

TRANSFOR- MACIONES Y CONTINUI- DADES

2020

Los textos del
portal educ.ar sobre
educación con TIC



Ministerio de Educación
Argentina



Índice

4 Prólogo

5 **Haciendo balances. Acerca de Educ.ar, Seguimos educando, Juana Manso y EducLAB**

6 20 años. Más allá de lo imaginable

10 Objetivos y creaciones de Seguimos educando

13 EducLAB

15 Plataforma Juana Manso: soberanía y federalismo a través de la tecnología

19 **Nuevos contextos: La educación remota de emergencia**

20 De qué hablamos cuando hablamos de educación virtual

25 Un hogar en el que aprendemos todos y todas

27 Cómo acompañar el uso de pantallas para entretenimiento

29 Reflexiones para educar en cuarentena

34 Enseñar con (poca) tecnología

36 Redes sociales y su potencial educativo en cuarentena

43 Cuidados al momento de armar una clase virtual con videoconferencia

45 Cómo gestionar un aula virtual sin morir en el intento

50 Algunas ideas para dar clases en aulas virtuales

51 **Nuevos usos y sentidos: Repensando y reutilizando las TIC**

52 Navegar con conciencia y responsabilidad

54 Planificar nuestras clases con TIC

56 EducApps para crear actividades y diseñar situaciones de aprendizaje

60 Cuidados y seguridad al utilizar redes sociales: Instagram y TikTok

62 Cómo curar contenidos

66 Recursos educativos abiertos

69 ¿Tiene género la tecnología?

71 **Material gráfico**

Prólogo

Desde sus inicios, y sobre todo desde su primer relanzamiento en 2003, el **portal educ.ar** tuvo diversas secciones con notas para incorporar puntos de vista, información y debates a los y las docentes destinatarios del portal.

La sección Entrevistas, los blogs, la sección Noticias, entre otras, fueron espacios en los que el conocimiento y la actualidad educativa y, también tecnológica, se encontraron para hacer nuestro aporte a los conocimientos de los y las docentes del siglo XXI y construir, con todas y todos incluidos, una educación innovadora y de calidad.

Estas secciones, que fueron y son referencia en el universo educativo, construyeron un campo específico: no proponen un discurso instrumental sobre las TIC (aunque hablan de herramientas), no comentan solo las modas tecnológicas (aunque incluyen las tendencias) porque con una mirada crítica se constituyen como un puente educativo del dinámico mundo de las nuevas tecnologías haciendo preguntas, invitando a la reflexión y yendo del aula a los grandes pensamientos de educadores y expertos, y desde ellos a las aulas.

Esta publicación es una recopilación de las notas y artículos escritos en su mayoría durante el año 2020. La conocida situación de este período fue un contexto que implicó un gran desafío para los que trabajamos con educación y tecnología y las reflexiones que presentamos en esta compilación así lo reflejan.

El cuadernillo está dividido en tres secciones. La primera sección, **Haciendo balances. Acerca de Educ.ar, Seguimos educando, Juana Manso y EducLAB**, es una revisión de los proyectos que Educ.ar Sociedad del Estado llevó adelante durante el año 2020, que fue además el 20 aniversario del **portal educ.ar**. Así, incluye una reflexión sobre el camino recorrido por el portal, las políticas educativas de la Argentina y las transformaciones de la tecnología durante dos décadas, evaluando un resultado que no podíamos imaginar en el 2000. Además presenta los fundamentos de Seguimos educando (el dispositivo de producción multimedia) Juana Manso (la plataforma) y EducLAB (el espacio maker), organizados en tiempo récord para dar respuestas al aislamiento del COVID-19, proyectos que nos colocaron en un lugar que a Educ.ar le sienta bien, el de hacedores de cara a una situación que interpeló nuestra experiencia y nuestras ideas.

La segunda sección, **Nuevos contextos: La educación remota de emergencia**, recoge justamente las reflexiones que surgieron a partir del uso de la tecnología como única y exclusiva forma de enseñar y de aprender y la virtualización del sistema educativo. Estas ideas se fueron compartiendo en forma de notas para acompañar las prácticas de docentes, estudiantes y familias ante un momento inédito e inesperado.

La tercera sección, **Nuevos usos y sentidos: Repensando y reutilizando las TIC**, incluye notas sobre educación con tecnología generales, que exploran nuevos y viejos problemas y los analizan desde diversos puntos de vista.

**BALAN-
CES**

HACIENDO BALANCES

**Acerca de Educ.ar,
Seguimos educando,
Juana Manso y
EducLAB**

20 años. Más allá de lo imaginable

A veinte años de la fundación del portal educ.ar, repasamos brevemente su historia, dimensiones y objetivos con el propósito de reafirmar nuestro camino junto a la comunidad educativa.

La presencia de las tecnologías en las escuelas argentinas es el resultado de procesos de larga data en los que el **portal educ.ar** fue un actor central. Generando recursos y contenidos, formando docentes en el uso de tecnologías para mejorar su tarea y, en consecuencia, la calidad de los aprendizajes de sus alumnos, operando como entorno acogedor para la iniciativa de estudiantes y profesores; el **portal educ.ar** contribuyó primero a la instalación de las TIC en el escenario educativo argentino y, más tarde, hizo su aporte a la construcción de procesos de enseñanza y aprendizajes enriquecidos con saberes significativos como resultado.

El cambio de escenario ofreció las condiciones para que esta ambiciosa propuesta prosperara más allá de lo imaginable. Por esto, a veinte años de su fundación, el portal educativo educ.ar sigue siendo una incubadora de potencialidad invaluable. Si se gestó en un marco de incertidumbre y dio sus primeros pasos en un contexto adverso, una vez que la crisis socioeconómica se revirtió, una vez que el sistema educativo pudo volver a centrarse en cuestiones educativas, aquel germen que se había incubado a la espera de la ocasión desplegó sus potencialidades mucho más allá de las metas que se plantearon a la hora fundacional.

Sintonizando con distintos momentos de la política educativa, y de la política argentina en general, el portal fue capitalizando lo mejor de cada etapa para superarse a sí mismo con una mirada que fue dejando de tener como referencia lo estrictamente digital para centrarse cada vez más en lo educativo.

En su evolución, el portal pudo acompañar el camino de la mejora de la calidad de los aprendizajes. En la última década, la plena disposición tecnológica permitió además establecer expectativas más altas y apuntar a formatos de inclusión de tecnologías despegados del uso instrumental, centrados en los usos significativos, noción que de a poco se hace sentido común en el principal interlocutor histórico del portal: los docentes.

Los docentes argentinos son los aliados del portal. Pasar del diálogo exclusivo con los pioneros a trabajar con una comunidad de socios irreversiblemente comprometidos con la inclusión de tecnologías en la enseñanza representa un desafío que Educ.ar ha encarado con una producción permanentemente renovada y con el continuo desarrollo de proyectos de vanguardia.

Al incluir en el diálogo a los estudiantes, el portal expandió su estrategia de acción tendiente a reducir la brecha digital. Si la política pública entiende a los jóvenes como sujetos de derecho, el portal recoge el guante produciendo propuestas dirigidas a garantizar que el derecho trascienda la mera disposición tecnológica. Pone a su disposición no solo recursos digitales e instancias de formación, sino también ocasiones para protagonizar la producción y difusión de saberes y expresiones artísticas.

Al interpelar a las familias, Educ.ar sintoniza con la meta de la alfabetización de toda la población, un objetivo que llegó con la dotación, pero que la excedió por mucho, en el que los propios jóvenes (capacitadores espontáneos de sus padres y hermanos) son aliados.

Así, la historia del portal puede ser reconstruida, pero su futuro es un desafío cuya respuesta surgirá de la particular e impredecible articulación venidera entre el desarrollo de las tecnologías, las metas educativas y las políticas diseñadas para alcanzarlas, los objetivos que el propio portal se fije, el contexto social, político y económico en el que habrá de expandirse y el compromiso que logre promover con docentes, estudiantes y familias, integrantes de la comunidad a la que Educ.ar pertenece.

Veinte años después de su fundación, este breve repaso de la historia del portal, dimensiones y objetivos son una pista alentadora que nos motiva a reafirmar nuestro camino junto a la comunidad educativa para seguir haciendo más allá de lo imaginable.

Qué es Educ.ar

Como vimos arriba, con el correr de los años las metas del **portal educ.ar** se fueron ampliando y redefiniendo de lo que originalmente se proponía, pero, aun así, el objetivo fundacional continúa vigente: acompañar a la comunidad educativa en los procesos de cambio cultural y pedagógico, implicados en la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.

En la actualidad, queremos centrar la mirada en la formación y construcción de conocimiento y para ello buscamos que el portal educ.ar sea un espacio para la reflexión y actualización de la comunidad educativa.

El **portal educ.ar** se concibe así como un espacio de referencia para docentes directivos y familias centrado en ofrecer herramientas para el quehacer educativo, novedades, tendencias y discusiones centrales del campo de la educación y las tecnologías, actualizar saberes y construir conocimientos entre pares, en pos de profundizar las políticas de inclusión y garantizar el derecho de todos y todas

a una educación más justa y de calidad, con líneas de trabajo que permitan:

- Generar instancias que promuevan la jerarquización del trabajo y la formación docente continua.

- Brindar herramientas para el mejoramiento de las trayectorias escolares de los y las estudiantes.

- Poner a disposición de las familias propuestas para acompañar los cambios sociales y culturales.

Todo ello implica que debemos poner a disposición de directivos, docentes, estudiantes y familias no solo recursos digitales e instancias formativas, sino también ocasiones para protagonizar la producción y difusión de saberes digitales que tienen enormes potencialidades para transformar las experiencias educativas. En este sentido, buscamos propiciar vínculos entre pares y formar comunidades virtuales de discusión y aprendizaje.

El cambio de
escenario ofreció
las condiciones
para que esta
ambiciosa pro-
puesta prospera-
rara más allá de
lo imaginable.

Por esto, a 20 años de su fundación, el portal educativo educ.ar sigue siendo una incubadora de potencialidad invaluable.

Objetivos y creaciones de Seguimos educando

¿Programas de TV? ¿De radio? ¿Cuadernillos de actividades? ¿Plataforma web? ¿Qué podemos hacer con todo eso para acompañar los aprendizajes de nuestros hijos e hijas? Te contamos qué es Seguimos educando y cómo nos pueden ayudar.

Seguimos educando es un programa nacional que busca facilitar y promover el acceso a contenidos y actividades para acompañar a las y los estudiantes y sus familias hasta tanto se retome el normal funcionamiento de las clases y también, y sobre todo, para las iniciativas de las escuelas y docentes. Para esto, el programa genera contenidos en la plataforma virtual www.seguimoseducando.gob.ar (de acceso gratuito a través de la navegación celular), programas de televisión y radio y una serie de materiales impresos.

En diferentes formatos se apunta a que lleguen propuestas de trabajo y materiales en el marco de la educación remota de emergencia.

Los programas de televisión (que se emiten por la TV Pública, Canal Encuentro y Pakapaka), los programas de radio (que se escuchan por Radio

Nacional y sus 49 emisoras en todo el país), los cuadernillos impresos y la plataforma web se organizaron durante todo el año 2020 sobre la base de temas educativos con la intención de seguir educando desde casa.

Toda la propuesta de Seguimos educando fue pensada en forma articulada: es decir, se trabajaron y abordaron los mismos contenidos a través de los diferentes formatos. Por ejemplo, lo que se ve en un programa de Pakapaka para primer grado de la educación primaria, también es abordado en el programa de radio para ese nivel, y además en el cuadernillo y en la plataforma web hay actividades para hacer en casa sobre esos temas. La intención de esta articulación fue llegar a todos los rincones del país, ya sea con un medio, con algunos o con todos.

Distintas formas de aprovecharlos

Las propuestas de Seguimos educando fueron pensadas para consumirse en forma autogestionadas por familias y estudiantes y también para formar parte de propuestas didácticas de docentes de todos los niveles.

Así, los y las docentes pudieron sugerir algunas de estas propuestas para trabajar en casa, por ejemplo, invitar a mirar un programa determinado o a hacer una actividad del cuadernillo o de la web.

Pero también, como no siempre es fácil para todos los hogares estar en contacto diario con las escuelas por medios digitales (ya sea porque no cuentan con una computadora con internet o un teléfono celular), las familias pueden gestionar los contenidos para que los chicos y las chicas miren el programa de su grado o año, realicen una determinada actividad del cuadernillo y, con una computadora o con un celular, buscar más propuestas.

¿Qué encontramos en cada medio?

La televisión

Todos los días se emite por TV Pública, Canal Encuentro y Pakapaka una programación pensada para cada nivel y año educativo, a cargo de uno o dos conductores y un docente, que juntos desarrollan los temas a lo largo de cada uno de los programas. Los programas se pueden volver a ver en YouTube, uno o dos días después, y se puede acceder fácilmente desde www.seguimoseducando.gob.ar.

Pakapaka: nivel inicial y nivel primario

<https://www.educ.ar/recursos/151475/pakapaka-en-seguimos-educando?from=150936>



Canal Encuentro: nivel primario y nivel secundario

<https://www.educ.ar/recursos/151477/encuentro-en-seguimos-educando?from=150936>



La radio

Los programas **Seguimos Educando en Radio** se escuchan todos los días por las 49 Radios Nacionales y más de 190 radios universitarias, comunitarias, escolares, rurales y privadas que ocupan territorios diversos a lo largo y ancho del país. En AMBA se emiten por FM Radio Nacional Clásica Buenos Aires en FM 96.7.

Pablo Marcovsky, Florencia Halfon, Cecilio Flematti, Eugenia Quibel, Monchi Balestra, Martín Jáuregui e Hilda Lizarazu conducen los programas, dirigidos a cada ciclo educativo, acompañados por un amplio plantel de docentes.

Todas las producciones pueden volver a escucharse en la plataforma Seguimos Educando (<https://www.educ.ar/recursos/151434/seguimos-educando-en-radio>), en Radio Nacional y en la plataforma Contar, en formato podcast.

Los cuadernillos

Para cada día de la semana se presentan propuestas de actividades y estudio sobre distintos temas, áreas y materias que permiten mantener, en alguna medida, una continuidad con el trabajo escolar. Estos materiales, están disponibles en papel y se están repartiendo en todas las jurisdicciones y en formato digital.

— Dos de ellos están dirigidos a la Educación Inicial: uno para la primera infancia y otro para las niñas y los niños de 4 y 5 años.

— Otros cuatro cuadernos corresponden a los distintos grados de la Educación Primaria.

— Dos a la Educación Secundaria: Ciclo Básico y Ciclo Orientado.

Todos los cuadernillos para estudiantes se encuentran en formato PDF en <https://www.educ.ar/recursos/151358/seguimos-educando-cuadernos>

Plataforma web

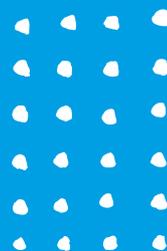
Seguimos educando² es una plataforma de internet que ofrece una gran cantidad de materiales y contenidos educativos digitales en distintos formatos: video, libros digitales, textos, recursos multimedia, ideas para organizarse en casa para hacer las tareas escolares y también algunas propuestas para leer y jugar en familia.

La organización de este sitio se realizó por destinatario:

Estudiantes: una colección de materiales y recursos educativos digitales organizados por nivel educativo y área temática, la clase del día, los cuadernillos para estudiantes y una serie de propuestas para hacer y divertirse en casa. <https://www.educ.ar/recursos/150936/seguimos-educando>

Familias: materiales con orientaciones para la prevención del contagio del COVID-19, sugerencias para la organización en cuarentena y acompañar los procesos educativos desde los hogares, contenidos culturales para ver, escuchar y leer en familia, y propuestas formativas. <https://www.educ.ar/recursos/151412/comunidad>

Docentes y directivos: propuestas didácticas, información sobre tecnología y sugerencias para armar las instituciones. <https://www.educ.ar/recursos/151381/docentes-y-directivos>





EducLAB es una iniciativa del Ministerio de Educación de la Nación, implementada a través de Educ.ar Sociedad del Estado y el Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET).

EducLAB nació en Educ.ar S.E. en el contexto de la pandemia a partir de la disponibilidad de impresoras 3D, remanentes de una compra realizada por la gestión anterior para las escuelas técnicas, que no tenían aún asignación ni plan pedagógico.

Con el fin de imprimir distintos insumos relacionados con la lucha contra la pandemia del COVID-19 se instaló una granja de 100 impresoras 3D, de las cuales 50 están en Educ.ar y 50 más en el Museo Malvinas.

En EducLAB se realizan protectores faciales (se imprime la vincha, a la que luego se le encastra una lámina de acetato y una banda elástica para ajustarla a la cabeza) pero también dispositivos abre puerta, pulsadores y distintos prototipos. Los destinatarios son, fundamentalmente, personal de la salud y de las fuerzas de seguridad.

La propuesta se concibe como un programa federal de transferencia de tecnologías, ya que se trabaja en articulación tanto con escuelas técnicas que ya están llevando adelante proyectos solidarios de impresión, como otras entidades y referentes del sector productivo en alianza con el ecosistema maker, que también ha puesto a disposición sus experiencias y tecnologías para colaborar con las acciones destinadas a mitigar las consecuencias de la pandemia.

1.

Acerca del equipamiento e instalaciones

Para la apertura de la granja de impresoras, se contó con la colaboración de las Fuerzas Armadas en el montaje e instalación eléctrica, capacitación del INET al personal de Educ.ar en el uso, cuidados y mantenimiento de las máquinas, y de especialistas en Seguridad e Higiene. Asimismo, se realizaron las consultas pertinentes tanto a la Administración Nacional de Medicamentos, Alimentos y Tecnología Médica (ANMAT) como al Instituto Argentino de Normalización y Certificación (IRAM).



2. Por qué impresión 3D ante la eficiencia de otros medios

La impresión 3D no es un método de fabricación que se utilice para producción seriada en condiciones normales y bajo ningún punto de vista se pretendió competir con métodos de fabricación tales como la inyección. Es sabido que frente a los métodos tradicionales de fabricación seriada, la impresión 3D solo representaría unas gotas de agua en un inmenso desierto, pero esta iniciativa tiene sentido ya que no solo se plantea la fabricación de protecciones faciales, sino también el poder cubrir otras necesidades a medida del avance de la emergencia sanitaria, ya que solo con cambiar un archivo se puede generar un nuevo producto, prototiparlo y validarlo para luego optar por un método más efectivo de fabricación; pero a la vez para poder paliar la situación cubriendo las primeras necesidades hasta que se pongan en marcha los otros métodos más eficaces de fabricación seriada, que requieren de mayor inversión y mayores tiempos de preparación del proceso para la puesta a punto y posterior obtención del producto final.

