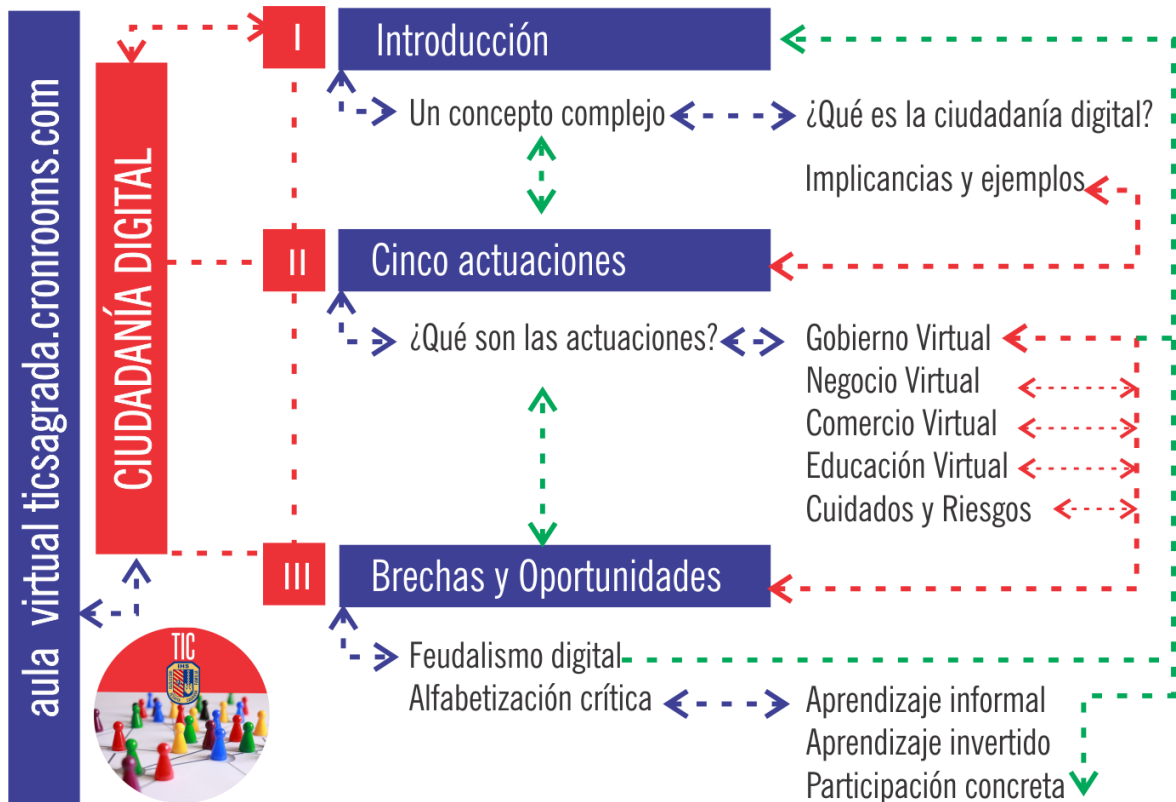


Figura 26. Representación esquemática del mapa con libre desplazamiento

El diagnóstico previo confirmó una noción parcial del concepto de ciudadanía digital y un interés por aplicar aprendizajes en la práctica. En consecuencia, se diseñó el aula virtual ampliando miradas y abordajes sobre lo que implica la ciudadanía digital y su complejidad, diferentes actuaciones y nuevas oportunidades mediante formatos multimedia para incorporar diversas formas de narrar, de leer, entender y también interpretar promoviendo la interactividad (Quiroz Velasco, 2011, p.138).

La primera presentación animada en aula virtual, fue desarrollada para introducir el espacio como experiencia de aprendizaje combinado y colaborativo abordando la ciudadanía digital. Todos los recursos elaborados para el aula virtual fueron desarrollados con aplicaciones en línea y en versiones gratuitas.



Figura 27. Presentación animada elaborada para introducir el espacio y la experiencia, inserta en la primera sección del aula virtual

Se elaboró una segunda presentación animada para abordar la ciudadanía digital y sus implicancias, incluyendo algunas preguntas disparadoras recuperadas mediante la primera actividad propuesta. Realizada con Animatron, incluyó imágenes, íconos y transiciones. Los estudiantes recuperaron y aludieron al contenido al momento de participar en foro.





 PRIMERA PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL EN FORO

 PRIMER INTERCAMBIO

*Figura 28.* Imágenes de presentaciones animadas insertas en la primera sección del aula virtual

Para la segunda sección dedicada a profundizar cinco actuaciones virtuales, se diseñó un módulo explicativo adaptando una plantilla base de dossier disponible en Genial.ly, para ordenar el contenido y selecciones. El formato permite interacciones en forma de etiquetas, ventanas y enlaces. Se buscó organización visual por colores y números para identificar cada actuación y diversos hipervínculos para ampliar textos y acceder a sitios o noticias actuales complementarias.

El módulo explicativo como hipertexto, promovió la exploración de cada estudiante, una experiencia de búsqueda y análisis reflexivo, orientada por la docente, pero activada por el lector estudiante (Orihuela Colliva, 2011, p.21).

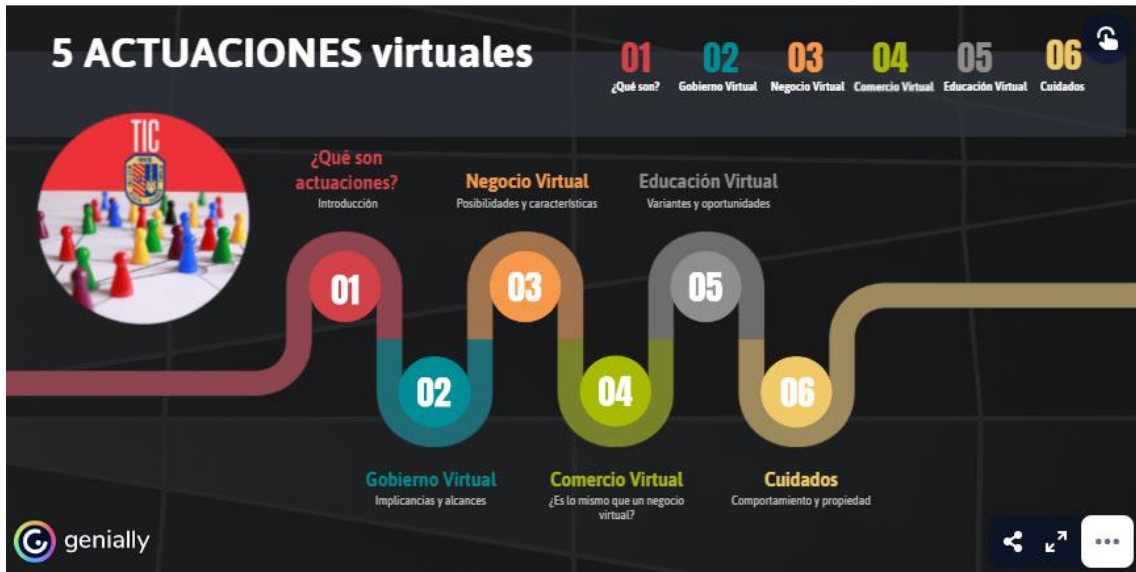


Figura 29. Módulo explicativo para profundizar actuaciones virtuales, incluido en la segunda sección del aula virtual

En el quinto apartado del módulo, sobre educación virtual, se contempló el enlace al sitio web desarrollado para la materia para recuperar abordajes de especialistas incluidas en la página de inicio. La incorporación de distintas miradas y enfoques, en este caso desde tres especialistas, ampliaron la posibilidad de analizar, comparar y reflexionar al reconocer variantes, matices y ejemplos.



