

- Edmun, C. y Mc Luhan, M. (1985). *El Aula Sin Muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona, Editorial Lai.
- García, I. (2014). *¿Qué es BookTube?* Diccionario de BookTubers. <http://diccionariodebooktubers.blogspot.com/2014/12/que-es-booktube.html>
- Hidalgo-Marí, T., & Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno Youtuber y su expansión transmedia. Análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 15. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142592/El\\_fenomeno\\_youtuber\\_y\\_su\\_expansion\\_tran.pdf;jsessionid=29F4AFE56870ABFE2010D1C3055CBFF1?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142592/El_fenomeno_youtuber_y_su_expansion_tran.pdf;jsessionid=29F4AFE56870ABFE2010D1C3055CBFF1?sequence=1)
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Jiménez de Luis, A. (13 de Abril de 2019). *¿Qué son los Booktubers?* Muy Interesante
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ed. La Torre.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. (2006). *La gran ocasión. La escuela como sociedad de lectura* (Primera ed.). Plan Nacional de Lectura. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002208.pdf>
- Seoane, C (Comp.). (2016). *Recomendar un libro al estilo booktubers*. En Leer y Escribir en 7 (103). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tinta Fresca.

**Abstract:** Teaching means interpreting and reinterpreting, regardless of the methodology, context, time and space. What is desired is to add the use of ICT to the teaching-learning processes. First, you must inquire about what you want to teach and where the students should go.

The EESOPIN° 8154 and Kindergarten N° 183 booktubers projects in which these new teaching languages have been applied have one point in common: the student as the protagonist of the story. In this context, these contents are relevant for learning: by understanding their semantics, their logic in problem solving, students prepare to understand these new worlds.

**Keywords:** Learning - creativity - education - teaching - ICT

**Resumo:** Ensinar significa interpretar e reinterpretar, independentemente da metodologia, contexto, tempo e espaço. O que se deseja é agregar o uso das TIC aos processos de ensino-aprendizagem. Primeiro, você deve perguntar sobre o que deseja ensinar e para onde os alunos devem ir.

Os projetos de *booktubers* EESOPIN° 8154 e Jardim de Infância N° 183 nos quais essas novas línguas de ensino foram aplicadas têm um ponto em comum: o aluno como protagonista da história. Nesse contexto, esses conteúdos são relevantes para a aprendizagem: ao compreender sua semântica, sua lógica na resolução de problemas, os alunos se preparam para compreender esses novos mundos.

**Palavras chave:** Aprendizagem - criatividade - educação - ensino - TIC

(\*) **Ferrarini, Sandra.** Profesora de Educación Preescolar. Licenciada en Educación. Directora del Jardín de Infantes N° 237 "Pequeños Girasoles". Ex Docente del Jardín de Infantes N° 183 "Roque Nosetto" y del Normal N° 37.

(\*\*) **Vinocur, Emiliano.** Licenciado en Comunicación Social. Docente de la Escuela de Educación Secundaria Orientada Particular Incorporada N° 8154 "Santa Justina" y Escuela de Educación Técnico Profesional N° 449 "Pagos de los Arroyos". Acebal, Santa Fe.

## Lenguaje Multimedial y Lenguaje Artístico - Método Fliplearning en los EVA

Fecha de recepción: agosto 2020  
Fecha de aceptación: octubre 2020  
Versión final: enero 2021

Folledo, María Eugenia (\*), Luna Villanueva, Edith Elizabeth (\*\*) y Vergara Aibar, María (\*\*\*)

**Resumen:** En este artículo se presentan las experiencias de cátedra del Nivel Superior y Universitario como: Lenguaje Corporal y Plástica Visual, Lenguaje Multimedial, TIC y Didáctica General en Inglés desde el Método *Flip-Learning*, realizadas en el primer cuatrimestre de 2020 en el entorno virtual de aprendizaje (EVA). En primer lugar, se describe la perspectiva de enseñanza denominada Aula Invertida. A partir de allí, se describe lo realizado en el Profesorado de Educación Inicial y Primaria del ISFD P. I. Castro Barros, de la Provincia de La Rioja, que se desarrolló en el Taller de Lenguaje Corporal y Plástica Visual con estudiantes de segundo y tercer año respectivamente. Seguidamente, se relata una actividad de intercátedra diseñada para los estudiantes que cursan las cátedras TIC y Didáctica General, correspondientes al segundo año del Profesorado en inglés de la Facultad de Humanidades de la UNCa. Estas experiencias resultaron motivadoras y altamente positivas para este tiempo de aislamiento.

**Palabras clave:** Creatividad - educación - formación docente - innovación - TIC - virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 152]

## Introducción

Las experiencias de cátedra que se desarrollarán en este artículo, corresponden a espacios curriculares de Nivel Superior y Universitario como: Lenguaje Corporal y Plástica Visual, Lenguaje Multimedial, TIC y Didáctica General en Inglés desde el Método *Flip-Learning*, durante el primer cuatrimestre de 2020 en entornos virtuales de aprendizaje.