No obstante, la versatilidad e inmediatez que nos brindó este proceso de fabricación aditiva hizo posible, sin mayores inconvenientes, fabricar diferentes productos en pocos pasos. Todo ello, sumado a la disponibilidad del equipamiento parado, influyó en la decisión de armar la granja de impresoras 3D y poder responder rápidamente a la alta demandas de insumos, principalmente para las áreas de salud. Además, se buscó un diseño operativo y lo más rápido posible de imprimir, y está previsto corregir el proceso sobre la marcha para que la fabricación en 3D sea aún más eficientes.

3. Trabajo en colaboración. La cultura del hacer

Este tipo de iniciativas busca no solo dar respuestas inmediatas ante la urgencia sanitaria, sino también optimizar los procesos y compartir conocimientos con la comunidad educativa y en general. Para ello, creamos un repositorio de archivos y materiales para la fabricación 3D y esperamos sumar otras iniciativas para aunar esfuerzos en la búsqueda de soluciones para paliar la pandemia. Estas modalidades de producción centradas en la solución de problemas, el intercambio de experiencias y la construcción colaborativa de conocimiento atraviesa a Educ.ar en todos sus niveles: es lo que recomendamos a los y las docentes para implementar en sus prácticas; es el modo en que producimos contenidos, en el que llevamos adelante proyectos y desarrollos, y es el marco para desarrollar la cultura en nuestro LAB como respuesta a una emergencia sanitaria.



Plataforma Federal Juana Manso: soberanía y federalismo a través de la tecnología

Un desarrollo de Educ.ar de implementación federal y colectiva para poner a disposición de docentes y alumnos espacios virtuales para enseñar y aprender.



El aislamiento preventivo a causa del COVID-19 provocó el cierre de las instituciones educativas en la mayoría de los países del mundo. Según datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), a mediados de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de 190 países, de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe³. En este marco, las soluciones se volcaron hacia ambientes virtuales de enseñanza y comenzaron a plantearse diversas brechas, desde la diferencia en el acceso de conectividad y equipamiento, hasta la capacitación docente y la problemática del uso de plataformas privadas. Si bien en muchos casos se salió del paso con plataformas y redes sociales privadas de amplio uso, se abrió una polémica y discusión sobre la delicada situación de volcar datos del sistema educativo en servicios no conocidos o controlados. En síntesis, estas cuestiones pusieron de manifiesto la necesidad de políticas de estado en todos los niveles para garantizar el derecho a la educación de los niños, niñas y jóvenes.

Lanzado en agosto de 2020, Juana Manso es un Plan Federal del Ministerio de Educación que abarca conectividad, equipamiento, una propuesta de formación y capacitación docente y una plataforma federal educativa de navegación gratuita, segura y soberana para el sistema educativo de la Argentina. Puede conocerse en <https://recursos.juanamanso.edu.ar/home>

La plataforma consiste en aulas virtuales, un repositorio federal de contenidos educativos abiertos y un repositorio sistematizado de datos educativos.

A través de las aulas y el repositorio, los y las docentes podrán armar sus clases a distancia, publicar contenidos y consignas para sus alumnos y alumnas, comunicarse en forma virtual por mensaje o videoconferencia, calificar las tareas, entre otras prácticas, teniendo a su disposición recursos educativos abiertos y multimedia producidos en forma conjunta por las jurisdicciones de la Argentina. Un ecosistema de contenidos y servicios para la enseñanza.

³ Informe Cepal Unesco. Agosto 2020

Las ideas centrales del proyecto:

1. _____

Es una propuesta federal. Se convoca a las jurisdicciones a la co-creación de contenidos.

- No es un programa terminado
- ofrecido de Nación a las provincias, sino una infraestructura para integrar colaborativamente producciones de todas las jurisdicciones.

2. _____

Es un plan orientado a la soberanía digital. Apunta a promover el software libre, al cuidado y transparencia de los datos, al desarrollo de la industria nacional de software y a la producción de recursos educativos abiertos y de calidad, en el marco de la política educativa definida por el Estado.

3. _____

Es un plan orientado a la sustentabilidad. Se promueve la persistencia, visibilidad y preservación del patrimonio educativo y cultural a través de una construcción colectiva sobre una infraestructura del Estado.



4. _____



Está organizado de modo modular. Se ofrecen servicios y opciones que pueden ser utilizadas como un todo o por separado de acuerdo con los requerimientos de los diversos contextos (territorio, nivel, jurisdicción, escuela). Un docente, escuela o jurisdicción podrá solicitar la solución integral o bien alguno de sus componentes (los contenidos, las aulas, el sistema que gestiona las aulas, etc).

5. _____



- Es un aporte a la igualdad en el acceso a la educación dado que presenta un entorno amigable, accesible, con navegación por cualquier dispositivo incluso teléfono celular sin consumo de datos.

6. _____



Es un aporte a la calidad educativa, ya que ofrece un entorno para la innovación en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, combinando entornos y contenidos digitales. Para esto vamos a revisar el repositorio y las aulas.

Qué es el Repositorio Federal de Recursos Educativos Abiertos (RREA)



El Plan Federal Juana Manso busca garantizar a los docentes recursos para desarrollar sus prácticas en los ambientes virtuales y, por lo tanto, requiere contar con una propuesta de contenidos educativos digitales. Si bien los docentes y estudiantes con conectividad pueden acceder a la diversidad de contenidos de internet, el Plan Federal Juana Manso apunta a asegurar disponibilidad de recursos digitales educativos de calidad, federales, representativos e inclusivos construidos en el mismo sistema educativo argentino y con licencias que permitan la reutilización como procedimiento de valor agregado.

Con los antecedentes de portales educativos nacionales y provinciales de larga trayectoria, y con el fin de garantizar la persistencia de esos valiosos objetos culturales y optimizar el acceso a los mismos para los docentes y estudiantes de la Argentina, comenzó a desarrollarse un Repositorio Federal de Recursos Educativos Abiertos Juana Manso. El repositorio es una propuesta colaborati-

va para resguardar, organizar y poner a disposición del sistema educativo y de los docentes, objetos de aprendizaje producidos por equipos ministeriales, docentes y organizaciones culturales de todas las jurisdicciones del país.

Se trata de una **biblioteca o librería virtual** de recursos digitales multimedia, descargables y abiertos, es decir, con licencias que permiten reutilizarlos, reeditarlos, y redistribuirlos para ser insumos de prácticas de enseñanza en entornos digitales y, sobre todo, un reservorio coproducido a través de una pluralidad de miradas.

De esta manera, el objetivo del RREA de Juana Manso es que todas las jurisdicciones de la Argentina aporten recursos educativos realizados por los equipos especialistas y por los y las docentes de manera que se forme un corpus de materiales diversos y representativos, que puedan servir de recursos o de insumos para otros recursos educativos.

Qué son las aulas virtuales y qué puede hacer un docente con este ambiente

Las aulas virtuales pueden definirse como un conjunto de herramientas integradas que conforman un sistema de comunicación docente-alumno que contempla muchos de los intercambios didácticos básicos, sincrónicos y asincrónicos: preguntas, exposiciones, respuestas, conversaciones, anuncios, evaluaciones a través de muros, chats, mensajería, videoconferencias, etc.

Los usuarios de las aulas virtuales de la plataforma Juana Manso son múltiples: por un lado, las jurisdicciones, que pueden adoptar un número de aulas e incorporar este servicio a su política TIC; las escuelas, que pueden tener un campus que refleje su organización con aulas por grado y aulas específicas (proyectos, educación no formal, etc); docentes, que pueden solicitar y utilizar aulas para sus prácticas de enseñanza;





estudiantes, que invitados por sus docentes, acceden con navegación gratuita a sus prácticas escolares desde computadora y/o teléfono celular y, finalmente, familias, que pueden hacer un seguimiento en forma más eficiente y enriquecedora de las tareas.

Las aulas son entornos amigables que no requieren habilidades digitales avanzadas, aunque también pueden desplegar más funcionalidades para docentes con mayores habilidades digitales. Los y las docentes pueden publicar materiales, enviar y devolver tareas y comunicarse con sus alumnas y alumnos en un entorno seguro y de navegación gratuita; los y las estudiantes pueden acceder a sus actividades escolares por el celular sin consumo de datos o por la PC.

El objetivo de todo el proyecto es ir mejorando las herramientas y los entornos periódicamente a partir del aprendizaje de los equipos según las experiencias y los usuarios, creando también una comunidad federal y multisectorial de desarrollo.

A través de cursos abiertos y otros materiales, la plataforma cuenta con diversas estrategias de acompañamiento técnico y pedagógico: desde tutoriales y mesa de ayuda, hasta cursos y soporte y proyectos de capacitación docente encabezados por destacados especialistas en diseño didáctico virtual, pedagogía y educación con tecnología.

Si bien, como señalamos arriba, las aulas están disponibles para las escuelas de la Argentina para dar clase en el marco de situaciones de aislamiento total, por supuesto que pueden formar parte de un esquema de aula expandida en escenarios mixtos o parciales y, en contextos de presencialidad, pueden formar parte de la estrategia del docente para implementar prácticas de enseñanza con TIC e incorporar nuevos lenguajes y ambientes de aprendizaje.



Qué es el repositorio sistematizado de datos educativos

Es un espacio que incluye herramientas para la ingesta de datos desde fuentes heterogéneas, el almacenamiento, el procesamiento de datos distribuido y la explotación de datos a través de consultas, tableros y reportes. Las ingestas pueden ser en tiempo real o en lotes, con datos provenientes de archivos o bases de datos y su arquitectura está basada en herramientas compatibles con licenciamiento GPL.

El repositorio permite trabajar con datos enmascarados y disociados, y brinda servicios de datos a las áreas del Ministerio de Educación y de las jurisdicciones responsables de generar informes, investigar y evaluar políticas para su explotación a través de reportes, tableros de comando y análisis descriptivo, predictivo y prescriptivo.



CONTEX-
TOS

NUEVOS CONTEXTOS

La educación
remota de
emergencia

De qué hablamos cuando hablamos de educación virtual

Llevamos varios meses educando en entornos virtuales y de esta manera es interesante tomarnos un rato para analizar qué son estos entornos, de dónde viene esta expresión y de qué otras se diferencia.



¿Es lo mismo virtual, digital, a distancia, *e-learning*? ¿En qué me encuadro cuando armo una propuesta para mi clase a través de internet?

Si bien hay mucho escrito sobre el tema, hay algunos referentes que nos pueden ayudar: el filósofo francés Pierre Levy⁴, que definió la virtualidad hace veinticinco años, y el escritor y pensador italiano Alessandro Baricco⁵, que en su último libro *The Game* hace un profundo y detallado análisis de la «revolución digital». También Manuel Area y Jordi Adell han dedicado, desde hace años, varios artículos que ponen orden sobre este tema.

Lo que hoy hacemos educando en internet viene de por lo menos cuatro caminos que vamos a explorar rápidamente: lo digital, la educación a distancia, el *e-learning* y lo virtual. De todas maneras, hoy se utilizan como sinónimos.

Sobre lo digital

Si seguimos (en forma rápida y resumida, y recomendando la lectura total del libro) a Baricco en *The Game*, nos enteramos de que digital viene del latín *digitus*, que quiere decir “dedo”. Es un sistema que permite traducir todo a números formados por dos cifras.

Por ejemplo: una foto pasa a ser una secuencia de números y, por eso, puedo mandarla de una computadora a otra y verla en el celular y en la tableta. Esto es lo que ha cambiado todo: ha permitido nuevas formas de transmisión y almacenamiento de información en máquinas como nunca antes en la humanidad.

Lo digital es previo a internet. Puedo tener un archivo digital en mi computadora. Sin embargo, con el desarrollo de internet (y de la www) las máquinas en las que almacenamos información se pusieron en conexión y la transmisión pudo ser global, veloz y al alcance de cualquiera.

Vivimos en un mundo en el que toda la información que manejamos es digital o puede digitalizarse y podemos manejar cantidades increíbles de datos en dispositivos mínimos. En educación podemos digitalizar materiales educativos, aulas, trabajos de estudiantes, lo básico para procesos de enseñanza y aprendizaje.

Sobre la educación a distancia

Por otro lado, tenemos, en otro plano totalmente diferente, la educación a distancia, una práctica

educativa que tiene más de un siglo de historia. Se trató de un movimiento para incluir y capacitar, en forma básica o en oficios, a personas que vivían lejos de centros de enseñanza, en principio, y de nación, después, en lugares como Canadá, Estados Unidos y Australia.

En la segunda mitad del siglo XX, se inició la educación a distancia para educación universitaria, como la UNED de España, fundada en 1972. El objetivo era extender y facilitar el acceso a la formación a colectivos e individuos que no podían acceder a la opción pedagógica presencial. Los materiales se enviaban por correspondencia, luego se utilizó la radio y la televisión y hoy, por supuesto, todo circula por medios digitales.

Sobre el *e-learning* o educación en línea

Se llama así desde los años 90 a las propuestas de educación mediadas por tecnologías digitales. ¿Gran parte de la educación a distancia pasó a ser *e-learning*? Sí, por supuesto, pero hay en este ámbito dos tradiciones:

— una (vinculada más a las prácticas de USA) que tiende a la formación individual y al autoaprendizaje: el alumno recibe el material, lo consume y se autoevalúa, por ejemplo;

— otra (más europea y encabezada por la UOC, universidad de España que nació en 1994 como una universidad totalmente a distancia) que promueve más el uso de herramientas para el intercambio durante los aprendizajes y el aprendizaje colaborativo entre comunidades virtuales de docentes y estudiantes.

Sobre lo virtual

Finalmente, el concepto más complicado de explicar: lo virtual. Hace tiempo «virtual» se oponía a «real» como 'algo que podría ser, pero todavía no es'. Pero, en rigor, hoy lo virtual no es irreal; por el contrario, forma parte de aspectos muy reales de nuestras vidas.

«Virtual» hoy significa 'intangible', 'des-territorializado', 'sin lugar ni tiempo'. Para virtualizar una empresa, una situación educativa o un negocio recurrimos a espacios, herramientas y contenidos digitales y trabajamos en línea. Así se juntan nuestros cuatro caminos.

La educación virtual entonces se diferencia de la educación presencial como opción pedagógica diferente. Se entiende como opción pedagógica la forma específica de ofrecer un servicio educativo con relación a los procedimientos administrativos, estrategias de aprendizaje y apoyos didácticos. En este sentido, una nueva opción implica cambios significativos en la concepción de cómo educar. En general, se considera que podemos educar a través de dos opciones: virtual o presencial, pero hay una tercera: la combinación de ambas o semi-presencialidad.

Opción presencial y opción virtual

La opción presencial se realiza en un espacio físico (aula, escuela, etc.), se produce en un tiempo determinado (la clase va de tal hora a tal hora).

La opción virtual se desarrolla en un ambiente digital, no físico. El proceso de aprendizaje es en general asincrónico, ubicuo y requiere alta actividad del estudiante que interviene activamente en la organización del aprendizaje. Por lo tanto, la opción virtual busca la autonomía y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Pensando en la educación en línea (el *e-learning* que mencionábamos), Manuel Area y Jordi Adell identifican tres modelos apoyados en este y los sintetizan en tres⁶:

| Modelo de enseñanza presencial con apoyo de internet | Modelo semipresencial o de <i>blended learning</i> | Modelo a distancia o de educación en línea |
|--|--|--|
| Internet y específicamente el aula virtual es un complemento o anexo a la docencia presencial. A veces se utiliza el aula virtual en las salas de informática bajo la supervisión del docente. En otras ocasiones el aula virtual es un recurso de apoyo para el estudio del alumno en su hogar. | Integración y mezcla de clases presenciales con actividades docentes en aula virtual. | Titulaciones en línea (asignaturas, cursos, másters, doctorados) ofertados a distancia a través de campus virtuales. |
| Se mantiene el modelo presencial de docencia: en horarios y aulas tradicionales. | No hay diferenciación nítida entre procesos docentes presenciales y virtuales. Existe un continuum en el proceso educativo. | Apenas hay encuentro físico y presencial entre alumnos y profesores. Casi todo el proceso educativo es a distancia. |
| En este modelo se utiliza el aula virtual de forma similar a una fotocopidora: para que los estudiantes tengan acceso a los apuntes/ ejercicios de la asignatura. | Se innova el modelo presencial de docencia: en horarios, en los espacios y en los materiales. | Lo relevante son los materiales didácticos y el aula virtual. |
| El aula virtual se concibe como un espacio de información: se ofrece programa, asignatura, horarios, tutorías, calificaciones, apuntes, etc. Existe poca comunicación e interacción social a través del aula virtual. | El aula virtual es un espacio para la información, la actividad de aprendizaje y la comunicación entre profesores y alumnos. | Cobra mucha importancia la interacción social entre los estudiantes y los docentes mediante los recursos virtuales. |

Qué tener en cuenta al armar un entorno virtual

Un entorno virtual puede organizarse por correo electrónico, por redes sociales, por YouTube. Sin embargo, hay muchos espacios digitales llamados **plataformas de teleaprendizaje** o **plataformas de e-learning** organizados especialmente para dar clases, lo cual facilita la tarea. Hay herramientas para ver rápidamente qué alumno entregó la tarea y cuál, no y ponerlo en una planilla con solo hacer un clic, por ejemplo. En cambio, si utilizo el correo electrónico para dar clase, esta planilla tendré que armarla yo manualmente.

De todas maneras, usemos el entorno que usemos, lo recomendable es pensar que estamos en otra opción pedagógica. Cuando escribimos usamos un registro diferente que cuando hablamos; a su vez, si me encuentro con un amigo en la calle,

no le digo: «Querido amigo: espero que estés bien. Avisame si vas a usar ese texto. Espero tu respuesta». Sería muy raro. Cada opción pedagógica tiene su sistema semiótico y la opción virtual lo tiene.

Para tener en cuenta:

armar un aula virtual requiere planificación. Trabajen con un cronograma establecido, armen los materiales didácticamente y establezcan diferentes canales de comunicación.

Nuevamente, Area y Adell nos proponen este cuadro con cuatro dimensiones.

Dimensión INFORMATIVA

Recursos y materiales de estudio: textos, animaciones, enlaces, videoclips, presentaciones...