Figura 30. Captura de pantalla de ventana con hipervínculo al sitio web de la materia, incluida en el módulo explicativo sobre actuaciones virtuales

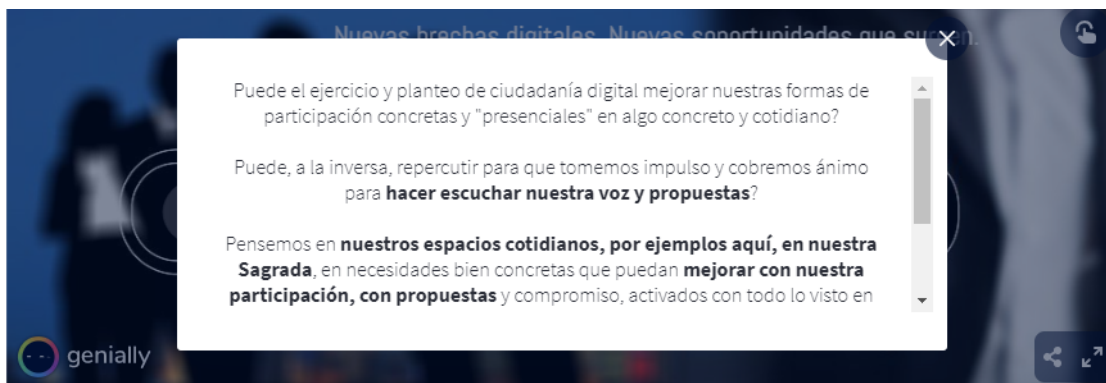


La última sección, destinada a nuevas brechas y nuevas oportunidades, incluyó una imagen interactiva desarrollada con Genial.ly. Para exponer cada tópico, se habilitaron interacciones en forma de ventanas y etiquetas con enlaces a vídeos explicativos, sitios y artículos que permiten ampliar estas nuevas condiciones que supone la ciudadanía digital.



Figura 31. Imagen interactiva para el abordaje de las nuevas brechas y oportunidades, incluida en la tercera sección del aula virtual

Entre las premisas consideradas en el desarrollo de todos los recursos incorporados se recuperan los siguientes aspectos: el uso de imágenes; la selección de textos breves con enlaces para ampliar desarrollo, ejemplos e información; la incorporación de vídeos explicativos breves y la inclusión de preguntas o reflexiones disparadoras para recuperar en distintas instancias de intercambio presencial y/o virtual. Estas intenciones de diseño pretenden mejorar la comunicación visual atendiendo a los componentes del mensaje: la selección de la información y el desarrollo del soporte (Munari, 2000, p.82), entendiendo al soporte visual como el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje, ejemplificados en la estructura, la forma y el movimiento. En consecuencia, adaptando la configuración predefinida de Moodle, se insertaron distintos recursos gráficos y animados para desarrollar la propuesta de aula virtual.



#### PARA ANALIZAR Y PLANTEAR EL ABC PROPUESTO

El siguiente foro tiene como objetivo el análisis por grupo de los 3 apartados propuestos como ABC en la imagen interactiva que promueve estas nuevas brechas digitales: EL APRENDIZAJE INFORMAL E INVISIBLE, LA CLASE O EL PLANTEO INVERTIDO y ANIMARSE A ACTUAR y PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN NUESTRO ENTORNO.

Cada integrante del grupo volcará su opinión respecto a estos tres tópicos mediante UN ÚNICO TEMA DE DEBATE QUE TODOS RESPONDERÁN colaborando con alguna experiencia a compartir o la reflexión crítica y profunda a partir del planteo de alguno de sus compañeros...siempre respondiendo a este único tema de debate.

#### CUARTA ACTIVIDAD: Participaciones y propuestas concretas

*Figura 32.* Captura de pantalla de la tercera sección del aula virtual, evidenciando la complementariedad entre imagen interactiva, propuesta de foro y actividad

### ▪ Evaluación de la propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de *ciudadanía digital* correspondientes a la asignatura TIC

#### · Evaluación de los estudiantes durante la experiencia de aprendizaje combinado


La concepción de la evaluación en todo el recorrido planteado en el aula virtual acuerda con una toma de conciencia como docente y de los estudiantes de todo el proceso y progreso realizados en la adquisición y transferencia de conocimientos. La evaluación se interpreta como diagnóstico del ritmo de cada estudiante en relación a los objetivos planteados y también, de los recursos e instrumentos propuestos para favorecer experiencias de aprendizaje en un proceso formativo que no sólo se limita a la dimensión académica. La apropiación de la temática como objetivo específico no se limita a indicadores cuantitativos sino a la flexibilización de oportunidades, instrumentos y medios para que cada estudiante pueda demostrar lo que sabe comunicar e interpretar y también lo que



sabe hacer y transferir en concordancia a una perspectiva de sistema de aprendizaje a lo largo de la vida (Concha Alborno, 2015, p.12).

En particular, TIC como espacio de opción institucional, pretende centrar su propuesta en el estudiante y no sólo en las destrezas que supone el manejo de distintos recursos digitales. Interesan la exploración continua, la selección y elección de tópicos y ejemplos, el análisis crítico y reflexivo, la ideación creativa, la búsqueda de soluciones, la capacidad de proyectar y transferir, la interacción y participación responsables y comprometidas además de las destrezas en el uso de una herramienta específica o una aplicación en línea. En definitiva, interesan los pilares propuestos por Delors (1994) que no pierden vigencia para asegurar este aprendizaje que trasciende un ciclo y un espacio curricular: aprender a conocer, a hacer, a vivir y aprender con otros y a ser.

Resulta evidente que la calificación a través de una evaluación convencional centrada en la verificación de contenidos es un aspecto que representa parcialmente el desempeño de un recorrido compartido. En el contacto diario, personal y también virtual; la promoción de auto y co-evaluaciones; la resolución o ejercitación espontáneas; el intercambio de ideas y avances que acompaña el proceso de aprendizaje de cada estudiante.

 USF   Espacio TIC Cuarto Año ....   Ficha N° ..... de proceso y seguimiento 2019					<b>Apellido y Nombre</b>  <a href="https://sites.google.com/view/tic-sagrada/ticsagrada.tsuru@gmail.com">https://sites.google.com/view/tic-sagrada/ticsagrada.tsuru@gmail.com</a>	
<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<b>Nota Final</b> (En número y letras + fecha)	
<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:	<input type="checkbox"/> Firma Fecha: Motivo:		

**INSTRUCTIVO:** La siguiente planilla de seguimiento permitirá valorar el proceso de cada uno, además de las actividades grupales. Leer con atención.