Dimensión PRÁXICA

(Actividades y experiencias de aprendizaje bien individual, bien colectiva)

DIMENSIONES PEDAGÓGICAS DE UN AULA VIRTUAL

Dimensión COMUNICATIVA

(Interacción social entre estudiantes y docente)

Dimensión TUTORIAL Y EVALUATIVA

(Seguimiento y valoración del aprendizaje por el profesor)

En el marco de un proyecto que opta por lo virtual, podemos hacer algunos encuentros sincrónicos con nuestros alumnos del tipo de clases presenciales (por ejemplo, vía Hangouts o Zoom), pero no es lo central, no estaríamos utilizando los códigos de comunicación propios de esa opción pedagógica.

Un docente puede manejar mejor o peor las TIC y se podrá arreglar con ello, pero lo que sí debe hacer es tratar de entender este nuevo desafío didáctico-comunicativo que esta opción ofrece. No se trata de pasar nuestras clases presenciales a virtuales, sino de rearmarlas con estas nuevas pautas.

Tal vez, saber de qué tradiciones viene y qué caminos se fueron juntando en esta construcción sea un modo de ubicarnos en el marco semiótico con sus posibilidades y sus límites y, desde allí, desarrollar nuestra práctica docente lo mejor que podamos en contextos de aislamiento parcial o total o bien como espacio complementario a la presencialidad.



Un hogar en el que aprendemos todos y todas

La suspensión de clases a causa de la pandemia del COVID-19, ha llevado a las escuelas a continuar su proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia. ¿Cómo se puede acompañar este proceso desde el hogar?

Las pantallas siempre fueron un medio de entretenimiento para la infancia y adolescencia. Desde hace unos cuantos años también empezaron a ser un medio importante para el estudio y los aprendizajes, pero, en general, siempre complementario a la escuela presencial, que es la base del sistema educativo.

La pandemia de COVID-19 nos puso en otra situación especial y temporaria. No solo comenzamos a usar los dispositivos digitales para aprender, sino que fueron los únicos medios para esta actividad en un contexto de aislamiento que es difícil para todos pero sobre todo para los niños, niñas y adolescentes.

El Estado y los docentes trabajaron para garantizar a los alumnos y alumnas de la Argentina su derecho a la educación, sin embargo, le quedó, necesariamente, una gran parte del trabajo para realizar a las familias.

Aun si los adultos de la familia no saben tecnología ni son necesariamente docentes, hay muchas cuestiones (como los buenos hábitos, la capacidad crítica, la ética de respeto, la empatía) que se pueden aportar y son muy necesarias en una situación de alta conexión.

La pregunta que atravesó el aislamiento fue cómo acompañar entonces en su justa medida a los chicos y las chicas en este uso para que sea un tiempo de calidad, una navegación provechosa, equilibrada, teniendo en cuenta, por supuesto, que los adultos también estamos afectados y con problemáticas propias?

Una gran pregunta que se dividió en dos más concretas vinculadas a los dos grandes tipos de actividades que los chicos hacen en internet:



¿Cómo ayudar a los chicos y las chicas en sus tareas escolares? ¿Cómo acompañar el uso de pantallas para entretenimiento?

Cómo ayudar a los chicos y las chicas en sus tareas escolares

A través de internet los chicos y las chicas recibieron la tarea, se vincularon con los docentes y con sus compañeros y accedieron a la información.

La ubicuidad del aprendizaje virtual (en cualquier tiempo y lugar) que nos permitió seguir educando en medio del aislamiento, no quiere decir que las familias no puedan acotar un tiempo y un lugar para el estudio. En lo virtual, la mayor parte de la enseñanza es asincrónica, pero eso no quiere decir que no pueda ordenarse (en la medida de lo posible y de acuerdo con las edades de los chicos y chicas) en tiempo y lugar para mejorar un aspecto de esta experiencia. Así las siguientes son sugerencias para el aprendizaje en casa, en el aislamiento pero también pueden aplicarse en otras etapas.

Un tiempo establecido

Establecer un tiempo delimitado es lo mejor para combinar el tiempo de los grandes y de los chicos. Es ideal que las tareas se realicen en un horario más o menos fijo y regular que garantice la continuidad, pero no excesivamente rígido.

Es importante alentar a los chicos y chicas a que hagan pausas y descansos según la carga de trabajo. Los docentes tardaron en poder regular estas cuestiones y es posible que en un primer momento se hayan generado demasiadas tareas. El horario fijo permite también que los adultos puedan acompañar a los más chicos sin inconvenientes dado que su disponibilidad también tiene sus límites.

Si se coordina esta cuestión con los compañeros y compañeras de grado se pueden realizar intercambios, consultas y preguntas en el grupo y enriquecer el momento. Uno de los objetivos del trabajo virtual es romper la soledad del estudiante. Lejos de la idea de autoaprendizaje individual, las familias debemos ayudar para que los chicos y las

chicas hagan consultas, trabajen en grupos virtuales. Promover que los y las estudiantes no corten el vínculo con el docente y promover el intercambio con los compañeros

Además, un tiempo limitado ayuda a los chicos y las chicas a planificar sus tareas: qué hacer primero, cuánto dedicarle a cada cosa... una cuestión fundamental para aprender a aprender.

Un lugar determinado

Los hogares no están preparados como aulas ni como escuelas. Sin embargo, la recomendación es tratar de acondicionar un espacio de la casa para conectarse con el dispositivo, tener a mano cuadernos y libros, que no sea demasiado ruidoso durante el tiempo de estudio y con alguna distancia del resto de las actividades del hogar, siempre, por supuesto, dentro de lo posible.

Tener un espacio separado ayuda a la concentración, difícil para los niños, niñas y adolescentes y, más aún, en un espacio en que conviven muchas personas.



Cómo acompañar el uso de pantallas para entretenimiento

Como señalamos, los chicos han utilizado siempre las pantallas para el ocio. En un contexto de aislamiento (y de alta conectividad y siempre según la edad) los adultos debemos acompañar el uso y compartir algunas de las navegaciones

Regular el tiempo en pantallas y conversar sobre los consumos.

También un gran momento para compartir acciones ciudadanas a través de internet: ayudar a los abuelos a la distancia a usar las herramientas oficiales, participar de movidas solidarias, difundir buena información, nos hace sentir una identidad ciudadana con compromiso y solidaridad en momentos de crisis.

Tal como señalamos para las tareas escolares, es bueno aconsejar a los chicos y chicas a juntarse con amigos a la distancia, a intercambiar mensajes, por qué no memes y espacios de humor de las redes sociales que pueden vincularnos de una manera positiva con el contexto.

Además, como sabemos, internet es un espacio en el que se pueden aprender diferentes cosas y además lo virtual es un ambiente con extraordinarias herramientas para desarrollar la creatividad de diferente tipo: en ciencias, en plástica, música, tecnología. Se pueden alcanzar otros aprendizajes no formales y apuntar al desarrollo de las habilidades del siglo XXI. Son “*aprendizajes invisibles*”, como señala Cristóbal Cobo, difíciles de medir y de evaluar en los marcos formales pero que siempre se pueden vincular finalmente con la escuela.

Así, podemos impulsar a los niños, niñas y adolescentes de acuerdo con sus gustos a:

Aprender a programar

A vincularse con la cultura maker. **Hágalo usted mismo**, es la consigna de este movimiento que tiene que ver con inventar y resolver problemas en un marco de compartir saberes.



A producir videos, podcast, libros, programas de TV, programas de radio. Henry Jenkins⁷ señala que tener una computadora es la posibilidad de hacer una editorial, una radio, un programa de televisión. Los chicos y las chicas pueden crear videos, hacer investigaciones, arte, música y publicarlo en redes.

Jenkins es el autor que nos presenta una larga lista de las importantes competencias que los chicos y las chicas aprenden usando internet, jugando y creando en sus comunidades de pares:

Juego: Capacidad de experimentar

Performance: Habilidad de adoptar identidades alternativas para la improvisación y el descubrimiento.

Simulación: Habilidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.

Apropiación: Habilidad de mezclar contenido de otros con sentido.

Multitasking: La habilidad de escanear el ambiente y cambiar el foco de acuerdo con las necesidades.

Distributed cognition: La habilidad de interactuar con personas y objetos para expandir las capacidades mentales.

Inteligencia colectiva: La habilidad de poner en común conocimiento y construirlo con otros con un objetivo común.

Juicio: La habilidad de evaluar la realidad y credibilidad de fuentes de información.

Navegación transmedia: La habilidad de hacer lecturas multimodales de información en diferentes plataformas.

Networking: Habilidad de buscar y sintetizar información distribuida.

Negociación: La habilidad de pasar por diversas comunidades con distintas perspectivas y normas diferentes.

Tal vez, cuando termine el aislamiento, habrán salido genios que ya no podrán volver ponerse en las botellas y no solo entre los niños, niñas y adolescentes. Tal vez, venciendo las dificultades y con mucho trabajo, todo los adultos hayan aprendido cosas nuevas acompañando a los niños, niñas y adolescentes y hayamos podido sacar todas algunas ventajas de una situación difícil.

Reflexiones para educar en cuarentena⁸

La pandemia del COVID-19 provocó en todo el mundo un cambio radical en los modos de educar, trabajar, socializar, entre otras cosas, y cientos de miles de estudiantes fueron educados en los hogares.

En la Argentina (como en muchos países del mundo), el confinamiento preventivo y obligatorio y, junto con ello, el cierre de las escuelas hizo que rápidamente se trasladara la educación a los hogares. Los estados dieron distintas propuestas para seguir educando, como son los programas de TV educativa, radio, cuadernos y una plataforma web. Pero, ¿es lo mismo educar en la escuela que educar en los hogares? Claro que no.

Para reflexionar sobre este tema, es importante diferenciar la escolarización de la educación. Lo escolar está dado por un tiempo y un espacio dado que la escuela es una tecnología en sí misma donde convergen: directivos, docentes, estudiantes, las familias, la simultaneidad, la disposición de los espacios y los tiempos escolares. Los hogares no son una escuela. *“Es importante reflexionar acerca de esto, pues no podemos simular escolarización allí donde no la hay”,* señaló Mariano Narodowski recientemente en un seminario web, *“hay que construir educación, porque educar en casa no es un espejo del proceso escolar.”*⁹.

En ese mismo webinar, Mariano Fernández Enguita mencionó los 3 tipos de brechas digitales: (i) de acceso, (ii) de uso o en el uso, y (iii) en y con la escuela.

El primero refiere a la desigualdad en el acceso a los dispositivos tecnológicos. Sabemos, por ejemplo, que en muchos hogares argentinos el único dispositivo con que cuenta la familia entera es un teléfono celular. Según la Evaluación Nacional de Aprendizajes **APRENDER**, (citada en el decreto 386/2018) se constató que el 94% de los docentes cuenta con al menos una computadora en sus hogares, 4 de 10 fueron destinatarios de *netbooks* o *notebooks* provistas por el Estado y que el 98% de los mismos utiliza teléfono celular. La brecha en el uso refiere a qué hacemos cuando estamos frente a una pantalla, es decir, hacemos un consumo pasivo o un uso creativo de la tecnología a la que accedemos. Y, por último, la tercera brecha menciona aquello que sucede con la escuela, qué uso se hacía antes de la cuarentena de la tecnología, cuál es la brecha escolar y acá es donde intervienen sus actores como docentes y directivos.

Los tres tipos de brecha hacen inevitable pensar en las desigualdades, pero también nos alerta acerca de lo que debemos considerar a la hora de diseñar una propuesta

⁸ Este artículo fue publicado por Mayra Botta y María Laura Costilla, del equipo de Educ.ar en la revista Gestión Educativa <https://gestioneducativa.ar/gestion/reflexiones-para-educar-en-cuarentena/>
⁹ Fernández Enguita, M y Narodowski, M. (2020). *¿Es posible educar en cuarentena?*, Zona de Intercambio Pansophiano, Panophia Project. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=MfnJE-IQ_6Q&t=884s



de aprendizaje virtual, o mediada por la tecnología, o con tecnología. Cómo hacer que esa tecnología que tenemos disponible (sea poca o mucha) resulte una inclusión genuina de tecnología, entendida como aquella que *“alcanza los propósitos de enseñanza y sus contenidos, pero adquiere su mayor expresión en la propuesta didáctica cuando emula en este plano de la práctica el entramado de los desarrollos tecnológicos en el proceso de producción de conocimiento.”*¹⁰.

Ante la pregunta: ¿es posible educar en cuarentena? creemos que sí, lo que no debemos es tratar de reproducir el aula, y evitar caer en el solucionismo tecnológico, sino pensar en qué medida la tecnología soluciona parcialmente y en qué medida directamente no lo hace (Narodowski, 2020). Sabemos que la tecnología digital por sí sola no genera una tecnología escolar. Lo que se genera es algo completamente distinto a la tecnología escolar.

Sabemos también que no es lo mismo planificar una clase presencial que una clase virtual, desde el medio, pasando por los recursos, hasta el diseño didáctico, cambia y los roles que intervienen también son distintos. En las propuestas de educación virtual convergen actores que no están en la presencialidad, como el diseñador instruccional, diseñadores gráficos y multimedia, el facilitador o tutor. Y en este contexto, en el cual debemos salir con respuestas rápidas, pero también eficaces en términos educativos y de aprendizaje, los docentes debemos desempeñar todos esos roles y no necesariamente estábamos preparados o formados especialmente para ello. También hay diferencias importantes a la hora del diseño. Dijimos más arriba que no es lo mismo diseñar una clase presencial que una clase virtual. Pues, la virtualidad tiene características que le son propias.

Una de las características principales de las propuestas de educación en línea es su organización. Cualquier acción formativa virtual debe diseñarse previamente. El valor de un entorno de aprendizaje virtual reside en el cuidado del diseño formativo (o instruccional), que debe dar respuesta a las necesidades y finalidades educativas de sus usuarios (profesores, alumnos, tutores) y no en la tecnología que se utilice. Las tecnologías deben estar al servicio de la educación para facilitar los aprendizajes. Por eso, debemos seleccionar el medio que más se ajuste a nuestra realidad y necesidades y pensar qué posibilidades brinda para la tarea educativa. No son las tecnologías ni sus características donde hay que buscar las claves para comprender y valorar su impacto sobre la enseñanza y el aprendizaje, sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes gracias a las posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información que les ofrecen las TIC¹¹. En este sentido, tal y como menciona Mariana Maggio¹², es importante que llevemos adelante prácticas de la enseñanza que en su diseño conciben modos de favorecer ciertas habilidades que consideramos críticas en el mundo contemporáneo.

En la educación a distancia, los recursos y materiales didácticos son unos de los elementos fundamentales en la adquisición de los aprendizajes, junto con la acción docente que configuran el espacio de relación e interacción en donde los estudiantes construyen sus aprendizajes. Con la centralidad puesta en el estudiante y el apoyo de los materiales, la acción docente se caracteriza por su papel de mediador y facilitador de los aprendizajes. Además, las pautas de trabajo, el calendario, los materiales, tipo de evaluación y modalidad de cursada deben estar presentes desde el inicio. El alumno debe saber, desde un principio, con qué materiales cuenta y cuál va a ser el proceso por



el que debe transitar para poder organizar su aprendizaje, disponer y manejar de los tiempos de estudio, etcétera. La característica de esta modalidad de estudio es la autoorganización del alumno.

Entonces, en este contexto de cuarentena, con los recursos, materiales disponibles y tecnologías a las que tanto docentes como estudiantes tenemos acceso, en un tiempo en que convergen pantallas e impresos, programas televisivos y recursos educativos digitales, qué podemos hacer para acompañar y diseñar propuestas de aprendizajes para nuestros estudiantes para que realicen desde sus hogares, para que aprendan y se continúe el vínculo pedagógico, con la escuela, con los compañeros de curso, con los docentes y con las familias, sin perder la intencionalidad pedagógica. Quizás, empezar con armar un mapa de nuestra realidad, contexto, materiales y herramientas. Por ejemplo, nuestra escuela o curso, ¿ya contaba con una plataforma digital?, ¿qué tipo de dispositivos tenemos disponibles?, ¿qué acceso real tienen nuestros estudiantes a un dispositivo y a internet? Es importante ponernos en el lugar de las familias y estudiantes, y pensar que no podemos enseñar lo mismo que en las aulas. Una clave para estos tiempos es “priorizar” qué enseñar y preguntarnos para qué y cómo, sin perder el vínculo y contención que este contexto demanda. A veces, una simple consigna puede ser más potente que un largo trabajo práctico.

En esta situación el rol de los directivos es clave para que, tanto docentes como estudiantes y familias, no se sientan solos en este pasaje obligatorio de lo escolar a lo no escolar, donde debemos seguir educando. Poder acompañar a los docentes en la tarea de rediseñar las clases, acompañar a los estudiantes para que no se pierda el vínculo pedagógico ni abrumar a las familias con las tareas. Aquí aparece la dimensión más importante en el rol del director, la de gestionar para que haya aprendizajes. Empezamos la cuarentena con cientos de memes, videos y audios en las redes sociales donde se mostraba el malestar de las familias por el tsunami de tareas. Quizás, ante la necesidad de respuesta inmediata, en una cultura de la inmediatez dada por las tecnologías, salimos con la mejor intención a replicar las aulas en los hogares. Hoy, a un mes de este camino, vemos que eso está cambiando, quizás, gracias a la reflexión propia y necesaria sobre la práctica tan importante en los educadores.



Hasta hace unos meses atrás nos preguntábamos si todo cambiaría, ¿por qué la escuela no cambia? Si consideramos a la escuela como un epifenómeno temporal, ¿cómo será el después de la cuarentena? ¿Cuáles son las lecciones aprendidas? ¿Volveremos a las aulas como si nada hubiera pasado? ¿O nos encontraremos con un escenario imposible de imaginar unos meses atrás?

Las pantallas siempre fueron un medio de entretenimiento y un medio importante para el estudio complementario a la escuela presencial, que es la base del sistema educativo. La pandemia nos puso en otra situación especial y temporaria.

No solo comenzamos a usar los dispositivos digitales para aprender, sino que fueron los únicos medios para esta actividad en un contexto de aislamiento que es difícil para todos pero sobre todo para los niños, niñas y adolescentes.



Enseñar con (poca) tecnología

Cómo hacer si no tenés experiencia con la tecnología o si tus estudiantes tienen poco acceso a ella.

Tenemos un nuevo escenario en el que trabajar:

¿cómo enseñar con tecnología sin tener experiencia en el mundo digital o si los alumnos y alumnas tienen baja disponibilidad de equipos y conectividad? Si no manejas bien el mundo digital, no caigas en la **panicgogía** (en inglés, *panicgogy*). Si tus alumnos y alumnas no tienen internet, no creas que no se puede hacer nada.

Las clases virtuales nos ofrecen opciones diferentes, variadas, más simples y complejas. Así como cada uno de los docentes tenemos distintas formas de organizar una clase, un proyecto, una planificación (según, por ejemplo, el contexto social, el tema, el tiempo), en el mundo virtual también hay varios caminos.

Se puede enseñar por internet de muchísimas maneras, con infinidad de herramientas de modos muy complicados y de modos más sencillos. Analizá la situación, con qué contás y cómo te sentís cómoda o cómodo.

Para docentes que dan sus primeros pasos en el mundo digital, la idea general es hacer cosas simples, por ejemplo, alguna de las siguientes.

— **Utilizar el correo electrónico o un grupo de WhatsApp** o de chat con tus alumnos y alumnas. Dos o tres consignas claras por día para que los estudiantes hagan actividades. Lo importante es conectarse con periodicidad, mantener el vínculo con el medio que utilices.

Si se utiliza algún contenido de Seguimos educando, copiar la dirección del recurso y pegarla en el

correo electrónico o WhatsApp. También, al final de cada recurso de Seguimos educando, hay unos botones para compartirlo en redes sociales, mandarlo por correo electrónico, etc.

Si te resulta difícil copiar y pegar la dirección, indicar a los alumnos y alumnas el título del recurso y que los estudiantes lo busquen en internet con Google u otro buscador, tanto sea para recursos de Seguimos educando como de otros sitios educativos.

— **Indicá un horario** en el que te pueden escribir dudas o comentarios por correo o chat y contestalas cada día.

Podés ensayar diferentes formas de respuestas: con audio, con videos, además de escritas. Usá imágenes y emoticones para hacer más cercanas tus respuestas.

Si les pedís tarea, que te la entreguen por correo. Descargala en una carpeta con el nombre del trabajo y anotá en una planilla quién te entrega.

— **Usá alguna de las redes sociales más conocidas:** Subí una consigna por Facebook o Instagram, por ejemplo, y que la contesten como comentarios. Es importante responder siempre los comentarios, controlar quiénes responden y quiénes no e impulsar a todos a participar.

— **Avanzá de menor a mayor:** primero, las cosas más sencillas y, luego, nuevos recursos.

— **Pedí ayuda a tus colegas:** hoy las redes sociales están llenas de tutoriales, consejos y recetas.

Para docentes cuyos estudiantes tienen poco acceso a internet

La idea general es plantear consignas desconectadas o que requieran conectarse intermitentemente.

— **Trabajar con la televisión:** En la TV Pública, Encuentro y Pakapaka hay programación educativa. Acordar con tus estudiantes o sus familias vía WhatsApp, mirar esos programas todos los días y que cada estudiante suba en una red social (Instagram o Facebook, por ejemplo) un comentario de lo que vio en ese programa de TV, preguntas, etc.

Podés armar un debate en un espacio de red. Para esto tenés que pedir a los estudiantes o a sus familiares que se unan a esa red. Siempre es importante controlar quiénes participan y quiénes, no y contactar a los que no lo hacen y ayudarlos a conectarse.

— **Implementar un proyecto** para hacer en casa en relación con un tema curricular o que apunte al desarrollo de competencias.

Hacer un libro de recetas de cocina con instructivos, hacer algún experimento y sacar fotografías, una historia de la familia, etc. Los estudiantes pueden contarlo o publicarlo en internet cuando se conectan o sacarle una foto con el celular, grabar un breve audio y enviarlo por WhatsApp o correo. Es importante siempre darles una devolución¹³.

— Para los más chicos, **armar un grupo de WhatsApp con padres y madres** y grabar audios con recomendaciones para que hagan algo cada día. Es importante no sobrecargarlos: una consigna por día bastará. Leer un libro con música de fondo, escribir una carta a algún personaje, mirar los programas de Seguimos educando en TV Pública, etc.

— **Utilizar el mundo de los audios:** Podés subir una clase en audio a la plataforma SoundCloud. Los estudiantes pueden acceder a esta plataforma desde el celular. El audio no consume demasiados datos.

— **Consignas por chat:** Si armás un grupo de WhatsApp, podés poner una pregunta compleja (como las *big questions de Sugata Mitra*¹⁴) para que busquen la respuesta cada día. Una pregunta compleja es aquella que implica que tengan que hacer algún tipo de proceso (en el que se produce un aprendizaje) para contestarla. Al cabo de unos días, podés pedirle a un alumno o alumna que sea quien proponga la pregunta. Podés plantear el trabajo como un concurso con premios simbólicos.

¹³ Al respecto se recomienda el cuadernillo de Seguimos Educando. *Saberes cotidianos: explorar, jugar y aprender en casa*. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/154263/saberes-cotidianos>

Hacé cosas simples, enseñá, pensá en la situación que tienen tus estudiantes para construir clases para ellos. Siempre algo se puede hacer y llevar adelante una situación difícil. ¿Tenemos que repensar el uso de TIC en la escuela? ¿Tenemos que formarnos de otra manera? ¿Es lo mismo contactarse en virtual que en presencial? Preguntas para las que tendremos por lo menos más indicios y experiencias en el futuro.

Redes sociales y su potencial educativo en cuarentena

Las redes sociales son espacios de ocio, sociabilidad y hasta comerciales. También pueden ser espacios para seguir educando en tiempos de cuarentena.



Un 76 % de la Argentina, 34 millones de personas, son usuarios de redes sociales, un 6,9 % más respecto del 2019 y, dado el contexto mundial actual, se estima que continuará en ascenso. El argentino y la argentina promedio destinan 3 horas 11 minutos del día a las redes, similar al tiempo de televisión. Estas son razones por las cuales, las redes sociales poseen un valor potencial para educar más allá de las fronteras del aula o la clase, tanto como espacios de trabajo, encuentro o para continuar comunicados entre pares o docentes y estudiantes.



Son además, útiles herramientas para posibilitar el trabajo colaborativo y simultáneo entre docentes y facilitar los aprendizajes significativos en tiempos de aislamiento social.

Si bien cada red social presenta sus características, complementarias a las otras, presentan algunas ventajas comunes si las miramos a través del cristal de la educación:

— **Mejoran la comunicación entre docentes y su clase:** dado que los y las estudiantes ya se encuentran en las redes y conocen este lenguaje y sus códigos, lo cual genera fluidez en los vínculos entre educadores y alumnos.

— **Desarrollan la colaboración, una de las habilidades fundamentales del siglo XXI:** el trabajo en equipo, más aún de forma remota, está definido por la UNESCO como una de las competencias necesarias para el desenvolvimiento de los y las estudiantes.

— **Fomentan la creatividad:** las redes sociales son una fuente de información donde, tanto docentes como estudiantes, pueden buscar datos, conocimientos y experiencias compartidas, inspirándose para crear nuevos proyectos y nuevas formas de enseñar y aprender. Se trata, en definitiva, de un aprendizaje personalizado, autodidacta y empírico.

— **Propician el autoaprendizaje:** la aproximación de los usuarios a las redes se realiza de forma intuitiva y exploratoria.

— **Las redes sociales se actualizan permanentemente:** sumando funcionalidades, ampliando las opciones para el público. Por este carácter dinámico, producen que el aprendizaje respecto de su uso sea permanente. Esto contribuye a lo que UNESCO denomina aprendizaje a lo largo de la vida.

A continuación, te presentamos las principales redes sociales y sus posibilidades. En todos los casos son de acceso gratuito y solo requieren contar con una cuenta de correo electrónico a fin de validar tu identidad.



Facebook

Desde su creación en 2004 aún se mantiene en el puesto número uno de las redes sociales más asiduas del mundo con 2.449 millones usuarios activos. Los usuarios deben tener al menos 13 años para sumarse a la aplicación. Entre sus principales funciones, se encuentran las siguientes.

Contactar con amigos y conocidos

¿Cómo funciona esto? En primera instancia, la plataforma detecta tus contactos a través de tu correo electrónico. Al ingresar te sugiere enviarles una solicitud de amistad. Por último, el usuario que la recibe puede aceptarla o rechazarla.

Muro

Facebook cuenta con un muro donde se comparan desde estados de ánimo, textos e imágenes, hasta videos. Estos últimos pueden cargarse o bien embeberse desde otras redes como YouTube y Vimeo. Tus amigos podrán comentar tus publicaciones, reaccionar a estas y compartirlas con sus propios contactos. Se puede elegir entre un muro abierto, donde tus seguidores pueden postear contenidos o mensajes, o bien cerrarlo para uso exclusivo del usuario.

Listas de amigos y grupos

En cuanto a la privacidad se puede optar respecto de quienes pueden ver los contenidos publicados (amigos, amigos de amigos, público), entre otros aspectos. Se pueden crear listas de amigos: mejores amigos (podremos acceder a sus posteos en un apartado específico), conocidos (personas con las que solo compartimos ciertos contenidos), con acceso restringido (sólo visualizarán aquellas publicaciones que catalogamos como públicas).

Al mismo tiempo, habilita la creación de grupos públicos o privados con distintos fines. En el primer caso, los otros usuarios de Facebook podrán unirse al grupo de forma espontánea sin necesidad de recibir una invitación. En los grupos privados, solo se puede acceder con una invitación del creador o administrador del grupo y los contenidos solo pueden ser vistos por los miembros del

grupo. Esta funcionalidad, en particular, puede ser un aliado para trabajar con tu clase.

Etiquetado

Se trata de una función que permite a un usuario mencionar a otros en sus posteos o publicaciones. Para esto, la opción de etiquetado debe estar configurada para tal fin. De lo contrario, al querer etiquetar una persona, se requerirá autorización.

Facebook Messenger

Es un chat dentro de la red por medio del cual se pueden enviar mensajes a una persona o a listas de amigos seleccionados. En el caso de utilizarlo con el celular, Messenger se descarga como otra aplicación para que la experiencia del usuario sea más amena y ágil.

Páginas

Una página de Facebook, en inglés, *fanpage*, 'página para seguidores', es una página creada especialmente para ser un canal de comunicación con los seguidores dentro de Facebook. A diferencia de los perfiles, las páginas son espacios públicos que reúnen a personas interesadas en un asunto, organización, causa o personaje en común. No requiere de la aceptación de una solicitud de amistad, simplemente con colocar "me gusta" o "seguir", se accede al contenido. Otra distinción consiste en que no presentan un límite en cuanto a los seguidores mientras que en los perfiles se admite hasta 5.000 contactos.

Historias

La plataforma nos habilita a difundir breves videos o contenido asociado a nuestro perfil. Lo destacable de las historias es que solo permanecen por 24 horas. Una vez pasado este tiempo, se eliminan automáticamente.

Transmisión en vivo y eventos

Desde esta plataforma también podemos realizar transmisiones en vivo con Facebook Live y crear eventos, a los cuales podemos invitar usuarios.

Instagram

Lo que distingue a esta red social es la primacía de lo visual, de lo estético. Se creó con el propósito de subir imágenes y luego se ampliaron sus atributos para admitir videos de distintos tipos. La forma de acceder a los contenidos es similar a la de Facebook.

Publicaciones

Permite realizar posteos o publicaciones en nuestro *feed* donde podemos subir hasta 10 imágenes en formato de carrusel, publicar videos de hasta un minuto de duración, acompañados por textos y etiquetas.

Historias

Las historias son videos con una duración de hasta 15 segundos, imágenes o texto con distintos formatos. Se mantienen publicados durante 24 horas, pero podemos optar por destacar en nuestro perfil determinadas historias y se mantendrán visibles en nuestro perfil.

Desde que fue adquirida por Facebook, algunas funciones de Instagram se pueden vincular a esa otra plataforma. Por ejemplo, las historias. De tal modo, una vez que publicamos una historia en Instagram podemos optar por compartirla en Facebook en el acto.

Si nos animamos, podemos transmitir en vivo. Para esto, debemos ingresar a la opción Historias, presionando el signo más (+) ubicado en nuestra imagen de perfil. Luego, se abrirá una pantalla con un botón en la parte inferior. Debajo de este, se

encuentra la opción Vivo; al seleccionarla, ya estaremos transmitiendo.

Canal propio de TV

De querer subir videos más extensos, contamos con IGTV, donde podemos crear nuestro propio canal de TV en la plataforma y publicar videos de hasta 60 minutos.

Filtros y efectos especiales

Cuenta con muchas opciones de filtros para las imágenes y efectos especiales para las historias (GIF, etiquetas, música, mencionar usuarios, ubicaciones, encuestas, entre otros).

Seguir cuentas o etiquetas (*hashtags*)

Podemos seguir otras cuentas de la misma forma que otros usuarios puedan seguirnos. En aquellos casos que la cuenta sea privada, el usuario deberá solicitar acceso al dueño de la cuenta que se desea seguir.

También podemos buscar y seguir determinadas etiquetas (*hashtags*) o etiquetas que vinculan temas o contenidos dentro de la plataforma. Consisten en una palabra con el carácter numeral (#) delante.

Listas de seguidores

Al igual que Facebook, podemos crear listas de seguidores como “mejores amigos” y determinar quiénes acceden a nuestros contenidos.



WhatsApp

Esta aplicación es la segunda plataforma social más utilizada en nuestro país. Este servicio de chat sirve para enviar mensajes de texto y multimedia entre usuarios. Si bien fue pensada para teléfonos móviles de última generación o smartphones, también presenta una versión de escritorio llamada WhatsApp Web.

Al descargar la aplicación, podemos crear grupos y listas de difusión para enviar mensajes. Igualmente, se pueden reenviar mensajes de otros contactos, hasta un máximo de cinco reenvíos por vez. Sin embargo, aquellos mensajes que sean identificados como virales (es decir, que han sido compartidos en cadenas de cinco o más personas) sólo podrán ser reenviados una vez. Esta es una medida reciente a raíz de la proliferación de informaciones falsas en el marco de la pandemia. Además de los mensajes de texto, los mensajes de audio son una de las funcionalidades más famosas de este chat.

Grupos de chat

Los grupos de chat pueden resultar una solución para mantenernos comunicados con las familias y las y los estudiantes que cuentan con acceso limitado a internet durante el aislamiento social. Se pueden enviar consignas, tareas, recordatorios además de reforzar los lazos con la comunidad educativa.

Llamadas y videollamadas

Las llamadas y videollamadas son utilidades que ganaron terreno dentro de esta aplicación, en especial desde el inicio del confinamiento porque es una manera práctica y rápida de comunicarse con otras personas. Un detalle importante: en el caso de las videollamadas, admite hasta cuatro personas simultáneamente.

Confirmación de lectura

En temas de privacidad, dispone de una amplia gama de opciones, desde quien puede ver mi foto de perfil, estados, hasta la última vez de conexión. La más conocida entre estas es la posibilidad de conocer cuándo un contacto recibe nuestro mensaje y si ha sido leído. Si lo preferimos, podemos quitar la confirmación de lectura. En dicho caso, la función se desactiva en ambos sentidos (emisores y receptores).

Borrar los mensajes enviados

Otra ventaja de Whatsapp reside en la posibilidad de borrar los mensajes enviados, tanto para el usuario que lo envía como para el que lo recibe, pero no sin dejar rastro, ya que aparecerá la leyenda «este mensaje ha sido eliminado».



YouTube

Segunda red más utilizada en el mundo con 2.000 millones de cuentas activas y primera en el podio argentino que lidera entre los adolescentes. Se trata de la plataforma más popular para videos. Se destaca por su gran cantidad de videotutoriales que fomentan el aprender haciendo y, en los últimos años, tendencias como los profesores *youtubers* (docentes que muestran sus clases) y los *booktubers* (jóvenes que comentan libros) han generado un gran material para el uso educativo, más allá de charlas y eventos que han quedado registrados y pueden utilizarse.

Los usuarios pueden crear un canal para difundir videos propios en la plataforma, así como también compartirlos en otras redes sociales. Los videos pueden ser públicos, ocultos (solo se accede con la URL del video) o privados (solo pueden verse al ingresar con los datos de usuario de la cuenta).

Esta plataforma nos permite buscar y visualizar videos sobre diferentes temáticas, comentarlos y calificarlos ("me gusta", "no me gusta"); guardar videos para verlos en otro momento; crear listas de reproducción para agrupar videos por temas o públicos destinatarios y suscribirse a diversos canales para recibir una notificación cada vez que se suba un video nuevo.

Transmisión en vivo

Con YouTube Live podemos transmitir eventos en vivo desde la plataforma, al mismo tiempo que el público interactúa por medio de comentarios.

Editor de videos en línea

El editor de videos en línea de YouTube es una excelente alternativa para realizar ediciones rápidas y sencillas, como la incorporación de música, efectos de transición y filtros.

Una versión de YouTube apta para niños y niñas

YouTube Kids es una aplicación para niños y niñas que presenta contenidos de YouTube seleccionados con el objetivo de aprender y entretener.

Twitter

Esta red de microblogueo (en inglés, *microblogging*) habilita la publicación de mensajes de texto de hasta 280 caracteres. Estos se denominan tuits y pueden o no estar destinados a otros usuarios, de forma pública o privada. Se pueden comentar otros tuits, colocarles "me gusta", retuitearlos directamente o agregando un comentario. Su característica distintiva radica en su inmediatez y en lo efímero. Si bien es un espacio habitualmente hackeado por campañas de mensajes automáticos (*trolls*) o mensajes de odio (*haters*) es útil para la información al instante y para seguir a instituciones o referentes culturales.

Seguir a otros usuarios

Podremos seguir a otros usuarios y ver lo que tuitean, siempre y cuando sus tuits no estén protegidos. En ese caso, deberemos solicitar validación para visualizarlos. Esta es una de las opciones básicas de privacidad de la que dispone esta aplicación.

Temas del momento (trending topics)

Las conversaciones giran en torno a temas del momento vinculados a la opinión pública, conocidos en inglés como *trending topics* (TT). Algunos TT varían según los países mientras que otros son comunes a nivel mundial. Cuando una gran cantidad de usuarios emplean un mismo término o *hashtag* en breve tiempo se convierte en TT.

Hilos

Los denominados hilos son una de las últimas innovaciones de Twitter gracias a la cual podemos vincular tuits uno detrás de otro para desarrollar argumentos o generar cadenas de tuits entre distintos usuarios respecto de cuestiones puntuales.

TikTok

Se trata de la red con el mayor crecimiento registrado desde 2019. Hoy se ubica en el puesto número siete de las aplicaciones más usadas en el planeta con 800 millones de cuentas.