1. Recortar y pegar en el cuaderno de la materia colocando fecha de inicio y fecha de cierre (para completar). El lugar tiene que ser visible y accesible, pueden usar si quieren los señaladores adhesivos que vienen para tal fin.
2. En vez de enumerar o poner signos, se proponen los íconos "tilde o cruz" según corresponda, para completar los casilleros. Solamente el docente indica cómo y cuando completar y también firma...qué cosas se pueden valorar en el seguimiento de un estudiante? (una tarea solicitada, el registro y desempeño en cuaderno, una pregunta vinculada a la materia, un acuerdo por alguna actividad extra para el espacio, etc. ...así como una falta, incumplimiento o inacción pueden ser motivo -generalmente con aviso- de una valoración negativa (cruz)
3. Con pre-avisos, esta planilla tiene una fecha de cierre para transferir los tildes o cruces a una nota (número) que irá a libreta



*Figura 33.* Captura de pantalla del registro individual como seguimiento y valoración de distintas acciones en encuentros presenciales

La ficha como ejemplo (Figura 33), fue un complemento más para evaluar el proceso de aprendizaje combinado. Reconocido por los estudiantes desde el comienzo del ciclo lectivo, esta propuesta tuvo continuidad todo el año.

Todas las intervenciones en foros y las entregas de producciones fueron gestionadas y valoradas desde el aula virtual, incorporando observaciones y mensajes para detallar y favorecer intercambios. Los proyectos elaborados fueron diversos en contenido y forma, los grupos eligieron y aplicaron distintos recursos vistos con anterioridad, recomendados o recuperados desde sus propios trayectos y experiencias. Las instancias presenciales fueron momentos de aclaraciones, incentivo y orientaciones para trabajar la comprensión de contenidos y fortalecer el desarrollo de sus producciones, promoviendo el registro ordenado de sus procesos y entregas.

---

## **SEGUNDA ACTIVIDAD**

Realizamos una presentación en *Genialy* con el estilo Retro-Futuro, utilizando la información puesta a disposición por la profesora y extraída de las páginas externas. **[PRÉSENTACIÓN DE LA SEGUNDA ACTIVIDAD](#)**

### **División de tareas:**

**Ezequiel Fernandez:** Creación y diseño de la presentación / búsqueda de imágenes / redacción del interrogante dos y tres.

**Giuliana Puggioni:** Búsqueda de información ¿Qué implica SER CIUDADANOS DIGITALES hoy? / redacción del interrogante uno y tres.

**Galo Bisso:** Búsqueda de información sobre oportunidades y amenazas que supone ser ciudadano digital / redacción del interrogante dos y tres.

La información utilizada se extrajo de:

- <https://www.formacionparaprofesionales.es/nuevas-tecnologias-una-fuente-de->
-

*Figura 34.* Captura de pantalla de una actividad entregada por aula virtual con hipervínculo a la producción de los estudiantes, detallando fuentes y división de tareas

La valoración del proceso de cada grupo también contempló la progresión en sus producciones, en la selección de contenidos e inclusión de reflexiones personales. Instancias que contemplaron apertura y flexibilidad hacia procesos creativos para desarrollar sus propios contenidos en formatos multimedia.



*Figura 35.* Captura de pantalla de una producción entregada por aula virtual mediante hipervínculo, [una presentación animada subida a youtube](#) para analizar las implicancias de la ciudadanía digital



Figura 36. Captura de pantalla de una [producción de estudiantes](#) durante la experiencia, para exponer sus búsquedas desde las actuaciones propuestas

Una fortaleza de la experiencia fue el intercambio de producciones, no sólo en aula virtual sino compartidos para facilitar el acceso al blog de cada espacio inserto en el sitio web, promoviendo el acceso a docentes del nivel en distintas diversas áreas.

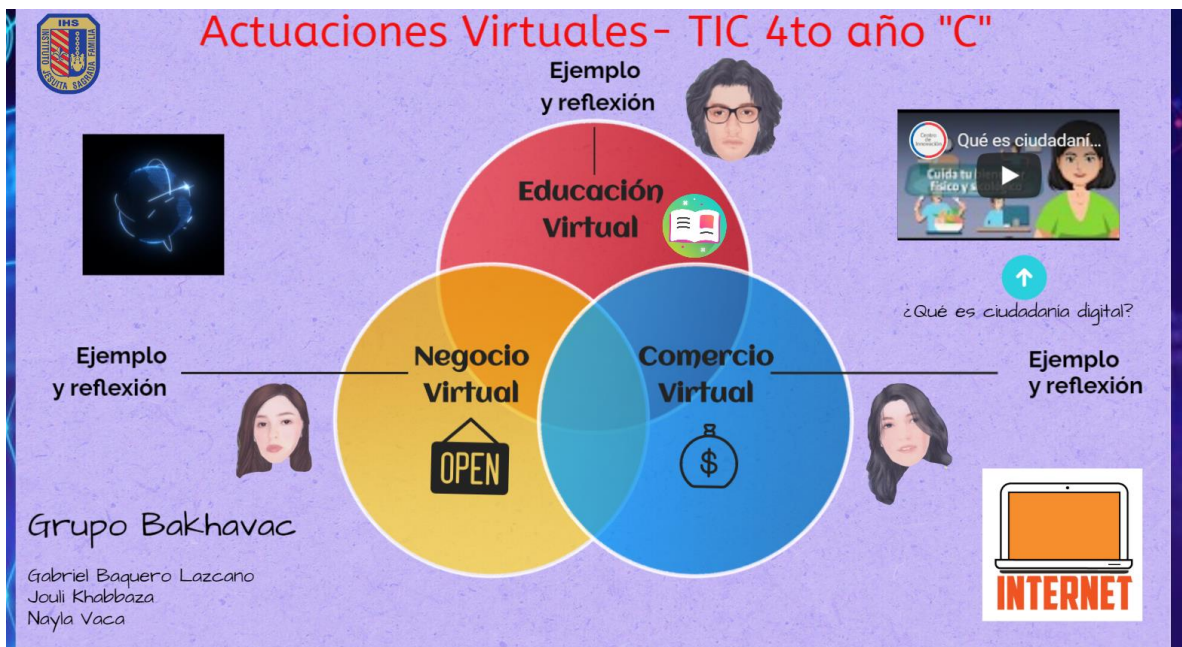


Figura 37. Captura de pantalla de [producción de estudiantes](#) durante la experiencia, para exponer sus búsquedas con las actuaciones propuestas



Muchas actividades recuperaron experiencias de los propios estudiantes, familiares o situaciones de su entorno cercano. Este tipo de competencias, asociadas a una cultura tecnológica que promueve habilidades prácticas y sensibilidad al servicio de otros, de la sociedad, fueron especialmente estimuladas en el recorrido propuesto (Gay, 2010).