TikTok permite crear, editar y subir videoselfies musicales de hasta un minuto, a las que se les pueden aplicar varios efectos y añadir un fondo musical.

Se puede acceder a TikTok a través de un correo electrónico, de una cuenta de Facebook o de Instagram. Rápidamente veremos los videos ordenados por tendencias. Podemos seguir a otros usuarios, comentar sus videos, colocarles "me gusta".

Esta red ha ganado terreno entre los adolescentes y jóvenes, disputando el reinado de YouTube en este público. Luego de generados, los videos pueden compartirse en otras redes sociales como Instagram, Facebook, YouTube, estados de WhatsApp. Es un recurso para fomentar las habilidades audiovisuales, narrativas y la capacidad de síntesis por la limitada duración de los videos.

Hay que tener en cuenta que tenemos que acompañar y guiar a los niñas, niños y jóvenes en el uso de estos entornos, sobre todo en el aislamiento durante el cual el consumo de pantallas es frecuente y reemplaza otras actividades. La mercantilización de los datos, los contactos inconvenientes, la circulación de noticias falsas, son algunos de los procesos que deberíamos enseñar desde el mundo adulto a transitar con ética, conciencia crítica, autocuidado y solidaridad. Lecciones que no incluyen tecnología.



Cuidados al momento de armar una clase virtual con videoconferencia

Las aplicaciones para realizar videoconferencias han sido, en los últimos tiempos, una herramienta de comunicación imprescindible para mantenernos en contacto con las/os estudiantes. En esta nota te acercamos algunas recomendaciones para reforzar la seguridad al momento de realizar una videollamada y cuidar tu privacidad y la de tu clase.

Las clases sincrónicas a través de videoconferencias han mostrado sus grandes ventajas, pero también han traído consigo nuevas problemáticas que tener en cuenta. Las aplicaciones para realizar videoconferencias, desde las más conocidas como Zoom o Google Meet, hasta otras alternativas como Jitsi Meet o Big Blue Bottom, han brindado, en los últimos tiempos, una solución indispensable para mantener el vínculo con las/os estudiantes frente a la suspensión de clases, pero también han traído nuevos problemas hasta el momento desconocidos.

No son pocos, por ejemplo, los casos de irrupciones de extraños durante las clases. Este fenómeno, que comenzó a darse con la expansión del uso de estas herramientas en todo el mundo durante la pandemia, recibió el nombre de *Zoombombing* porque fueron las videoconferencias realizadas a través de Zoom las primeras que se vieron “bombardeadas”

(interrumpidas) por sujetos con identidad desconocida que entraban a videoconferencias ajenas (los llamados trolls en la jerga del internet) para publicar mensajes provocadores o compartir imágenes o videos fuera de lugar. Sin embargo, este fenómeno no ha sucedido sólo al utilizar Zoom, sino también con herramientas alternativas como Jitsi Meet.

Para proteger nuestras videoconferencias de intromisiones, podemos tomar algunas medidas de seguridad:

— **Establecer una contraseña:** La mayoría de las aplicaciones permiten establecer una contraseña para acceder a la reunión. Esta opción es muy importante para aquellas videoconferencias cuyos enlaces de ingreso se comparten en redes sociales, foros o plataformas educativas. Tanto en Zoom como en Jitsi Meet, otras personas pueden acceder a tu reunión sin permiso en caso de no establecer una contraseña.

— **Asegurar que la reunión ha sido configurada como privada:** Algunas aplicaciones (como Zoom y JitsiMeet, entre otras) permiten configurar las videollamadas como “privadas”, para evitar la intromisión de sujetos ajenos a la conversación. Para aquellas videollamadas que no necesitas compartir el link de acceso a la reunión, se recomienda utilizar Skype, ya que las conversaciones son únicamente entre usuarios registrados en la aplicación e imposibilita el ingreso de intrusos.

— **Habilitar la opción sala de espera:** Algunas de las herramientas (Zoom cuenta con esta opción, pero también herramientas de videoconferencia asociadas a redes sociales, como Messenger de Facebook) permiten activar la opción “sala de espera”, lo que significa que sólo se podrá ingresar a la reunión una vez que el anfitrión brinde acceso. Esta función resulta de suma utilidad para moderar quienes ingresan al encuentro virtual.

— **Limitar el uso compartido de pantalla:** La opción de “compartir pantalla” (disponible en la mayoría de las aplicaciones) es la función más utilizada por quienes ingresan para interrumpir nuestras reuniones para compartir videos o imágenes fuera de lugar. Para evitarlo, sugerimos que desactiven la función “compartir pantalla” y que brinden permisos individuales solo en caso de ser necesario.

Existen también otro tipo de problemáticas que se han vuelto muy frecuentes en donde se ve invadida la intimidad de las/os docentes y/o las/os estudiantes durante el encuentro virtual. Se trata de situaciones que muestran imágenes en cámara que no se pretendía que fuesen vistas, o se escuchen situaciones del ámbito privado que transcurren en el hogar de los participantes. En estos casos, recomendamos otra serie de cuidados:

— **Apagar el micrófono y la cámara cuando no estén siendo utilizados** y recomendar a tus estudiantes que hagan lo mismo. También como anfitrión, en algunas aplicaciones, está la opción de “silenciar a los participantes” una vez que ingresan a la reunión. Esta función suele usarse cuando son muchos participantes, ya que

resulta muy práctica para evitar acoples y ruidos molestos, pero además evita que se escuchen situaciones de ambiente de cada uno de los hogares conectados.

— **Preparar el entorno visual que queremos mostrar:** Al conectarnos en una videollamada hay que ser conscientes de que tanto nuestros gestos como todo lo que se muestra a nuestras espaldas es captado por la cámara y será compartido con la clase. Te recomendamos revisar qué es lo que tus estudiantes visualizan y remover aquellos objetos personales u hogareños que no querés que salgan en la pantalla.

— **Otra opción es directamente ocultar el fondo:** Hay plataformas como Jitsi Meet que ofrecen a sus usuarios la posibilidad de crear un efecto en el que el fondo puede lucir desenfocado, mientras que con Zoom es posible añadir fondos virtuales personalizados. Tené en cuenta que para activar esta función tu computadora debe cumplir con los requisitos técnicos.

Asimismo, y como precauciones a tomar en todos los casos, les recomendamos:

— **Conectarse siempre que sea posible a redes de wifi seguras** y utilizar segundo factor de autenticación cuando sea posible.

— **Tener las aplicaciones siempre actualizadas a la última versión:** Esto se debe a que los parches mejoran la seguridad previniendo futuros agujeros en la privacidad de los dispositivos.

— **Leer los términos y condiciones** de las aplicaciones utilizadas.

— **Compartir el link de acceso** únicamente en canales de comunicación formales entre las/os docentes y las/os estudiantes para dificultar que se viralicen (evitar redes sociales).

Es indispensable que tengamos en cuenta algunas de las consideraciones que se presentaron para reforzar la seguridad y cuidar tu privacidad como docente y mismo, la de las/os estudiantes. El contacto en espacios virtuales es un nuevo escenario compartido con millones de sujetos, como la calle, la plaza o la ciudad y tenemos que aprender y acompañar para que todos estemos seguros.



Cómo gestionar un aula virtual sin morir en el intento

Antes de elegir una plataforma para incorporar a nuestras prácticas docentes, exploremos los motivos para usarla. ¿La virtualización es un tema de la pandemia o de nuestra época? ¿Abandonaremos la virtualización cuando nos olvidemos del coronavirus o nos permitirá enriquecer las relaciones pedagógicas presenciales?

Empecemos por el porqué

Existe la sensación de que la virtualización de la enseñanza nos cayó “de sopetón” con el coronavirus. Sin embargo, la invitación al uso de ese paradójico espacio desterritorializado ya estaba presente en espacios de formación docente, como Nuestra Escuela, y muchas universidades, y en la escuela media en alguna medida con el Programa Conectar Igualdad. Desde la perspectiva docente, esta invitación se planteaba como la posibilidad de repensar nuestras prácticas docentes y no como el complemento, la traducción o el reemplazo que se nos plantea con el aislamiento por COVID-19.

Hay otro antecedente:

Los docentes vivimos otro momento de excepción que nos obligó a armar, de un día para el otro, una versión virtual de nuestras clases: la epidemia de la gripe A en 2009. Ese fue un parate que, en su momento, pareció extensísimo y, ahora, aislamiento social preventivo y obligatorio mediante, se relativiza.

El coronavirus nos puso entre la espada y la pared, pero la invitación (o la necesidad) de repensar nuestras prácticas e incorporar formas virtuales es un terreno que viene armándose desde principios de siglo XXI. Explorar la virtualidad es una necesidad debido a las transformaciones sociales del mundo contemporáneo y su impacto en la escuela, más allá de la pandemia.

Las mutaciones hacia el siglo XXI

Volvamos al parate en la escuela por la gripe A. Apareció el primer caso y enseguida las escuelas empezaron la virtualización de clases. Era una época con menos exploración de la virtualidad desde la escuela y la tarea se redujo a enviar trabajos prácticos por correo electrónico, cada docente desde su pequeño territorio aislado. Entramos en pánico porque ¿qué se puede hacer sin el docente con el pizarrón en la espalda? Solo aquello que los estudiantes escriben cuando la atención pasa del docente al papel: trabajos prácticos. O eso parecía...



¿Cuánto han cambiado nuestras prácticas de virtualización y uso de TIC desde aquel acontecimiento en 2009? ¿En qué deberíamos ocuparnos: en la perspectiva instrumental de las plataformas o en nuestra forma docente de abordarlo?

Empecemos por el principio. **¿A qué nos referimos cuando hablamos de los efectos de las transformaciones del mundo contemporáneo en la escuela?**

Nuestras aulas pertenecen al invento moderno de la escuela, una construcción que Foucault, en los años setenta, denominó **instituciones de encierro**. Al igual que el hospital, el psiquiátrico, la cárcel y la familia, la escuela es un dispositivo donde la anatómopolítica produce cuerpos productivos (económicamente) y dóciles (políticamente). Estas instituciones se construyen bajo el concepto del panóptico, un diseño arquitectónico de Jeremy Bentham (¡para cárceles!) que se basa en el principio de visibilidad, de organización y jerarquización del tiempo y el espacio. Recordemos la construcción de una escuela tradicional: patio central y aulas con ventanas a los pasillos. Así, cuando pasan directivos o preceptores, pueden ver lo que pasa en el aula.

Lo más interesante es que, en 1991, Deleuze (amigo, seguidor y crítico de Foucault) escribió un pequeño pero visionario texto en el que planteó que esa sociedad disciplinaria estaba mutando a una sociedad de control. Una en la que ya no había muros para la producción de poder, en la que no era necesario estar en la institución para observar y moldear los cuerpos y sus prácticas, sino que serían modulados más allá del territorio presencial y cercado. Ese espacio desterritorializado al que accederíamos voluntariamente (y en el que desearíamos estar) no tiene los límites temporales y espaciales de estar dentro de una institución.

Esa caída de los muros (de Berlín, de la escuela, de las instituciones en general) recién probaba un poquito de la lógica de internet. Somos modulados en la visibilidad (o vigilancia) del espacio público, desde los dispositivos que quedan cerquita incluso cuando dormimos, con el dinero intangible que nos permite comprar sin billetes (incluso desde casa) y con otros etcéteras. Hoy, ¿quién se anima a decir que un muro es un límite? ¿Algún docente se anima a decir que lo que sucede en el aula queda en el aula?



El texto de Deleuze es visionario porque, para 1991, aún la realidad no entraba en las escuelas por las pantallas y solo entraba lo que llevábamos en papel o en conversaciones. Hoy habitamos una escuela en la que los estudiantes ven el mundial en tiempo real durante la clase, consultan noticias o estados de ánimo de amigos que van a otras escuelas, se quejan o se ríen de videos que hacen sobre otros docentes con prácticas de antaño.

Vivimos en un mundo y en una escuela donde la técnica y la tecnología no son una opción, son nuestro ambiente. Son un agente que incide directamente. Lo podemos comprobar fácilmente cuando deja de funcionar: cuando queremos mostrar un video y no funciona internet, cuando nos dicen que se rompió la impresora, incluso cuando se corta la luz.



Todo este planteo, ¿significa que estamos transitando la posibilidad de trasponer la escuela a un espacio totalmente virtual? ¿La tecnificación del mundo nos llevará a la obsolescencia de la presencialidad? ¿Será que el futuro nos espera con algoritmos que ejercerán la docencia y estudiantes que se enchufarán para aprender?

La presencia y la escuela

La gran virtud de la escuela es que nos brinda una condición básica para la enseñanza y el aprendizaje: garantizar la presencia y tiempo para estar juntos, para crear y tramar relaciones pedagógicas. En esa línea, la pregunta es cómo hacer de ese tiempo una invitación a aprender.

¿Cuál es la potencia de los espacios de enseñanza virtual? La virtualización no resolverá la recomposición que necesitamos de las clases perdidas, tenemos que decidir qué se puede recuperar y qué no: todo no se puede. Pero es innegable que hay una potencia en lo que se puede. Una potencia que puede pensarse aún para cuando retomemos la presencialidad.

Virtualizar puede ser una práctica que sostenga la invitación. ¿Qué significa esto? Puede ser un espacio de investigación, de explorar a nuestros propios estudiantes. Hablamos mucho de poner en juego los conocimientos previos de nuestros estudiantes, de traer sus habilidades, saberes e intereses a nuestra aula. ¿Alguien puede negar que la virtualidad es un espacio en el que nuestros estudiantes indagan y muestran sus intereses, en el que producen materiales, reflexionan y se divierten?

Allí también aprenden nuestros estudiantes, y no solo de tutoriales, también de imágenes, de textos, y, sobre todo, de comentarios que construyen diálogos desfasados, apasionados, a veces polarizados y a veces sutiles. ¿Acaso no nos presenta el desafío de mostrarles las dificultades y las virtudes de esos intercambios? ¿No podemos incentivarlos a que nos cuenten, a que piensen con nosotros y a que puedan crear lo propio desde nuestros espacios de construcción de conocimiento?

El espacio virtual puede ser una invitación a conocer qué intereses tienen nuestros estudiantes, si les pedimos que nos muestren, que compartan con nosotros. Puede ser un lugar de reflexión, si les preguntamos qué sentidos y usos tienen nuestros conocimientos. Puede ser una plataforma donde crear materiales: textuales, visuales, sonoros, audiovisuales, o puede ser un espacio de entrega de trabajos prácticos.

Qué gusto a poco tiene ahora esta última opción, ¿no? No vamos a moralizar esta función: mientras la escuela se reduzca, excepcionalmente, a las pantallas, es una función válida y necesaria. Es más, si Deleuze llama a nuestra época «sociedad de control», entonces el espacio virtual puede apuntalar a quienes tengan el desafío de dar cuenta de quién hace y quién, no. Puede ser una forma de control. No es la función más interesante como práctica docente, enseñar no es vigilar, pero, si ayuda al docente con algunos problemas escolares (transmitir a los directivos, a las familias o a los propios estudiantes que se ha acreditado el proceso de aprendizaje) y avanzar en encontrarse con sus estudiantes, bienvenido sea.

Acompañemos esas funciones instrumentales de entrega y vigilancia con otras que fomenten el encuentro con nuestros estudiantes. Aprovechemos la obligación de usarla para desempolvar la faceta más interesante de nuestra posición docente: ser investigadores. Esa exploración centrada en indagar la riqueza que traen nuestros estudiantes para pensar propuestas e invitaciones. A veces tendrán éxito y otras, no; eso también lo investigaremos: **¿cuándo logramos que la relación con nuestros estudiantes trame una construcción de conocimiento?**

En una entrevista radial, Marcela Martínez, docente e investigadora de la educación de UNAHUR, planteó que la virtualización de las clases debe generarnos una primera pregunta: ¿qué es posible? Martínez nos plantea la necesidad de incorporar alguna idea de límite: qué sí se puede, qué no se puede y qué hay que reformular. Nos dice: *“seguramente no voy a poder trasladar mi planificación de mi materia a un entorno virtual sin ajustes, y no tiene que ver únicamente con la incorporación de recursos tecnológicos, sino de pensar una relación pedagógica con otras posibilidades.”*. Y agrega: *“es un momento para repensar nuestras planificaciones, para pedir ayuda y pensar el trabajo en términos colaborativos, tanto con nuestros colegas como con los estudiantes.”*.

Si el trabajo docente puede concentrarse en la tarea, la obligación de efectuar el derecho a la educación de nuestros estudiantes, sostenemos que eso se efectúa si se mantiene activa la invitación. Martínez nos plantea que: *“En una clase presencial es fácil constatar quién vino, quién se interesa, y quién no; en la virtualidad necesitamos constatar la presencia del otro.”*. Entonces, el desafío es pensar cómo se compone una comunidad en la virtualidad y ello genera muchas preguntas como docente. Lo importante, según Martínez, es que *“todo esto no lo hacemos como héroes solitarios, sino en el modo de componernos colectivamente y en un contexto de una política pública.”*. En otras palabras, nos advierte que, de esta experiencia insólita que afrontamos en nuestras escuelas, se sale con tramas comunitarias, presenciales o virtuales, pero comunitariamente.

“es un momento para repensar nuestras planificaciones, para pedir ayuda y pensar el trabajo en términos colaborativos, tanto con nuestros colegas como con los estudiantes.”

Marcela Martínez

Elige tu propia aventura

En esta ocasión, no elegimos la virtualidad. Sin embargo, queda en nosotros elegir cómo vamos a habitarla, cómo vamos a armar nuestras clases desterritorializadas. En ese sentido, a modo de inicio, es necesario preguntarnos: ¿qué tenemos que reponer: una exposición, un diálogo? La primera implica únicamente la transmisión de conocimiento; la segunda, su construcción, un poner en juego. ¿Qué recursos pueden reconstruir una exposición y cuáles, un diálogo? ¿Qué podemos y qué no? ¿Qué propuestas de nuestra planificación pueden reformularse para este espacio y ante qué conocimientos mínimos tenemos que inventar nuevas propuestas?

Todo esto nos plantea una reflexión sobre las plataformas educativas: ¿habrá alguna que salve la trasposición que estoy obligado a hacer en estos tiempos de excepción? La respuesta es no. Todas tienen potencias y límites. Todas permiten invitar.

Lo importante es pensar la propuesta, crear esa curiosidad de explorar textos, imágenes, sonidos y videos para sostener la reflexión, la producción y construcción con nuestros estudiantes y, por qué no, con nuestros colegas.



Algunas ideas para dar clases en aulas virtuales

Enseñar y aprender a distancia implica esfuerzo y constancia, y no es lo mismo planificar una clase presencial que una clase virtual, y más diferente aún si combinamos presencialidad y no presencialidad como en los sistemas de alternancia mediados por tecnologías digitales. Aquí compartimos algunas ideas y estrategias para llevar adelante esta modalidad de enseñanza.

En la actualidad, son muchos los y las docentes que vienen desarrollando propuestas en entornos virtuales para la continuidad pedagógica, mantener el vínculo y seguir enseñando y aprendiendo en el contexto actual de aislamiento. Se pueden utilizar varios entornos, por ejemplo, la Plataforma Federal Juana Manso del Ministerio de Educación de la Nación, que abarca conectividad, equipamiento y capacitación a disposición de todas las instituciones educativas, una plataforma federal de navegación gratuita.

En todos estos entornos, hay algunas cosas básicas a tener en cuenta que podemos resumir en 10 puntos:

- **No reemplazar sino recrear:** La clase virtual no es un reemplazo de la presencial en pantalla. Buscá estrategias diferentes.
- **Menos es más:** Usá herramientas que conozcas y apoyen los objetivos pedagógicos.
- **Planificar y comunicar:** Planificá y comunicale a los estudiantes el plan de trabajo para que no se pierdan.
- **Acordar y pactar:** Recorran las herramientas del aula y pacten cómo se van a hacer las consultas y la dinámica.
- **Videos cortos y videos cortos:** Si hacés videoconferencias, que no sean muy largas. También podés usar videos para que queden en el aula.
- **Crear materiales digitales:** Prepará materiales para tus estudiantes y publicalo en el aula.
- **Promover estudiantes activos y hacedores:** Acompañá los materiales con consignas que mantengan a los y las estudiantes en actividad.
- **Seguir y apoyar:** Hacé un seguimiento de las y los estudiantes que no se conectan.
- **Estar en contacto y mostrar nuestros afectos:** El vínculo afectivo, el saludo cotidiano, las bromas son parte del vínculo a construir en las aulas.
- **Compartir con colegas y co-crear:** Compartí ideas con tus colegas, trabajen juntos, resuelvan dudas y problemas en equipo.



TIC

NUEVOS USOS Y SENTIDOS

Repensando
y reutilizando
las TIC

Navegar con conciencia y responsabilidad

A medida que disponemos de nuevos modos y medios para comunicarnos, es importante acompañar a los niños, niñas y adolescentes en sus prácticas cotidianas.

En el contexto actual en el que el avance de los desarrollos tecnológicos plantea día a día tanto oportunidades como nuevos desafíos, desarrollar estrategias y acciones de protección de menores en internet se vuelve imperante.

En el año 2016 Unicef publicó *Kids online chic@s conectados: Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales*¹⁵, una investigación en la que se evidencia este dato, sobre una muestra que comprende adolescentes de entre 13 a 18 años.

Múltiples asociaciones y organizaciones no gubernamentales internacionales, así como orga-

nismos oficiales, abordan esta temática como una gran preocupación. Navegar de manera criteriosa por las redes sociales y entornos virtuales es uno de los desafíos clave para aprovechar las oportunidades de comunicación y producción cultural que brinda esta tecnología. Desde el **portal educ.ar** del Ministerio de Educación asumimos que la formación de ciudadanos plenos integrados a la cultura es una prioridad, y en este reto la escuela, en tanto nodo de alfabetización digital, es el espacio principal para promover el desarrollo de competencias digitales fundamentales que les permita a los estudiantes habitar esta sociedad, y la del futuro.



El caso de WhatsApp y el cierre de cuentas sospechosas

WhatsApp, una de las redes de mensajería instantánea multimedia más usada a nivel mundial, desarrolló una función para identificar posibles usuarios que difundan material inapropiado. Ante una potencial circulación de pornografía infantil se despliegan alertas, y se bloquea tanto el número telefónico del que se sospecha como el de los usuarios que comparten grupo con la fuente sospechada.

Respecto de este tema, el diario La Nación¹⁶ publicó una nota en la que, referenciando esta funcionalidad de la aplicación sobre el cierre masivo de cuentas que distribuían este tipo de contenidos, se advierte también sobre el uso inadecuado de algunos grupos de usuarios que lo han utilizado para engañar al software, y forzar el cierre de cuentas de otros usuarios inocentes.

El foco para trabajar son las herramientas, los espacios de intercambio pero también la cultura juvenil creada en torno de prácticas y hábitos en la virtualidad.

¿Qué significa sexting?

Sexteo (contracción de sexo y texteo, del inglés *sexting*) es un término que se refiere al envío de mensajes sexuales, eróticos o pornográficos, por medio de teléfonos móviles. Inicialmente hacía referencia únicamente al envío de SMS de naturaleza sexual, pero después comenzó a aludir también al envío de material pornográfico (fotos y videos) a través de móviles y ordenadores¹⁷.

La circulación de imágenes con contenido sexual es una práctica difundida en la actualidad, tanto entre adultos como entre adolescentes. Esto es lo que se llama *sexting*, un concepto que integra *sex* y *texting*. Con el paso del tiempo y la diversidad de dispositivos y entornos que facilitan la circulación de fotos y videos, este concepto se fue extendiendo.

El portal web Hablemos de todo¹⁸, en el marco del Programa Hablemos de Todo, es una iniciativa de la Subsecretaría de Juventud del Ministerio de Desarrollo Social. Se define como un espacio de acompañamiento a jóvenes para que puedan expresarse e informarse sobre sus inquietudes y derechos. Se trabaja en forma articulada con organizaciones de la Sociedad Civil, brindando talleres presenciales y capacitaciones. Acá se ofrece el acceso a recursos valiosos para reflexionar y orientarse sobre varias problemáticas y desafíos que viven los jóvenes en la actualidad, entre ellos el *Grooming* y el *Bullying*.

Ideas para trabajar en la escuela

Luego de reflexionar acerca de cómo usamos las redes, enfatizando en algunos temas claves tales como protección de datos personales, *ciberbullying*, *grooming*, *sexting*, entre otros, invitar a los estudiantes, organizados por grupos, a desarrollar producciones digitales para promover el uso responsable. A continuación, se ofrecen dos propuestas de actividades que tienen la virtud de usar los mismos lenguajes que se proponen estudiar:

1. Influencer

Grabar videos de un minuto en el que puedan influenciar a otros jóvenes sobre buenas prácticas de uso de redes. Luego crear una lista de videos en el canal de video YouTube y subirlos para viralizar por la escuela y la comunidad.

2. Memes y GIF animados

Crear memes y GIF animados sobre buenas prácticas de uso de redes y compartirlas por Whatsapp. Para esto se sugieren aplicaciones como Make a gif¹⁹ o Pizap.

16 <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/whatsapp-como-broma-puede-hacer-suspendan-tu-nid2295977>

17 Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Sexteo>

18 <https://www.hablemosdetodo.gob.ar/>

Planificar nuestras clases con TIC

En el inicio de clases, el segundo semestre o cualquier momento, los y las docentes nos preguntamos sobre planificaciones y otros interrogantes cuyas respuestas orientan los pasos a seguir en la enseñanza ¿Cuál es el papel y el potencial de las TIC en este proceso?

¿Qué voy a enseñar? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Qué materiales puedo seleccionar? ¿Qué y cómo voy a evaluar? Estas preguntas nos hacen pensar en planificar (una de las tareas que realizamos habitualmente los docentes) como una exigencia formal. Pero también es una oportunidad para analizar esta acción como instrumento para organizar las propias prácticas en el aula.

Gimeno Sacristán ²⁰, diferencia seis momentos, que van desde el currículum prescrito, pasando por el currículum en acción, hasta el currículum evaluado. En todo ese proceso de transformación, el currículum se va «moldeando» desde lo político administrativo hasta su concreción en la práctica.

Estos estadios que el autor denomina “el proceso de desarrollo del currículum” no son más ni menos que una reflexión consciente sobre nuestra práctica docente, sobre eso que hacemos todos los años, todos los días para lograr que nuestros estudiantes logren determinados aprendizajes. El momento del currículum moldeado por los profesores podría corresponder a la planificación, y a esos documentos que hacemos para organizar el año escolar, la enseñanza de un tema o la organización de una clase.

Según este autor, en el currículum moldeado por los profesores, el docente es un agente activo muy decisivo en la concreción de los contenidos y significados de la currícula, moldeando (a partir de su cultura profesional) cualquier propuesta que a él se le haga. El papel del docente es el de traductor, en el sentido de darle significado a las propuestas curriculares.

En esta tarea, la toma de decisiones es central pues impactarán en la práctica, en el aula, en nuestros alumnos y en la institución. Juan Amos Comenio consideraba que el núcleo central de la habilidad profesional del docente reside en el conjunto de decisiones que debe tomar en relación con el método de enseñanza.

Si pensamos en planificación, pueden venir a nuestra mente una serie de términos relacionados: proyectos, programas, planes, contenidos, cronogramas, actividades y evaluaciones. Debemos tomar decisiones sobre estas cuestiones para organizar la propuesta a partir de los fundamentos, los objetivos, la metodología, los materiales y la evaluación. Podemos agregarles a estas decisiones el incluir o no las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).

El papel de las nuevas tecnologías

Incluir las TIC en los procesos educativos implica pensar previamente el para qué incluirlas. Es decir, que respondan al propósito por el cual las estamos incluyendo; que sean realmente relevantes y que sumen valor a la propuesta pedagógica (que sean un «medio para» y no un fin en sí mismas).

Por ejemplo, las tecnologías pueden incorporarse en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de diferentes maneras y para cumplir diferentes propósitos. Pueden promover el desarrollo de habilidades como el manejo de la información, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, mediar la comunicación entre docentes y estudiantes, facilitar el trabajo en colaboración o ampliar las fronteras del aula como espacio de aprendizaje, entre otros.

Cuando el docente organiza una propuesta de enseñanza, selecciona la estrategia metodológica que considera más apropiada para el logro de los aprendizajes. Al incluir las TIC en este proceso, estas se posicionan y actúan como mediadoras entre el docente, los alumnos y los contenidos. Y, precisamente, la selección de esas herramientas tecnológicas estará en función de las metas educativas y no al revés.

En su artículo *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*²¹, César Coll presenta una tipología de uso de las TIC anclada en una visión socio constructivista de la enseñanza y del aprendizaje, que se utiliza como referencia para identificar las dimensiones principales de las prácticas educativas.

Hay dos ideas fundamentales en la base de la propuesta:

Por sus características intrínsecas, las TIC pueden funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos inter e intrapsicológicos implicados en la enseñanza y el aprendizaje.

Las TIC cumplen esta función (cuando la cumplen) mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo alumnos-profesor-contenidos y contribuyendo a conformar el contexto de actividad en el que tienen lugar estas relaciones.

Al incluir las TIC, el objetivo que se perseguirá siempre serán las metas pedagógicas. Por tanto, cuando planificamos cualquier acción formativa (ya sea un proyecto o una unidad didáctica, además de definir los objetivos por alcanzar y los temas que se van a desarrollar), seleccionamos aquellos recursos y herramientas que están disponibles para cumplir los objetivos propuestos y apoyar las actividades planteadas; entre ellos, recursos digitales, herramientas informáticas, software, etcétera.



20 Gimeno Sacristán, J. (1991). *El currículum, una reflexión sobre la práctica*. Ediciones Morata. Madrid.

21 Disponible en <https://www.uepc.org.ar/conectate/aprender-y-ensenar-con-las-tic-expectativas-realidad-y-potencialidades/>

EducApps para crear actividades y diseñar situaciones de aprendizaje

Herramientas para diseñar actividades y crear situaciones de aprendizaje mediadas por la virtualidad. Pueden ser muy útiles a la hora de compartirlas con las/os estudiantes y las/os colegas a través de redes sociales y/o aulas virtuales y convertirnos en un docente productor de contenidos.

Al momento de planificar las clases virtuales, uno de los principales puntos que debemos tener en cuenta es el diseño de actividades que estructuren la experiencia de aprendizaje de las/os estudiantes. Las actividades no solo son un medio para formar la experiencia de aprendizaje. Muchas de ellas, en sí mismas tienen un valor formativo, ya que ofrecen modos de apropiación del conocimiento y el desarrollo de determinadas competencias. Se trata de pensar en propuestas significativas, relevantes y contextualizadas que ponderen el rol activo del estudiante y estimulen instancias de trabajo colectivo entre pares.

Cuando enseñamos en entornos virtuales, estas consignas, trayectos y propuestas pueden construirse en formato digital. Esta materialidad permitirá guardarlas, publicarlas, compartirlas con pares y reutilizar estos recursos agregándole valor con cada uso.

Te recomendamos algunas herramientas para vehicular actividades significativas que enriquezcan los trayectos formativos de las/os estudiantes.



JClic

<https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclic/howto.htm>

JClic es una herramienta para realizar actividades educativas multimedia de manera sencilla, visual e intuitiva. Es un proyecto de software libre y código abierto que funciona en diversos sistemas operativos: GNU/Linux, Mac OS, Windows y Solaris. Para usar JClic es necesario descargar en la computadora dos programas desde el sitio web de ZonaClic: JClic author que permite crear, editar y publicar las actividades y JClic player para ejecutar las actividades realizadas con JClic Author desde tu dispositivo.

Para acceder a la aplicación tenés que hacerlo desde una computadora y es necesario habilitar Flash en el navegador. La ventaja de esta es que solamente necesitás conexión a internet al

momento de la descarga. Luego, la utilizás directamente desde tu equipo. Una vez creada la actividad, podés compartir el archivo con las/os estudiantes o bien abrirla desde una página web, pero en este último caso sí requiere conectividad.

JClic permite diseñar actividades de todo tipo y para todas las edades: rompecabezas, asociaciones, crucigramas, palabras cruzadas, sopas de letras y juegos de memoria, entre otros. Además, tiene la opción de agrupar las actividades en un proyecto o dentro de una secuencia; personalizar el entorno; incorporar recursos multimedia como imágenes, videos, animaciones o sonidos; estipular el tiempo y el número máximo de intentos, y personalizar los mensajes de retroalimentación.

Padlet

<https://es.padlet.com/>

Padlet es una aplicación en línea que sirve para crear pizarras virtuales en donde cargar contenido (ya sean audios, textos, imágenes, videos o enlaces) en forma de anuncios o notas.

Podés utilizarla durante una clase para recolectar, organizar y jerarquizar aportes de una lluvia de ideas, crear pizarras multimediales para presentar algún tema o solo con textos o imágenes, a modo de repaso o glosario. También puede servirte como estrategia de organización de tu trabajo docente, utilizando los tableros para compilar recursos para la clase y contener recordatorios personales.

Además, esta herramienta ofrece recursos interesantes para el trabajo en forma colaborativa con las/os estudiantes y/o colegas: cada pizarra

se puede trabajar y editar en simultáneo con las personas usuarias con quienes esté compartida vía correo electrónico, redes sociales (Twitter o/ Facebook) y, Google Classroom y/o, también, se puede embeberse en un blog o página web.

Para utilizar esta herramienta, solo necesitás registrarte de forma gratuita en el sitio oficial de Padlet con una cuenta de correo electrónico. A partir de allí, podés crear y compartir un padlet con las/os estudiantes y/o colegas, seleccionar el estilo de pizarra que querés utilizar (el "muro" es el más versátil, pero podés elegir otras formas de ordenar tus notas) y hacer una publicación atendiendo a las particularidades del proyecto por desarrollar. Además, se puede descargar la aplicación de Padlet para celulares.

Educaplay

<https://es.educaplay.com/>

Educaplay es una herramienta que permite crear distintas actividades educativas multimedia y realizarlas de forma interactiva desde su sitio web. Es una plataforma con íconos y gráficos que facilitan su utilización. A medida que recorras la página encontrarás videotutoriales con los pasos por seguir para crear cada tipo de actividad. Podés elegir entre múltiples opciones: mapas interactivos, tests, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, ordenar palabras e imágenes, entre otras.

Para ingresar es necesaria la creación de un usuario en Educaplay. Se trata de una plataforma que te permite usar su versión gratuita, aunque también posee una versión paga en la que se habilitan más opciones.

Lo interesante de esta herramienta es que permite exportar las actividades multimedia a cualquier LMS compatible con SCORM o LTI (como, por ejemplo, Google Classroom y Moodle). Cada actividad puede publicarse de forma directa tanto en Microsoft Teams como en Google Classroom, lo que simplifica el proceso a los usuarios de dichas plataformas. También las actividades creadas con Educaplay se pueden embeber en blogs, sitios webs o plataformas virtuales y compartir directamente en Facebook o Twitter.

Otra de sus ventajas es que permite crear grupos para compartir las actividades a través de un "sistema de tiques" que otorga un código de acceso para que las/os estudiantes puedan ingresar sin necesidad de tener un usuario.

Quizizz

<https://quizizz.com/>

Quizizz es una aplicación en línea, que sirve para crear y compartir actividades de preguntas y respuestas. Podés utilizarla como dinámica para introducir un nuevo tema a la clase o, como herramienta lúdica de repaso o revisión para diferentes disciplinas.

Para comenzar a utilizarla, sólo es necesario crear una cuenta en el sitio de la aplicación con un correo electrónico. También podés registrarte a través de la aplicación para celulares.

Es similar a Kahoot (<https://kahoot.it>), una de las herramientas más populares con esta utilidad, aunque con la ventaja de que Quizizz se encuentra (casi completamente) traducida al español.

Tendrás la opción de crear, editar y compartir cuestionarios de forma personalizada: podés asignarle un nombre y elegir el tipo de cuestionario por crear (puede ser un ejercicio de elección múltiple o para rellenar espacios en blanco, entre otras opciones). Incluso podés crear y añadir memes para interactuar con tus estudiantes a medida que van respondiendo.

Los cuestionarios pueden compartirse sin necesidad de que las/os estudiantes se registren o instalen alguna app: se accede desde cualquier navegador con la URL y un código de ingreso, como un juego en línea.

Podés crear una clase, asignarle un cuestionario como ejercicio y darle seguimiento desde tu perfil docente y, también, importar clases que ya estén creadas en Google Classroom.

eXeLearning

<https://exelearning.net/>

eXeLearning es un programa de software libre, gratuito y de código abierto, con una comunidad que hace décadas que lo viene construyendo, que permite crear y publicar actividades educativas en la web de una manera muy sencilla. Además, tiene la opción de insertar elementos multimedia como textos, imágenes, audios, videos y otros recursos desarrollados en otras herramientas y plataformas.