Figura 38. Captura de pantalla de [producción de estudiantes](#) durante la experiencia, para exponer sus búsquedas, propuestas y opiniones respecto al planteo de nuevas brechas y oportunidades digitales

Varios estudiantes eligieron organizar y producir material demostrando y enseñando sus habilidades y aprendizajes en formatos interactivos o tutoriales grabados. El ejemplo desarrollado por Nicolás (Figura 40) evidencia búsqueda y esfuerzo por una comunicación útil para quienes desconozcan Minecraft como un juego de mundo abierto con ciertas características, denominaciones y elementos que estimulan el pensamiento estratégico y creativo; en este proceso, se promovió el potencial informativo para su producción, trabajando con mucha iniciativa y autonomía. En esa instancia de exploración e ideación, los estudiantes dedicaron tiempo en sala presencial para intercambiar ideas y borradores con sus pares y docente con predisposición y entusiasmo, generando un clima distendido pero comprometido, ordenado y productivo.



Figura 39. Fotografía de los estudiantes trabajando en aula virtual, durante las clases presenciales en sala de computación, día 2 de octubre de 2019



Figura 40. Captura de pantalla sobre la [actividad desarrollada por un estudiante](#) durante la experiencia con aula virtual

Los estudiantes agradecieron las posibilidades de acceder a las calificaciones desde el aula virtual y, considerando el proceso y la modalidad implementada durante el año, el resultado de esta experiencia culminó con un promedio de sus valoraciones en aula virtual para acreditar una nota formal, un número en el sistema de calificaciones del colegio.

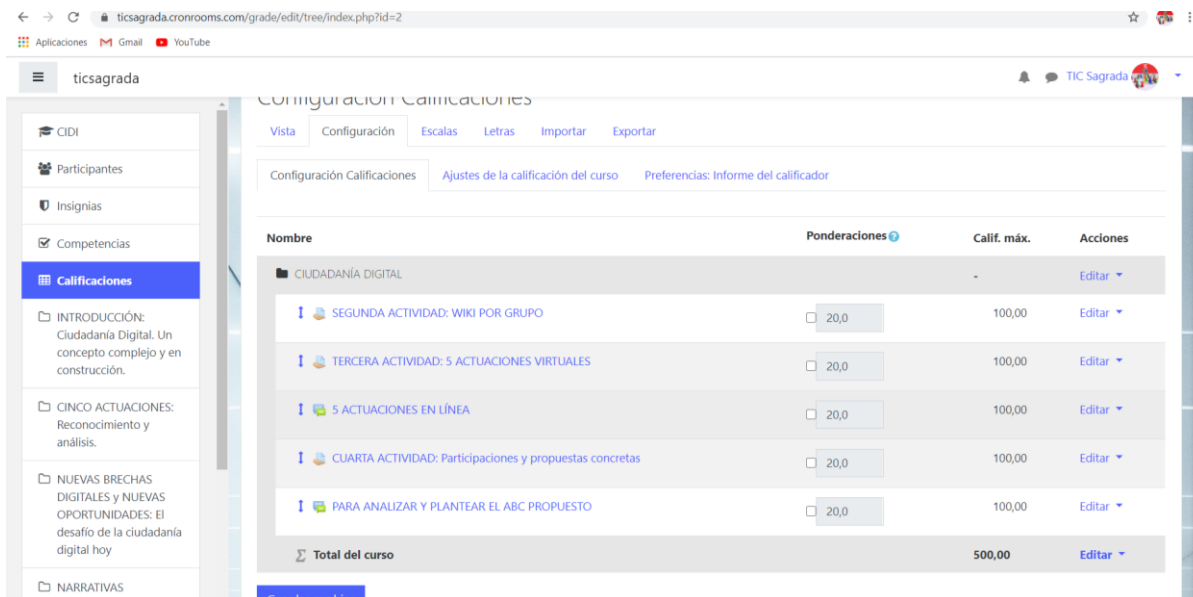


Figura 41. Captura de pantalla evidenciando la configuración de las calificaciones en el aula virtual, considerando todas las actividades

• **Evaluación de la implementación**

Para evaluar la propuesta y su implementación, se utilizaron dos mecanismos: una consulta a los estudiantes al finalizar el cursado, y una entrevista a la Dirección del colegio para conocer su opinión sobre la propuesta y modalidad.



Figura 42. Fotografía de estudiantes trabajando en aula virtual, durante las clases presenciales en sala de computación, día 9 de octubre de 2019

Se incluyó en el aula virtual, una consulta al finalizar la experiencia de aprendizaje combinado para abordar la ciudadanía digital estructurada sobre los siguientes tópicos:

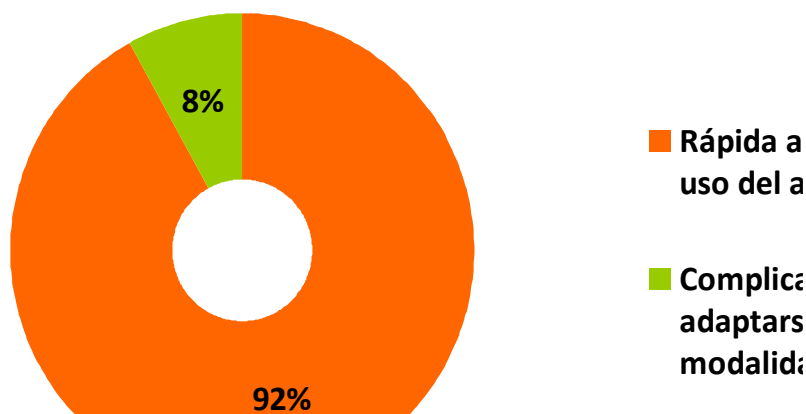
- La experiencia y uso de la plataforma Moodle.
- La temática específica sobre ciudadanía digital.
- La selección y distinción de diferentes actuaciones virtuales.
- Preferencias sobre algún contenido, actividad, recurso o propuesta utilizada.
- La posibilidad de aplicar la modalidad y aula en otras materias y/o propuestas.

Figura 43. Captura de pantalla exponiendo las preguntas de la consulta disponible en el aula, al finalizar la experiencia

La encuesta arrojó algunos datos significativos sobre la propuesta: el 92% manifestó rápida y sencilla adaptación al uso del aula, destacando la accesibilidad y autonomía que pudieron lograr durante el recorrido compartido, evidenciando algunos el uso con diferentes dispositivos sobre todo celulares para consultar actividades, actualizaciones del aula o devoluciones y pc o notebooks para desarrollar sus producciones. El 85% pudo manifestar con claridad y ejemplos



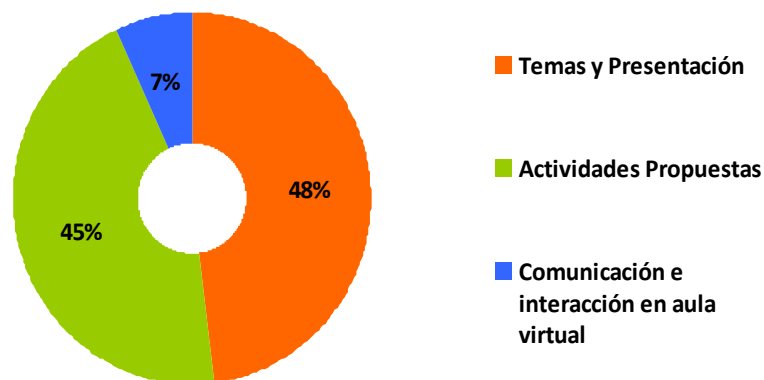
una concepción más completa y compleja sobre ciudadanía digital respecto a la percepción inicial relevada antes del recorrido propuesto por esta experiencia. El 95% pudo ejemplificar y distinguir distintas actuaciones virtuales; varios reiteraron experiencias o intereses personales.