Para utilizarlo, hay que descargarlo desde el sitio web, disponible en español. También cuenta con una versión autoejecutable denominada Ready2Run (listo-para-usar) que puede utilizarse en cualquier computadora sin necesidad de instalación.

Su ventaja principal es que permite exportar las actividades en diferentes formatos, tales como sitios web, libros electrónicos e incluso en estándares educativos para trabajar en Moodle o plataformas LMS.

Su interfaz es muy simple y permite múltiples funciones. Las actividades se pueden ir creando agrupadas en un mismo proyecto con un sistema de “árbol de contenidos” que permite jerarquizarlas por “temas” y “tareas”. Cuenta con un editor de texto y con la posibilidad de incluir distintos tipos de actividades para responder cuestionarios, ordenar listas y completar palabras; actividades desplegadas; videos interactivos, entre otras.

Lo interesante de eXeLearning es que al crear una actividad se puede catalogar su contenido con información muy detallada y personalizar los derechos de uso habilitando la posibilidad de compartirlo con licencia Creative Commons.

La función de “vista previa” permite ir probando todas las actividades a medida que se editan tal como las verán las/os estudiantes.

Si bien, como vemos, disponemos de múltiples herramientas, lo importante es no perder el foco de que las actividades son un punto nodal a la hora de programar la enseñanza. Pensarlas y/o seleccionarlas exige relacionar intenciones educativas con contenidos, particularidades de los estudiantes, con las de nosotras/os, las/os docentes, es decir, cómo nos sentimos al momento de preparar, organizar y conducir la actividad en cuestión.

Todas las herramientas que se presentaron permiten impulsar distintas actividades²²: basadas en la formulación y resolución de distintos problemas, en las discusiones grupales, en la formación de categorías, conceptos y principios adecuados al nivel educativo y las áreas de enseñanza.

Cuidados y seguridad al utilizar redes sociales: Instagram y TikTok²³

Cuentas falsas, mensajes directos de desconocidos, contenido indeseado y la posibilidad de acceso a información privada. ¿Qué medidas tenemos que conocer para protegernos al utilizar las redes sociales?

Cyberbullying, grooming, phishing, viralización de imágenes íntimas, son muchos los riesgos que existen en contextos de virtualidad para las niñas, los niños, los/as jóvenes y los/las adultos.

Es imposible y no recomendable impedir el uso de las redes sociales. Son espacios básicos para las

relaciones, contactos e identidades juveniles. Ahora bien, ¿qué medidas tenemos que conocer para cuidarnos y poner en práctica al utilizar las aplicaciones? Vamos a adentrarnos en el mundo de Instagram y TikTok para profundizar acerca de las opciones de seguridad que ofrecen las redes sociales, las de mayor uso por niños, niñas y jóvenes.

Instagram

El principal problema de seguridad de esta red social son los perfiles falsos. A pesar de que Instagram prohíbe los comúnmente llamados bots, se le dificulta evitarlos debido a la gran cantidad de cuentas que se crean diariamente. La mayoría de los usuarios falsos son utilizados por marcas, famosos o *instagramers* para incrementar los seguidores en cuentas. Si bien hay muchas maneras en las que una cuenta falsa puede afectar la interacción de niños/as y jóvenes con este tipo de aplicaciones, también son cada vez más las opciones para reforzar la privacidad y denunciar irregularidades.

Al momento de crear la cuenta, es importante generar una contraseña que no contenga datos personales y que sea difícil de descifrar: extensa, alfanumérica, que combine caracteres especiales, mayúsculas y minúsculas. Otra recomendación es activar la verificación de dos pasos que asocia la cuenta del usuario a su número de teléfono celular, generando una barrera más para evitar posibles hackeos o accesos indeseados.

Siempre es recomendable que el perfil creado sea "privado". Esto permitirá un mayor control en los usuarios que "siguen" la cuenta y por tanto tienen

60 23 Las fuentes consultadas para este artículo fueron : <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/recursos>, https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf , <https://www.argentinacibersegura.org/>, <http://seguridad4g.gob.ar/> y <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Campanas/is4k-guia-rrss.pdf>

libre acceso a visualizar todas sus fotos e historias.

Otra problemática de Instagram, ya presente desde los tiempos de Facebook, es el robo de imágenes. Son muchas las denuncias de usuarios que encuentran sus fotos usadas por perfiles desconocidos. Tener un perfil privado reduce las posibilidades del robo de imágenes, ya que sólo podrán acceder a ellas las cuentas que sean aceptadas previamente por el usuario.

Otro recurso interesante es impedirle a determinados seguidores que vean las historias. La opción “privacidad”, que se encuentra en los ajustes de configuración, permite regular una gran cantidad de parámetros. Desde esta misma sección también se pueden prohibir las respuestas a las historias y bloquear la posibilidad de que otros usuarios las compartan o reenvíen.

En cuanto a los comentarios, hay dos acciones principales que se pueden efectuar para controlar los comentarios en los posteos. La primera es aplicarles un filtro. Desde el menú de “privacidad”, en la sección “comentarios” podemos habilitar la función “ocultar comentarios inapropiados”. También se puede activar este filtro de forma manual y escribir las palabras consideradas ofensivas por el propio usuario. Una segunda opción permite

deshabilitar completamente la posibilidad de dejar comentarios en cualquier tipo de posteos.

Instagram pone a disposición de sus usuarios unas cuantas herramientas para denunciar conductas irregulares. Se puede eliminar un comentario en particular por considerarlo ofensivo y denunciarlo, bloquear a un usuario o eliminarlo. Otra opción es informar a la red social que un perfil o una publicación son indeseables.

En cuanto a las etiquetas, menciones y mensajes, desde la configuración de privacidad se pueden ajustar estos tipos de interacciones. Las etiquetas se pueden bloquear completamente o permitir sólo a los usuarios que se sigue. Otra opción posible es activar “aprobar etiquetas manualmente” y de esta forma la aplicación pregunta si se acepta o no cada vez que otro usuario quiera etiquetar la cuenta en una foto o video. Las menciones a la cuenta, ya sea en historias, posteos o comentarios, también pueden deshabilitarse por completo o permitirse solamente a los usuarios que se sigue.

Asimismo, es recomendable que desde la opción “mensajes” se habilite a recibirlos “solamente de las personas que se siguen”. Los mensajes grupales pueden restringirse de igual forma

Tik Tok

Sin dudas TikTok ha generado una increíble comunidad de usuarios en muy poco tiempo. La aplicación de origen chino pasó de ser muy poco conocida a tener un protagonismo mundial. Monopoliza el tiempo de ocio de niñas/os, jóvenes y adultos al contar con múltiples propuestas para generar videos en los que el humor y el baile son el centro de la escena.

A medida que su popularidad fue aumentando, la aplicación habilitó nuevas funciones que permitieron reforzar la seguridad de sus usuarios. Ya sea para evitar la visualización de contenido indeseable, controlar a los seguidores de la cuenta o compartir los videos solamente con el público que se desea.

TikTok tiene un sistema de “código de verificación” que se envía al dispositivo móvil vía mensaje de texto y permite reiniciar la sesión en caso de perder los datos. Además, se puede acceder a la opción “administrar dispositivos” para ver en qué teléfonos se encuentra activa la cuenta y asegurarse que solamente sean dispositivos conocidos.

Hay que considerar que desde el momento en el que se crea el perfil, los datos son visibles para todos de forma predeterminada. Esto quiere decir que cualquier usuario de la aplicación puede encontrar la cuenta, ver sus videos y dejar comentarios. Esto se puede modificar desde el ícono “yo”,

que se encuentra en la pantalla de inicio y permite personalizar los parámetros de la sección “configuración de privacidad”.

Además, TikTok recomienda el perfil a otros usuarios si su algoritmo determina que esos videos pueden interesarles. Incluso las cuentas privadas pueden terminar apareciendo en las recomendaciones. Para que los videos no sean recomendados a otras cuentas hay que desactivar la opción “permitir que otros puedan encontrarme” desde la “configuración de privacidad”.

La aplicación permite prohibir los comentarios por video o en general. También brinda la opción de “filtro” a palabras indeseadas en los comentarios. La forma más sencilla de restringirlos es bloquear los comentarios de los usuarios externos. Para ello, en la opción “quién puede publicar comentarios” se debe seleccionar “amigos”.

TikTok ofrece una opción denominada “desintoxicación digital” diseñada para que los adultos con menores a cargo puedan aplicar algunas restricciones en las cuentas de los niños, las niñas y los/as jóvenes. Una de las opciones que habilita es la “gestión de tiempo de pantalla”, que permite establecer tiempos máximos de uso de la aplicación.

Esta sección también permite activar el “modo restringido” que aplica un filtro automático a las búsquedas de videos. Dicha opción evita que se puedan acceder a los contenidos que la aplicación cataloga para adultos.

Para aplicar este tipo de limitaciones hay que ingresar a la configuración, desde la cuenta del usuario al que se quiere restringir o habilitando la “sincronización familiar”. Para utilizarla es necesario que el adulto también tenga la aplicación instalada en su dispositivo y así poder vincular ambas cuentas.

Cómo curar contenidos

Curar contenidos es una de las habilidades más valiosas en la sociedad del conocimiento y en especial en espacios educativos.

El término curador viene del mundo del arte: es aquel experto que selecciona las obras de uno o varios artistas, una época o un tema y arma, por ejemplo, una muestra, un museo o un libro con sentido. En los últimos años, con la cantidad de contenidos culturales que hay en internet, los curadores han amplificado su espectro: se curan películas para una página, música para una *playlist*, libros para una oferta de una librería. Necesitamos curadores que nos ayuden a encontrar cosas buenas sin perder tiempo y esto pasó a convertirse en uno de los “nuevos trabajos” del siglo XXI. Así lo define Jeff Jarvis:

“Uso esta palabra habitualmente porque encapsula

el valor de encontrar lo mejor de lo que ya existe y de manera de que uno no necesita repetir el esfuerzo; compartir con la audiencia trabajos que merezcan atención y complementar el trabajo propio con lo que otros hacen. ¿Qué hace un curador? En museos, bibliotecas, galerías y bodegas, los curadores buscan, atrapan, seleccionan, verifican, agregan contexto y explicación, presentan y recomiendan lo que hay recolectado.”²⁴ .

¿Se puede hablar de curación de contenidos en la educación con tecnología? ¿Qué implicancias tiene esta actividad? En 2006 Burbules y Calister analizaron la información problemática en internet a partir de cuatro adjetivos:

inexacta, injuriosa, intrincada e inútil. La información inexacta es la que puede inducir a errores y los usuarios (estudiantes, por ejemplo) no pueden distinguirla; la injuriosa no es incorrecta pero sí dañina y peligrosa moralmente; la intrincada es aquella información mal presentada que induce a confusión y la inútil es la no adecuada para nuestros destinatarios.

Estos criterios son los que se tienen en cuenta para ofrecer recursos de calidad para la comunidad educativa. En otras palabras, son los criterios que tiene que poner en práctica un curador educativo.

¿Qué necesitamos para ser un buen curador educativo? Un docente que seleccione sitios para sus estudiantes, un especialista que busque información para armar un portal, por ejemplo debe tener primero y, principalmente, conocimiento de las materias o disciplinas. Esta capacidad es fundamental para seleccionar y distribuir materiales para estudiantes y docentes. Es cierto que uno puede confiar en sitios web reconocidos como centros de saber, pero el criterio propio es fundamental.

En segundo lugar, capacidad de evaluar la adecuación del material a una clase, un aula, un contexto y a sus destinatarios. En internet hay mucha información, pero no siempre está organizada de la manera que la necesitamos en un contexto didáctico. Por eso, debemos ser capaces de fragmentar el material, de recortar zonas y recontextualizarlas.

Por otra parte, un docente tiene que tener capacidades más bien instrumentales para descargar materiales e intervenirlos: cortarlos, sobrescribirlos, subtítularlos, incluirlos en blogs, plataformas, presentaciones, videos. Capacidades técnicas para descargar archivos, guardar información en espacios personales y/o compartidos en forma recuperable a través del manejo de carpetas, etiquetas, socialbookmarking, entre otras opciones.

Además, ser un curador educativo implica capacidades para trabajar en forma colaborativa en internet, es decir, participar de grupos y entornos de aprendizaje, cursos y otros circuitos del conocimiento. En estos espacios podemos encontrar y/o chequear información. Lo mejor para saber si un contenido es bueno es la opinión de otros colegas.

Finalmente, un curador debe poseer conocimiento de las licencias, permisos, normas de citado y

referencia y otros procedimientos para utilizar materiales de otros sin problemas ni violaciones a la propiedad intelectual.

— **Algunas recomendaciones:** Aprovechar la curación para crear materiales plurales que muestren diferentes puntos de vista para desarrollar el espíritu crítico de sus destinatarios. El conocimiento no es único, se nutre de la diversidad de opiniones. El conocimiento está fragmentado en diferentes entornos, soportes y fuentes.

— Co-crear materiales “a medida” del contexto de la escuela, de la comunidad, de la jurisdicción más allá de los productos de la industria de textos educativos.

— Hay recursos disponibles dentro de la comunidad educativa y/o de su entorno de un valor insospechado: historias de vida, periódicos locales, fotografías, pueden ser materiales que “bien curados” sean la base de secuencias didácticas o narrativas enriquecedoras.

Tipos de curadores: Por último, para seguir pensando el concepto debemos considerar varios tipos de curadores que, según Marit Bijlsma²⁵ de LangOER, existen y ordena en tres niveles:

Nivel 0. Reemplazar

Es el curador que busca recursos pero no los vincula con otros ni cambia demasiado su forma de presentar los materiales. Es una actividad básica pero muy valiosa por ejemplo para reemplazar libros de textos en escuelas de bajos recursos o complementarlos.

Nivel 1. Reordenar

Selecciona contenidos de múltiples fuentes y organiza propuestas didácticas a la medida de los estudiantes.

Nivel 2. Repensar

Selecciona y mezcla contenidos en el marco de nuevas propuestas pedagógicas. Requiere contenidos que tengan licencia que permitan estas operaciones de transformaciones y de nuevos lenguajes.

La tecnología no es neutra, nunca lo es: media en nuestra relación con el conocimiento y con otras personas, y en esa mediación hay un sentido, hay siempre una elección. Esto implica también que no sea intrínsecamente patriarcal ni igualitaria, sino que las

condiciones de su generación, su normativa y su uso son las que le dan esas características. La tecnología cambia, se transforma, evoluciona permanentemente. Y esa iteración y reformulación constante puede y debe ser tomada como una oportunidad.

Recursos educativos abiertos

Desde 2002 esta definición está circulando por universidades, organismos de cooperación y hasta comunidades de docentes que hacen recursos y los comparten con sus pares para reutilizarlos y agregarles valor.

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales para la enseñanza (textos, libros, infografías, mapas, actividades, etc.) que tienen una disponibilidad tal que permite libremente y sin mediaciones a los usuarios (miembros de la comunidad educativa) su descarga, copia, uso, distribución y transmisión y, sobre todo, la posibilidad de hacer trabajos derivados siempre atribuyendo la referencia correspondiente a sus autores.

Esta disponibilidad de uso se produce a través de la licencia que el autor (una organización educativa, un docente, etc.) declara en su contenido. Es importante señalar que el autor no renuncia a su propiedad intelectual, sino por el contrario, la afirma, pero cede el uso de su contenido para que sea aprovechado y enriquecido a través de la mayor circulación.

Algunas definiciones:

“Una tecnología disponible, para la provisión abierta de recursos educativos para consulta, uso y adaptación por parte de la comunidad de usuarios con propósitos no comerciales. Por lo general se encuentran fácilmente disponibles en la Web o en Internet. Su principal uso viene dado por docentes como soporte para el desarrollo de cursos de instituciones educacionales, pero también pueden ser usados directamente por estudiantes. Los Recursos Educativos Abiertos incluyen objetos de aprendizaje tales como referencias y lecturas, simulaciones, experimentos y demostraciones, así como los planes de estudio, programas y guías docentes.”²⁶

“Propuesta abierta de recursos educativos, disponibles tecnológicamente para ser usados, consultados y adaptados por una comunidad de usuarios para propósitos no comerciales. Típicamente están disponibles en forma libre en Internet. Pueden ser usados por docentes y alumnos y consisten por ejemplos en material de lectura, simulaciones, experimentos y demostraciones, guías docentes, etc.”²⁷

En el año 2012 la UNESCO ²⁸ impulsó un manifiesto en el que establece entre otros puntos:

"Promover y utilizar los recursos educativos abiertos para ampliar el acceso a la educación en todos los niveles, tanto formal como no formal, en una perspectiva de aprendizaje a lo largo de toda la vida, contribuyendo así a la inclusión social, a la igualdad entre hombres y mujeres y a la educación para personas con necesidades educativas especiales. Mejorar tanto la rentabilidad y la calidad de la enseñanza como los resultados del aprendizaje a través de un mayor uso de los recursos educativos abiertos."

Qué significa que el contenido se puede reutilizar

Los REA se caracterizan por tener atributos resumibles en "las 5R":

Revisar (Revise): un docente puede revisar y mejorar un recurso.

Combinar (Remix): es posible mezclar con otro recurso para producir nuevos recursos.

Reutilizar (Reuse): se puede emplear el recurso original o el reeditado en otros contextos.

Redistribuir (Redistribute): podemos hacer las copias que necesitemos para compartir.

Retener (Retain): los REA pueden ser reutilizados a perpetuidad sin fecha de caducidad.

Si bien cualquier recurso puede ser abierto, el contenido digital y las plataformas de internet son especialmente adecuados y ofrecen una gran oportunidad para la apertura y distribución de recursos educativos a los que puede accederse fácilmente, con bajo costo en todo tiempo y lugar.

26 Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries, 2002

27 Wiley, D. Ed. (2006). *The Instructional use of Learning Objects*.

28 UNESCO (2012) *Declaración de París de 2012 sobre los Rea*.



Acceso al saber y posibilidades pedagógicas

Los Recursos Educativos Abiertos nacen para ser compartidos. La facilidad de distribución de los Recursos Educativos Abiertos es un aporte a la igualdad de acceso al saber, a mejorar el acceso al conocimiento y a promover la creatividad a partir de la (re)creación de materiales por parte de los miembros de la comunidad educativa. Propone una nueva forma de almacenamiento, clasificación, publicaciones, acceso, uso y reproducción de los materiales educativos.