*Figura 44.* Proporción de estudiantes considerando la adaptación a la modalidad de aula virtual [ticsagrada.cronrooms.com](https://ticsagrada.cronrooms.com)

Entre los aspectos más destacados por los estudiantes figuraron: los temas seleccionados y la manera de presentarlos -utilizando vídeos, animaciones, gráficos e hipervínculos-; la forma de proponer actividades prácticas y la modalidad de trabajo, mencionando la posibilidad de consulta e intercambio fuera del horario de clases desde la misma plataforma, sin utilizar redes sociales o aplicaciones como Instagram o Whatsapp para comunicarse entre pares y con la docente. En cifras: 48% mencionó los temas y la presentación con diversidad de recursos; mientras el 45% resaltó las actividades de producción propuestas; el 7% restante priorizó la comunicación interna del aula, la posibilidad de participar en foros y la posibilidad de enviar mensajes a compañeros y docente para aclarar dudas, organizar o trabajar de manera colaborativa (Figura 45). Se complementan con algunas referencias a distintas producciones para ejemplificar temas y actividades de interés: Nayla, Gabriel y Jouli (Figura 35), comentaron su rol para acompañar y orientar a adultos mayores en un proceso de adaptación en el uso de distintos recursos en línea o redes colaborando con necesidades concretas como trámites o compras básicas o las distintas experiencias que compartieron

Sabrina, Josefina, Morena, Antonela y Benjamín sobre actuaciones virtuales,<sup>6</sup> como la vivencia de un amigo para culminar el nivel secundario recurriendo a la educación a distancia, comentado motivos y ventajas o casos de compras virtuales habituales en sus entornos familiares, reconociendo prácticas, tipo de servicios y productos. En el caso del equipo formado por Valentina, Betina, Benjamín, Ignacio, Juan Pablo y Tomás su trabajo recuperó distintas vivencias personales como los preparativos del cumpleaños quinceañero, la posibilidad de concretar estudios superiores a distancia para un tío que no tuvo la oportunidad en su juventud o las oportunidades que representa el crowdfunding (Figura 46).



*Figura 45.* Proporción de estudiantes considerando aspectos destacados de la experiencia de aprendizaje combinado para abordar la ciudadanía digital.

<sup>6</sup> Enlace al trabajo: [5 ACTUACIONES por sabrinadipasquantonio en Genially](#)

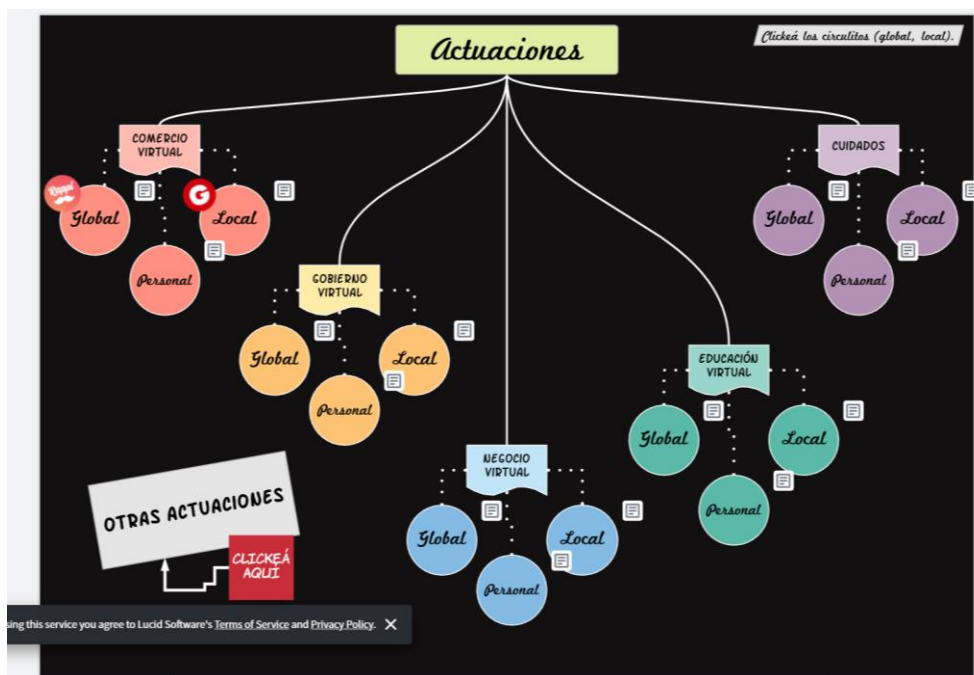
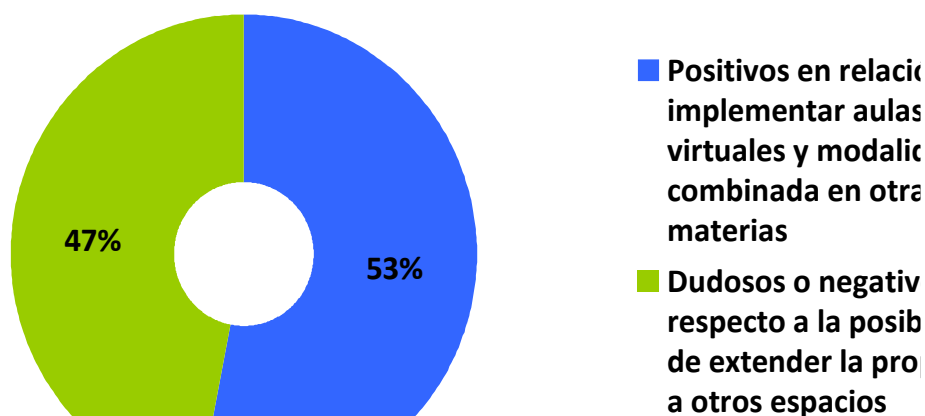


Figura 46. Captura de pantalla sobre la [actividad desarrollada por un grupo de estudiantes](#) para ejemplificar temas y propuestas

Respecto a la posibilidad de implementar aulas virtuales en otras materias la opinión estuvo dividida: el 53% opinó de manera afirmativa para complementar el proceso en aula y organizar espacios promoviendo un intercambio ordenado más allá del tiempo de aula presencial. El 47% restante se mostró en duda o escéptico respecto al manejo del tiempo, manifestando mayor disponibilidad o prefiriendo la modalidad tradicional presencial (Figura 47). Estos datos reflejan algunos temores y presunciones en los estudiantes, imaginando más tiempo de dedicación extra escolar o límites más difusos para el desarrollo de las actividades y comunicación en línea; persiste en el imaginario de muchos chicos y docentes también, una concepción rígida de tareas y evaluaciones en relación a diversas posibilidades que ofrecen los recursos digitales y en particular, el formato de aulas virtuales.



*Figura 47.* Proporción de estudiantes considerando su opinión respecto a la posibilidad de una modalidad combinada en otras materias

Esta proporción indica cierta resistencia al cambio respecto a la implementación de recursos y alternativas para explorar otras maneras de enseñar y aprender. La escuela secundaria, recuperando la experiencia en esta institución, presenta ciertas tensiones entre tradiciones, modalidades instaladas y la posibilidad de innovar e incorporar recursos y maneras complementarias. Sin embargo, ante la consulta de continuidad en aula virtual para avanzar en el planteo de la materia, los estudiantes decidieron preservar la modalidad y continuó el cursado utilizando la estructura y organización en [ticsagrada.cronrooms.com](https://www.ticsagrada.com/cronrooms.com) para la siguiente actividad, un proyecto integrado, junto a otra materia del nivel.

El enfoque de la planificación desde experiencias, integración y significatividad tuvo implicancias en los resultados de esta experimentación evidenciado en el abordaje que lograron integrando conocimientos personales, sociales y actuales vinculados a la temática, explicativos no sólo recuperando conceptos y recorridos sugeridos sino atendiendo al conocimiento popular sobre prácticas de ciudadanía digital y técnicos para evidenciar proceso de diseño y manejo de recursos abordados previamente durante el ciclo.

El proyecto denominado “Experimentando narrativas transmedia: Creaciones Fanáticas” contó con la participación de la Profesora a cargo del espacio Lengua y Literatura recuperando la estructura de ficha didáctica del

[Proyecto Transalfabetismos](#). La actividad diseñada<sup>7</sup> contempló un trabajo de exploración y análisis en pequeños grupos sobre un tema de interés como fanáticos y el desarrollo de una o más derivaciones, fanfiction que recuperen aprendizajes de distintos espacios curriculares en formato de una narración en línea. Fue la propuesta final del ciclo y los estudiantes demostraron creatividad en un proceso que culminó con una gran diversidad de producciones<sup>8</sup>. Un ejemplo fue la iniciativa de Julieta y Martina para compartir su fanatismo, derivando en una original manera de relatar la intensa historia de su cantante favorita (Figura 48).

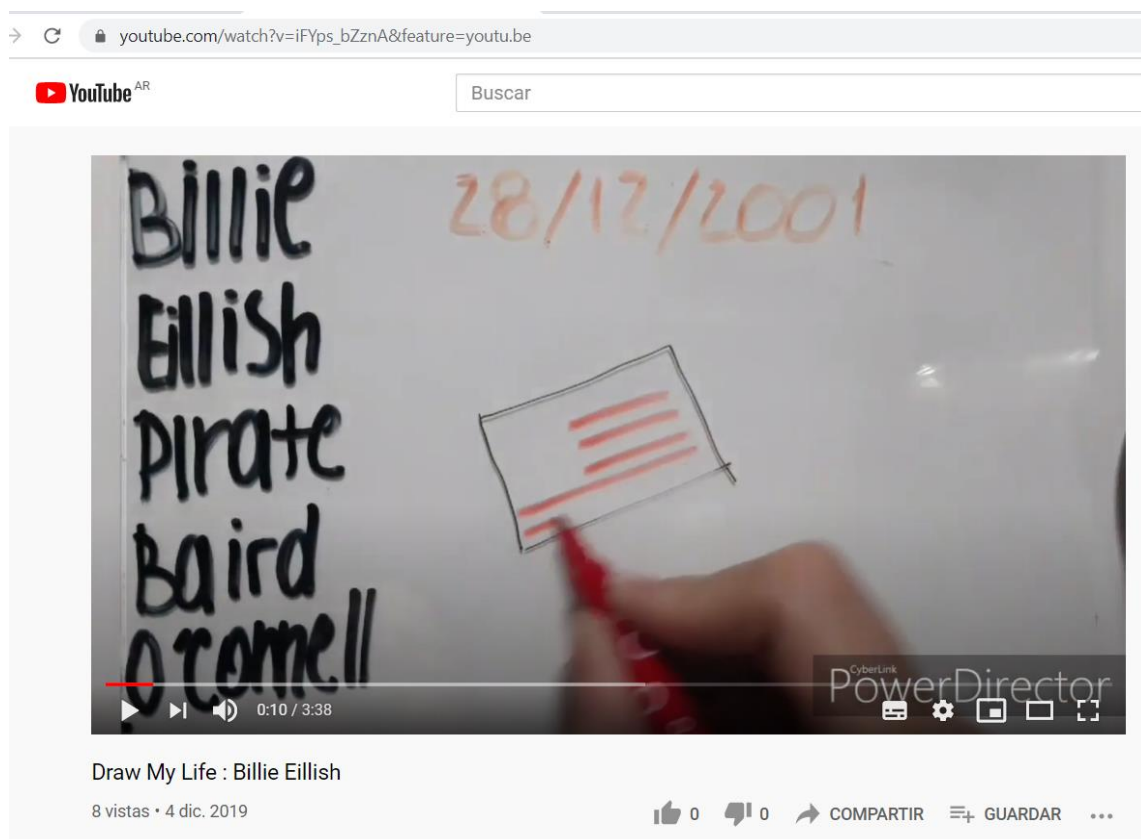


Figura 48. Captura de pantalla sobre la [actividad desarrollada por un grupo de estudiantes](#) sobre “Creaciones fanáticas”

En relación a la entrevista realizada al equipo directivo y coordinación del nivel, la decisión responde a la necesidad de analizar la propuesta y lo sucedido sumando una mirada valorativa desde una perspectiva diferente (Maggio, 2012, p. 125). Las preguntas realizadas contemplaron la opinión sobre un enfoque de aprendizaje combinado en otros espacios para considerar la potencialidad del

<sup>7</sup> Enlace a las [pautas y precisiones de la actividad](#) compartidas en aula virtual

<sup>8</sup> Enlace a la [planilla de entrega y devolución con los enlaces a las producciones](#) de un curso

aula virtual. La apreciación general<sup>9</sup> fue positiva, recuperando la progresión y secuenciación en el planteo del aula, la diversidad de recursos y actividades y la estructura general de la plataforma (Figura 49). Se valoran las sugerencias realizadas para incorporar una sección específica de “bibliografía” para ordenar el acceso a material complementario y recomendado y la revisión de un video enlazado detectado infantil para su reemplazo o producción adaptada considerando un estudiantado adolescente.

**Instituto Jesuita Sagrada Familia**

Prof. Carmen Sofía Saracho Cornet

La siguiente consulta tiene la intención de compartir y conocer opinión **sobre la propuesta de diseño, producción e implementación** de un aula virtual en Moodle para **incorporar la experiencia de una actuación virtual mediante el enfoque de enseñanza y aprendizaje combinados (b-learning)**.

En los meses de setiembre a noviembre, los estudiantes de cuarto año en el año 2019, accedieron al aula virtual [ticsagrada.cronrooms.com](https://ticsagrada.cronrooms.com), propuesta desde el espacio TIC para abordar la ciudadanía digital.