Además de un aporte para mejorar la distribución de saberes en forma equitativa en el mundo educativo, científico y académico, el uso de Recursos Educativos Abiertos despliega una línea de transformación pedagógica y abre una serie de posibilidades para la práctica docente en lo que respecta al trabajo con materiales.

Un o una docente puede seleccionar un video de un colega, utilizarlo en diferentes secuencias (para una evaluación, para una presentación, para una actividad), recortar un fragmento, incorporarle tres preguntas, subtítularlo, entre infinitas posibilidades. Así los REA cobran vida cuando comienzan a usarse, no solo cuando son producidos.

Los y las docentes se convierten en:

Docentes autores, que crean contenidos e intervienen con ellos en el espacio público.

Docentes curadores, que seleccionan los contenidos de otros y los reutilizan.

Docentes editores, que modifican (traducen, localizan, transforman) contenidos de colegas.

En su trabajo Virginia Rodés²⁹ identifica cuatro categorías principales como dimensiones de la adopción de los REA y los RREA por el profesorado universitario latinoamericano:

- 1. Construcción de la Identidad Profesional Docente**
- 2. Prácticas y Transformaciones en el Currículum**
- 3. Creación, Utilización y Apertura de los Recursos Educativos Digitales**
- 4. Representaciones Sociales sobre los Repositorios de Recursos Educativos Abiertos**

La Plataforma Juana Manso incluye un repositorio de recursos educativos abiertos, federal, co-diseñado por todas las jurisdicciones de la Argentina.

68 29 Rodés, V. (2018). *Una teoría fundamentada sobre la adopción de repositorios y recursos educativos abiertos en universidades latinoamericanas*. Departamento de Pedagogía y Didáctica Facultad de Ciencias de la Educación Santiago de Compostela.

¿Tiene género la tecnología?

¿Tiene género la tecnología? El archi-remanido “avance de las nuevas tecnologías” experimentó un salto cuántico en este 2020 en el que la pandemia y el consecuente aislamiento nos forzaron a echar mano de cuanto objeto conectado estuviera disponible.

Teléfonos, computadoras, *netbooks*, *notebooks*, *tablets*. Vimos series y tutoriales hasta el infinito. Nos conectamos en redes con los compañeros de primaria, de secundaria, un grupo de masa madre y otro de *cowash*. Jugamos juegos en red, curioseamos (pero nunca entendimos, aunque decimos que sí) Roblox y Twitch, aprendimos a hacer videollamadas, manejar grupos en Whatsapp y coreografías en TikTok. Y por lo menos una vez por día escuchamos “estás muteado, Carlos”. Pero ¿cuánto tiempo le dedicamos a pensar y a accionar sobre las brechas de género en tecnología?

Las representaciones socioculturales de género no son ajenas al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación. Muy por el contrario, configuran y determinan nuestros modos de participación.

Necesitamos desarrollar una mirada crítica sobre el diseño y contenido de estos objetos de consumo cultural y las políticas tecnológicas que permita desplegar una agenda de concientización sobre las desigualdades y la necesidad de eliminarlas, avanzando hacia la construcción de una sociedad con justicia de género. La búsqueda de la igualdad coadyuva al cambio cultural y a la reducción de la violencia de género.

La tecnología no es neutra, nunca lo es: media en nuestra relación con el conocimiento y con otras personas, y en esa mediación hay un sentido, hay siempre una elección. Esto implica también que no sea intrínsecamente patriarcal ni igualitaria, sino que las condiciones de su generación, su normativa y su uso son las que le dan esas características. La tecnología cambia, se transforma, evoluciona permanentemente. Y esa iteración y reformulación constante puede y debe ser tomada como una oportunidad.

En esta línea creemos que hay al menos cinco dimensiones en las cuales poner la mirada y proponernos una estrategia sistemática de abordaje como un tema de toda la comunidad:

— **El acceso:** Realizar acciones que contribuyan a extender el acceso de mujeres y diversidades a la tecnología como estrategia de democratización, impulsando su participación, en especial de quienes son parte de sectores vulnerables. Esto

incluye no solo líneas de crédito o subsidios para la adquisición de equipamiento y conectividad (por ejemplo, a docentes) sino también tareas de capacitación, apoyo y divulgación, enfatizando en la posibilidad de acceso a diferentes horizontes profesionales, a la formación a distancia y a conocimientos e información para romper con el aislamiento y la fragmentación, promover su empoderamiento y la mejora de sus condiciones de vida.

— **La educación:** Proponer una mirada no sexista de la tecnología en educación, revisando prácticas y generando estrategias para la incorporación de valores y criterios de igualdad de género en la formación docente, la didáctica, la investigación y los materiales educativos curriculares y extracurriculares. Perseguir desde los primeros años de la escolarización la deconstrucción de los estereotipos de género que condicionan el aprendizaje y alejan a las chicas de la elección de estas carreras. Persistir en estas acciones a través de todos los niveles de manera sostenida, para llevar a la instalación de la temática.

— **El uso y la apropiación:** Impulsar una alfabetización audiovisual que realice un análisis crítico de sexo y género en los contenidos y lenguajes y rompa con el androcentrismo y las violencias basadas en los géneros en internet. También es fundamental contribuir a que mujeres y diversidades no sean usuarias pasivas sino productoras, promotoras de derechos e interpeladoras de los sentidos y lenguajes de internet y aplicaciones y contenidos en general.

— **La producción:** Impulsar la formación en perspectiva de género en quienes diseñan y desarrollan sitios web, aplicaciones y contenidos. Fomentar la participación de mujeres y diversidades en el mercado laboral tecnológico y en particular, en puestos de liderazgo. Este punto tiene un triple objetivo: propender a su acceso al desarrollo profesional, incorporar la perspectiva de género en los grupos de poder y funcionar como modelos a seguir por las estudiantes. Visibilizar la participación de mujeres y diversidades pioneras en el uso y diseño de la tecnología y las desigualdades de género que atravesaron su trayectoria.

— **Las políticas públicas:** Potenciar el desarrollo de políticas de género y la inclusión de la mirada de género en la agenda digital, entendiendo la dimensión política de la tecnología y la necesidad de incidir con el enfoque de género en su concepción, aplicación, articulación e institucionalización.

Todas estas son cuestiones centrales³⁰ de la relación entre género y tecnología, que deben ser atendidas si queremos una sociedad más justa e igualitaria para todas, todos y todes.

30 Fuentes consultadas: Bonder, G. (2017). "Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y cultural." Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina - FLACSO Argentina con la Asociación Civil Chicos.net, y con el apoyo de Disney Latinoamérica. Disponible en: <https://www.catunescomujer.org/infancia-ciencia-y-tecnologia-un-analisis-de-genero-desde-el-entorno-familiar-educativo-y-cultural/>

Sabanes Plou, D. (2011). *Género y tecnología. Capacitación para el activismo de las mujeres*. Revista Icono14 [en línea] 1 de Enero de 2011, Año 9, Volumen 1, (pp. 110-128). Disponible en <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/221>

Sáinz, M. (2013). *El uso de las TIC en el ámbito educativo con perspectiva de género. Actitudes del alumnado y del profesorado*. Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación). 95, (pp.116-124). Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero095/>

MATE-
RIAL

MATERIAL GRÁFICO



Material gráfico

Les presentamos distintas infografías y resúmenes que publicamos en el portal y en las redes sociales de Educ.ar.

Sobre la enseñanza en educación remota de emergencia

seguimos educando

Para docentes cuyos estudiantes tienen poco acceso a internet

Idea general: planteá consignas desconectadas o que requieran conectarse intermitentemente.

Por ejemplo, podés trabajar con la televisión. En la TV Pública, Encuentro y Pakapaka hay programación educativa.

- Acordá con tus estudiantes o sus familias, vía **WhatsApp**, mirar esos programas todos los días y que cada estudiante suba en una red social —**Instagram o Facebook**, por ejemplo— un comentario de lo que vio en ese programa de TV, preguntas, etc.
- **Podés armar un debate** en un espacio de red. Para esto tenés que pedir a los estudiantes o a sus familiares que se unan a esa red. Siempre controlá quiénes participan y quiénes no. Contactá a los que no lo hacen y ayudadlos a conectarse.

seguimos educando

Para docentes cuyos estudiantes tienen poco acceso a internet

Idea general: planteá consignas desconectadas o que requieran conectarse intermitentemente.

Por ejemplo, para los más chicos:

- podés armar un grupo de **WhatsApp** con padres y madres y grabar audios con recomendaciones para que hagan algo cada día. —

Es importante no sobrecargarlos: una consigna por día bastará:

- leer un libro con música de fondo, escribir una carta a algún personaje, mirar los programas de Seguimos Educando en TV Pública, etc.

Para docentes cuyos estudiantes tienen poco acceso a internet

seguimos educando

Idea general: planteá consignas desconectadas o que requieran conectarse intermitentemente.

Por ejemplo:

Podés subir una clase en audio a la plataforma **SoundCloud**. Los estudiantes pueden acceder a esta plataforma desde el celular. **El audio no consume demasiados datos.**

Si armás un **grupo de WhatsApp**, podés poner una pregunta compleja (como las big questions de Sugata Mitra para que busquen la respuesta cada día).

Una pregunta compleja es aquella que implica que tengan que hacer algún tipo de proceso -en el que se produce un aprendizaje- para contestarla. Al cabo de unos días, podés pedirle a un alumno o alumna que sea quien proponga la pregunta. Podés plantear el trabajo como un concurso con premios simbólicos.

Enseñar con (poca) tecnología

seguimos educando

Cómo hacer si no tenés experiencia con la tecnología o si tus estudiantes tienen poco acceso a ella.

Se puede enseñar por internet de **muchísimas maneras, con infinidad de herramientas de modos muy complicados y de modos más sencillos.**

Analizá la situación, con qué contás y cómo te sentís cómoda o cómodo.

Hacé cosas simples, enseñá, pensá en la situación que tienen tus estudiantes para construir clases para ellos. Siempre algo se puede hacer.

Para docentes que dan sus primeros pasos en el mundo digital

seguimos educando

Idea general: **hacé cosas simples**, por ejemplo:

1 Podés utilizar un grupo de WhatsApp o de chat con tus alumnos y alumnas. **Dos o tres consignas claras por día para que ellos hagan actividades.** Lo importante es conectarse con periodicidad, mantener el vínculo con el medio que utilices.

Si vas a utilizar algún contenido de **Seguimos Educando**, copiá la dirección del recurso y pegala en el **WhatsApp**.

2 **Indicá un horario** en el que te pueden escribir dudas o comentarios y contestalas cada día. Podés ensayar diferentes formas de respuestas: con audio, con videos, además de escritas. Usá imágenes y emoticones para hacer más cercanas tus respuestas.

Para docentes que dan sus primeros pasos en el mundo digital

seguimos educando

Idea general: **hacé cosas simples**, por ejemplo:

1 Podés utilizar alguna de las redes sociales más conocidas. Subí una consigna por Facebook o Instagram, por ejemplo, y que la contesten como comentarios. **Respondé siempre los comentarios. Controlá quiénes responden y quiénes no.** Es importante impulsar a todos a participar.

2 Si vas a utilizar algún contenido de **Seguimos Educando**, copiá la dirección del recurso y pegala en el post con la consigna.

Sobre la enseñanza en entornos virtuales

ALGUNAS IDEAS PARA DAR CLASES EN AULAS VIRTUALES

| | | |
|---|---|--|
| <p>1 RE-CREÁ LAS CLASES</p> | <p>La clase virtual no es un reemplazo de la presencial en pantalla. ¿Y si buscás estrategias que apunten a trabajar de una nueva manera, con menos esfuerzo y más resultados?</p> | <p>6 CREAR MATERIALES DIGITALES</p> <p>Prepará materiales para tus estudiantes y publicalos en el aula. Lecturas para compartir, enlaces para explorar, presentaciones. Hay mucho material digital muy potente para enseñar. Evalúa enviar material de poco peso transformá los Power Points en PDF, usá fotos y videos de calidad baja.</p> |
| <p>2 MENOS, ES MÁS</p> | <p>Usá herramientas que conozcas y que sirvan para apoyar los objetivos pedagógicos. El criterio para elegir las herramientas digitales dependerá de los objetivos, contenidos y las posibilidades de interacción sincrónica/asincrónica y no a la inversa.</p> | <p>7 PROMOVER ESTUDIANTES ACTIVOS Y HACEDORES</p> <p>Acompañá los materiales con consignas que mantengan a los y las estudiantes en actividad: trabajos prácticos, discusiones en grupo, proyectos breves y sencillos. La clave del estudiante virtual es el aprendizaje activo. Creá en las aulas espacios en los que las y los estudiantes compartan lo que hicieron: para esto podés usar la herramienta Foro.</p> |
| <p>3 PLANIFICAR/ COMUNICAR</p> | <p>En lo posible, planificá el trabajo de la semana, la quincena o el semestre y comunicale a los estudiantes en forma clara y sencilla este plan para que no se pierdan. Esquemas, hojas de ruta, líneas de tiempo, calendarios, entre otros con gráficos que ayudan para esta tarea y dan una visión de conjunto.</p> | <p>8 SEGUIR Y APOYAR</p> <p>Hacé un seguimiento de las y los estudiantes que no se conectan. Usá mensajes individuales, o tareas especiales o incluso comunicación con la familia para incluir a los que no tienen mucha participación.</p> |
| <p>4 ACORDAR Y PACTAR</p> | <p>Una buena manera de empezar el trabajo en aula es recorrer las herramientas que tiene y pensar para qué las van a usar. Enseñá a tus alumnos a mirar el calendario y las tareas pendientes. Pacten cómo se van a hacer las consultas, cómo van a circular los anuncios, etc.</p> | <p>9 ESTAR EN CONTACTO Y MOSTRAR NUESTROS AFECTOS</p> <p>El vínculo afectivo, el saludo cotidiano, los cumpleaños, las bromas son parte del vínculo a construir en las aulas. Podés usar el Foro para este fin.</p> |
| <p>5 VIDEOS CORTAS Y VIDEOS CORTOS</p> | <p>Si querés hacer video conferencias, no las hagas muy largas. Sugerencia: reemplázalas por videos así las y los estudiantes los ven en el momento en que puedan/quieran conectarse.</p> | <p>10 COMPARTIR CON COLEGAS Y COCREAR</p> <p>No trabajes solo: compartí ideas con tus colegas, trabajen juntos, resuelvan dudas y problemas en equipo.</p> |

Sobre la enseñanza y el aprendizaje en el hogar

GRÁFICO

Aprender con la familia en casa

seguimos educando

Algunas reflexiones

- Hoy los dispositivos digitales son casi los únicos medios para aprender.
- El contexto es difícil tanto para adultos como para niñas, niños y adolescentes. Todos estamos afectados por el aislamiento.
- Aunque no sean docentes ni sepan tecnología, los adultos pueden ser un gran aporte en contextos de alta conexión: capacidad crítica, sentido ético, respeto al otro.
- Es bueno estar en contacto con los docentes y comentar cómo va la experiencia para ir ajustándola.
- Es necesario promover que los chicos estudien en contacto con los compañeros y sus docentes, buscar el intercambio y no el trabajo individual.
- El acompañamiento de los adultos de la familia es diferente según la edad de los niños, niñas o adolescentes.

Aprender con la familia en casa

seguimos educando

¿Cómo ayudar a los chicos y las chicas en sus tareas escolares?

Tiempo

- La escuela en línea no puede durar 24 horas.
- Fijen un horario con flexibilidad, pero que garantice continuidad.
- Hagan pausas y descansos.
- Coordinen los horarios con los compañeros/as para promover el intercambio.
- Acotar un tiempo permite organizar mejor a los adultos para acompañar.
- El marco temporal es necesario para planificar las tareas: prioridades, cálculos de tiempo.

Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: The MacArthur Foundation.

seguimos educando

Habilidades que adquieren los jóvenes en el marco de las prácticas culturales con tecnologías.

| | |
|-------------------------------|--|
| Inteligencia colectiva | Reunir conocimientos comunes y compararlos con los de otros con miras a resolver propósitos comunes. |
| Juicio | Evaluar los niveles de confianza de diferentes fuentes de información. |
| Navegación transmedial | Seguir el flujo de las historias y la información a través de múltiples modalidades. |
| Trabajo en red | Buscar, sintetizar y propagar información. |
| Negociación | Viajar a través de diversas comunidades, abordando o rechazando múltiples perspectivas, y tomando y siguiendo normas alternativas. |

Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: The MacArthur Foundation.

seguimos educando

Habilidades que adquieren los jóvenes en el marco de las prácticas culturales con tecnologías.

| | |
|------------------------------|---|
| Juego | Capacidad de experimentar con su propio entorno. |
| Interpretación | Adoptar identidades alternativas con el propósito de improvisar acciones y adelantar descubrimientos. |
| Simulación | Interpretar y construir modelos dinámicos del mundo real. |
| Apropiación | Seleccionar y mezclar significativamente contenidos tomados de los medios y recursos al alcance. |
| Multitareas | Enfocarse en diferentes acciones. |
| Cognición distribuida | Interactuar significativamente con herramientas que expanden las capacidades mentales. |

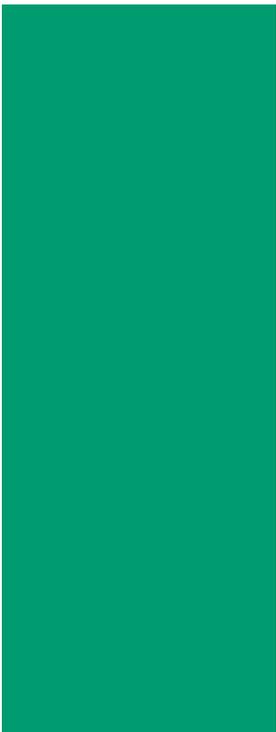
Material producido por el Educ.ar, Ministerio de Educación De La Nación

Artículos: Juliana Zugasti, Mayra Botta, María Laura Costilla, Mara Mobilia, Cecilia Sagol, Ana Laura Esmoris, Celina Cappello, Camila Kantt, Agata Guma, Manuel González, Fernando Sala, Brenda Magide, Florencia Rubini, Julieta Dobarro, Alejandra Cukar, Fátima Monzón y Paz Elliot Fandiño.

Edición: Laura Marés, Mayra Botta, Cecilia Sagol.

Corrección: Georgina Ghiglione.

Diseño: Manuel Vazquez y Lucia Ledesma.





TRANSFOR- MACIONES Y CONTINUI- DADES

Los textos del
portal educ.ar sobre
educación con TIC