1. ¿Qué opinión tiene sobre la implementación de alternativas complementarias como esta modalidad de enseñanza y aprendizaje combinando presencialidad y virtualidad en espacios curriculares en el colegio?
2. ¿Cómo percibe la propuesta de cursado en este formato para abordar la temática de ciudadanía digital? Contenidos, actividades, estructura en general.
3. Ante la variedad de posibles plataformas educativas y la necesidad de capacitación previa de docentes, no docentes y estudiantes: ¿Considera viable y/o importante distinguir y experimentar este tipo herramientas para la gestión del aprendizaje, en este caso Moodle?
4. Aspectos positivos y negativos percibidos sobre la propuesta atendiendo a posibles adaptaciones, cambios y/o mejoras.

*Figura 49.* Captura de pantalla exponiendo las preguntas realizadas al equipo directivo

<sup>9</sup> Se recibieron dos devoluciones detalladas, una [primera valoración de la Vicedirectora del nivel Prof. Laura Chauerba](#) y la [segunda opinión de la Coordinadora Pedagógica Prof. Carmen Saracho Cornet](#)

## CONCLUSIONES

### Interpretaciones del diseño y de los resultados

La primera percepción después de implementar la propuesta fue el valor asignado al diseño de la experiencia en aula, presencial y virtual, considerando las inquietudes de los estudiantes y las necesidades detectadas, evidenciando coherencia y algunos cambios respecto a la manera de aprehender la ciudadanía digital.

La inclusión de un aula virtual fue genuina, es parte de la propuesta del espacio además de los contenidos, no sólo se concibe la materia como la identificación y manejo de distintos recursos digitales sino como espacio para experimentar y reflexionar sobre usos, aplicaciones, situaciones que implican en algunos casos riesgos y en otros, posibilidades para potenciar distintas capacidades, no sólo digitales. Y coherencia respecto a una convicción personal y profesional como diseñadora industrial y docente respecto a la posibilidad de integrar y mejorar prácticas profesionales brindando servicios y propuestas desde una lógica proyectual que prioriza un enfoque centrado en las personas y, en este caso, en los estudiantes de una comunidad educativa particular.

Estos cambios antes mencionados se manifestaron de tres maneras concretas: primero, la autonomía que los estudiantes alcanzaron para manejarse y participar en aula virtual, invirtiendo la propuesta inicialmente pensada como complemento al aula presencial y activando en esos momentos un intercambio entre estudiantes y docente tomando decisiones respecto a sus propias elecciones, recorridos y producciones, demostrando y fortaleciendo cualidades como la perseverancia, la curiosidad y la determinación. En segundo lugar, sus trabajos y reflexiones dieron cuenta del sentido de ciudadanía digital desde la versatilidad y aprovechamiento flexibles vivenciando formas de producción y participación contextualizadas y construidas junto a otros. En tercer lugar, la diversidad de respuestas, participaciones, reacciones y reflexiones surgidas de la implementación, evidenciaron que los aprendizajes son procesos complejos considerando diferentes perspectivas de auto, socio y reconstrucción que pueden

ser integradas desde su planificación pero deben también ser analizadas en la práctica porque permiten evaluar y repensar mejores propuestas, desde los aciertos y también, desaciertos.

En consecuencia, se reconocen desaciertos y debilidades entendiendo que también forman parte del camino de aprender y experimentar. El tiempo, los plazos programados para todo el recorrido y para cada actividad sufrieron varias revisiones en la experiencia, surgió la necesidad de flexibilizar en cada curso atendiendo a diversas situaciones propias y ajenas al espacio. Como debilidad se señalan algunos enlaces e hipervínculos sin explorar o reconocer por algunos estudiantes, que repercutieron en algunos casos en la manera de profundizar y reflexionar en sus intervenciones y producciones; el diseño de los recursos puede ser revisado para mejorar orientación y visibilización de algunos recorridos de lectura. Se estima pertinente, como en todo proceso de diseño e innovación, considerar opiniones, comentarios y resultados de experiencias para incorporar ajustes o cambios: las consignas y los diferentes recursos desarrollados o enlazados como videos, dossier digital o imagen interactiva pueden contemplar indicadores o recordatorios más precisos para orientar e invitar a la exploración y análisis de hipervínculos, profundizando cada tema y habilitando siempre búsquedas personales que complementen sus procesos de apropiación, vinculación, transferencia y producción.

En definitiva, las vivencias compartidas demostraron la íntima vinculación entre los modos de conocer y los artefactos culturales, destacando herramientas y medios como el diseño y uso de un aula virtual y las situaciones que involucran a todos los participantes. Es una certeza después de este recorrido e implementación considerar propuestas educativas colaborativas y distribuidas como alternativas motivadoras y flexibles para desarrollar aprendizajes que suponen comprensión y experiencia en permanente interacción, superando en muchos casos objetivos y planificaciones.



## Síntesis de los puntos clave del trabajo final integrador

El planteo introductorio expuso la necesidad de incorporar una experiencia de aprendizaje combinado como parte del abordaje de la ciudadanía digital en el espacio de opción institucional denominado TIC.

Las intenciones iniciales contemplaron la vivencia de una experiencia educativa en línea, combinada y orientada en aula presencial y virtual que potenciara las posibilidades de acceso, trabajo y reconocimiento de diversos recursos mediante una plataforma educativa como Moodle, la más utilizada a nivel mundial. El reconocimiento de contenidos y planteos flexibles, invitando a la exploración y búsquedas contextualizadas y vinculadas a sus propios recorridos entornos para mantener el interés y la iniciativa en los diferentes tramos compartidos. También, fue prioritario el estímulo para trabajar de manera colaborativa promoviendo la producción de contenidos recuperando intereses, experiencias e iniciativas, promoviendo un proceso de diseño creativo que mejore sus desarrollos y comunicaciones además del manejo de recursos en línea.

Determinante fue el reconocimiento previo de intereses, manejo de recursos, acceso y disponibilidad de dispositivos y conexión, además de las concepciones previas vinculadas a la temática específica y preferencias manifestadas en el recorrido previo del espacio curricular. Se consideraron en el proceso de diseño de la plataforma, tanto en el diseño de los recursos explicativos multimedia como en las actividades propuestas. Una sucesión de alternativas que promovieron el trabajo horizontal y cooperativo en la dinámica presencial y en aula virtual, como la propuesta de foros que tuvieron continuidad en el trabajo grupal en aula, salas y pasillos de la escuela hasta producciones con iniciativas que fueron compartidas con el equipo directivo para visualizar sus propuestas e inquietudes respecto al colegio como comunidad activa y comprometida, por ejemplo la digitalización de los acuerdos de convivencia escolar y las observaciones sobre posibles actualizaciones a discutir y trabajar de manera conjunta.

La implementación fue la instancia que permitió registrar resultados de lo diseñado y también, reaccionar y adaptar en la práctica frente a solicitudes, interacciones e imprevistos que surgen en toda dinámica educativa. Revisión de

plazos, intervenciones aclaratorias o complementarias en foros o avisos, uso de mensajería privada para intercambiar dudas o consultas, ajuste de material o consignas para mejorar la experiencia y una dinámica en clases presenciales que fue complementando el acceso e interpretación de los estudiantes del espacio virtual y las propuestas que visualizaron desde el primer día en esta experiencia compartida.

La autonomía demostrada en el acceso e interpretación del aula virtual, y también en la elaboración y producción de las actividades propuestas fue clave, porque promovió una dinámica en las clases presenciales diferente, donde el tiempo se aprovechó fortaleciendo el intercambio respecto a las interpretaciones, dudas, ideas y elaboraciones de los estudiantes en un clima reflexivo y productivo.

Se recupera el valor del diseño al momento de planificar y organizar propuestas, considerando la selección y uso de recursos multimedia para favorecer desarrollos educativos y retomando el sentido de este proceso característico donde el sentido crítico, práctico y creativo como expone Jorge Frascara (2018) enfatizando lo característico de esta profesión: “Los resultados no son los productos creados, sino algo que sucede una vez que la intervención de diseño ha tenido lugar, y han ocurrido cambios positivos debido a esa intervención”.

Ocurrieron cambios. En lo personal, valorando aprendizajes como docente y profesional para proyectar este trabajo, reconociendo que la intervención fue una experiencia intensa, mejorable como todas, pero potenciadora para seguir trabajando en estos proyectos e implementaciones junto a estudiantes y compañeros.

## BIBLIOGRAFÍA

- Brown, A. et al. (2016). Conocimiento especializado distribuido en aula. En G. Salomon (Comp.), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pág. 242). Buenos Aires: Amorrortu.
- Caballero, K. y Bolívar A. (2015). El profesorado universitario como docente: hacia una identidad profesional que integre docencia e investigación. En *REDU - Revista de Docencia Universitaria*, 13 (1), 57-77. Recuperado de: <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/900/public/900-3924-1-PB.pdf>
- Caccuri, V. (2016). *Tecnología digital para docentes. Computación y Tic en el aula*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Dálaga.
- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones)*. Montevideo: Penguin Random House. Recuperado de: [http://www.aprende.edu.mx/contenido/web/v2/assets/files/src/Ceibal/pdf\\_fichero/159/La\\_innovacion\\_pendiente.pdf](http://www.aprende.edu.mx/contenido/web/v2/assets/files/src/Ceibal/pdf_fichero/159/La_innovacion_pendiente.pdf)
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Universitat de Barcelona. Recuperado de: <https://www2.educationfutures.com/books/aprendizajeinvisible/download/AprendizajeInvisible.pdf4>
- Concha Albornoz, C. (2015). Educación y Aprendizaje a lo Largo de la Vida: Desafíos para América Latina y el Caribe. *Apuntes Educación y Desarrollo Post-2015 de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* (5), 1-16. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/APUNTE05-ESP.pdf>
- Contreras Espinosa R., Alpiste Penalba F., Eguía Gómez J. (2006). Tendencias en la Educación: Aprendizaje Combinado. *Theoria* 15(1), 111-117. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/299/29915111.pdf>
- Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En J. Delors, *La Educación encierra un tesoro* (págs. 91-103). México: Unesco. Recuperado de: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2005). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill.

- Domínguez Lázaro, M. R. (2010). Moodle, una plataforma formativa con gran proyección en los nuevos modelos de Enseñanza. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 19, 1-14. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/214708/285000>
- Estrada, F. O. (2017). Principios e implicaciones del nuevo modelo educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 42(1), p.43-62. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/270/27050422003.pdf>
- Ferreira, H. y Pedrazzi, G. (2015). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje: Aportes conceptuales básicos. El modelo de enlace para la interpretación de las prácticas escolares en contexto*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando diseño. Usuarios, contextos, objetivos y métodos de investigación*. Buenos Aires: Infinito.
- Garrison, R. y Anderson, F. (2005). *E-learning en el siglo XXI. Investigación y Práctica*. Barcelona: Octaedro.
- Gay, A. (2010). *La tecnología como disciplina formativa. La educación tecnológica*. Córdoba: Tec.
- Ideo y Riverdale (2012). Design Thinking for Educators. Recuperado de: <https://designthinkingforeducators.com/>
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- Loyola, M. (2011). Y en el aula, ¿qué hacemos? En R. Cabello y S. Morales (Ed.), *Enseñar con tecnologías. Nuevas Miradas en la formación docente* (pág. 109). Buenos Aires: Prometeo.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Mootee, I. (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica*. Barcelona: Empresa Activa.
- Munari, B. (2000). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Orihuela Colliva, J. (2011). La auténtica gramática de la Web. Aprender y enseñar a escribir hipertextos. *Revista Mexicana de Comunicación*, Vol.23, N°126,

p.21-23. Recuperado de:

[https://issuu.com/mexcomunicacion/docs/rmc\\_126\\_abr - jun 2011](https://issuu.com/mexcomunicacion/docs/rmc_126_abr_-_jun_2011)

- Pea, R. D. (2001). Prácticas de inteligencia distribuida del pensamiento y diseños para la educación. En G. Salomon (Comp.), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pág. 329). Buenos Aires: Amorrortu.
- Perkins, D. N. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje. En G. Salomon (Comp.), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pág. 126). Buenos Aires: Amorrortu.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. En *On the Horizon*, MCB University Press, Vol.9 N°6. Recuperado de: <http://www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20-%20Digital%20Immigrants.pdf>
- Quiroz Velasco T. (2011). No hay educación sin emoción. En R. Cabello y S. Morales (Ed.), *Enseñar con tecnologías. Nuevas Miradas en la formación docente* (pág. 131). Buenos Aires: Prometeo.
- Rodríguez Sánchez, M. (2014). E-learning y gestión del conocimiento. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Sancho Gil J., Hernández Hernández F. y Rivera Vargas P. (2016). Visualidades contemporáneas, ciudadanía y sabiduría digital. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* 15(2), 25-37. Recuperado de: <https://relatec.unex.es/article/view/2614/1755>
- Scolari, C. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Transliteracy. Recuperado de: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_Teens\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf)
- Sevilla H., Tarasow F., Luna M. (coords.) (2017). *Educación en la era digital. Docencia, tecnología y aprendizaje*. Guadalajara: Pandora. Recuperado de: [http://www.pent.org.ar/extras/micrositios/libro-educar/educar\\_en\\_la\\_era\\_digital.pdf](http://www.pent.org.ar/extras/micrositios/libro-educar/educar_en_la_era_digital.pdf)
- Vásquez, C. (2006). Propuesta educativa de la Compañía de Jesús. Fundamentos y Práctica. *Colección Propuesta Educativa N°7*. Asociación

de Colegios Jesuitas de Colombia. Bogotá: Kimpres. Recuperado de:  
[http://acodesi.org.co/es/images/Publicaciones/pdf\\_libros/Propuesta-Educativa-de-la-Compania-de-Jesus-Carlos-Vasquez-S-J.pdf](http://acodesi.org.co/es/images/Publicaciones/pdf_libros/Propuesta-Educativa-de-la-Compania-de-Jesus-Carlos-Vasquez-S-J.pdf)

Zabala Vidiella, A. (2000). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Barcelona: Graó.