En primer lugar, se describirá la perspectiva de enseñanza propuesta en las cátedras mencionadas. Esta corresponde a lo que se denomina Aula Invertida o *Flip-learning*. A partir de allí, se presentará, la experiencia realizada en el Profesorado de Educación Inicial y Primaria del ISFD P. I. Castro Barros, de la Provincia de La Rioja, que se desarrolló en el Taller de Lenguaje Corporal y Plástica Visual con estudiantes de segundo y tercer año respectivamente. Seguidamente, se relatará una actividad de intercátedra diseñada para los estudiantes que cursan las cátedras TIC y Didáctica General, correspondientes al segundo año del Profesorado en inglés de la Facultad de Humanidades de la UNCa.

## Aula Invertida en los EVA en época de Pandemia Mundial

El modelo de aula invertida (AI) se ha presentado como una propuesta que replantea la didáctica tradicional, por los modos, los tiempos y la distribución de los espacios, pero también por ser una sustentada muestra de las virtudes del aprendizaje híbrido.

Tanto en su versión clásica que combina actividades fuera de la escuela con actividades áulicas, como en propuestas que alternan momentos asincrónicos con momentos sincrónicos, vemos aplicado el principio de ubicuidad que postula Burbules (2014) para la educación. El “en cualquier lugar, en cualquier momento” retroalimentan la propuesta de autores como Bergmann y Sams (2012), defensores del modelo AI, que animan y nos animan a redoblar esfuerzos para alcanzar el objetivo de “no dejar nadie atrás”.

Con las nuevas tecnologías, el espacio del aula se redefine (Dussel, 2010). Entonces, habría que pensarse un poco más allá: con el modelo de aula invertida, los alumnos de esas aulas redefinidas, en sus tiempos y también con sus modos propios, podrán acceder al contenido anticipado por el docente, a través de actividades y material disponibles para cualquier momento y cualquier lugar. De ese modo, el riesgo de perder la clase por ausencia, o perder el hilo de la presentación en clase, o por cualquier factor que fuere, incluido ritmos y estilos de aprendizaje, se minimiza, posibilitando un equitativo acceso al conocimiento, resultante de los procesos de enseñanza y de aprendizaje invertidos.

La ubicuidad, que permite aprender sea en un formato escolarizado o libre, debe ser aprovechada y potenciada, más aún en estos tiempos en los que, en mayor o menor medida, cada vez más cantidad de alumnos tiene acceso a un dispositivo conectado a *internet*. La omnipresencia de la tecnología digital latente debe imponerse cada vez más, no por simple presencia (posesión o novedad) sino por usos y funcionalidad, resultando en la alfabetización digital. Pero dicha alfabetización no habrá de alcanzarse si no se procura, si no se apoya en prácticas

escolares tales como las promovidas por el modelo de AI. No solo el Aula Invertida es posible, sino que es necesaria en estos tiempos, apelando a la creatividad, la originalidad, la ruptura con lo tradicional.

La innovación en educación referida a entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje se vincula, según Gros (2015), a tres conceptos centrales: aprendizaje sin fisuras -aprender en distintos momentos, contextos y con tecnología diversa-; ubicuidad del aprendizaje -disposición y acceso a materiales desde cualquier dispositivo y en cualquier momento- y entornos personales de aprendizaje (PLE). Estos se basan en las necesidades e intereses de los estudiantes para promover la autorregulación, proporcionar retroalimentación y seguimiento constante y reconocer la información relevante dentro de una comunidad de conocimiento.

Tomando estos condimentos, desde hace varios años ya se inició con el proceso de romper con modelos tradicionales de enseñanza o con *aggiornamientos* que puedan resultar en simple cosmética. Entre las experiencias más o menos exitosas, se seleccionaron solo dos, por ser contemporáneas a esta época de excepcionalidad educativa, por su significatividad y sus resultados.

## Les Tableaux Vivants

El arte tradicionalmente se asocia a grandes obras y a un genio creador, y esto se presenta como algo difícil e inalcanzable para quien no es experto. En nuestro espacio curricular esta visión excluyente está fuertemente cuestionada, así como los límites entre lo que se considera arte y otras formas de experiencia: lenguajes que se fusionan, formas visuales que son producidas electrónicamente, manifestaciones de diversas culturas, obras canónicas, populares, historietas, arte callejero, etc.

Entendemos que el mirar imágenes es un acto donde el arte de nuestro tiempo borra los límites entre el espectador y el productor. Motivamos a los alumnos a comprender que la experiencia artística invita a actuar, a involucrarse, a producir materialmente, a construir sentido y a tomar conciencia de que las posibilidades tecnológicas nos permiten acceder a un universo incommensurable de imágenes de diferentes espacios y tiempos en diferentes soportes. Hernández (2007) sostiene que “...las representaciones visuales conectan con la constitución de los deseos, en la medida que enseñan a mirar y a mirarse, y contribuyen a construir representaciones sobre sí mismos y sobre el mundo (lo que constituye la realidad).”

La expresión corporal representa el lenguaje de todo nuestro cuerpo, el individuo expresa sus sentimientos, sus emociones, su personalidad a través de su forma de actuar, sus gestos, sus posturas y las expresiones de su rostro.

Patricia Stokoe (1919-1996), bailarina y pedagoga, creadora de la Expresión Corporal-Danza y de la Sensopercepción, y referente de la Expresión Corporal en Argentina, denomina a esta como una disciplina que se basa en el trabajo corporal de cada persona con sus posibilidades y debilidades.

La Expresión Corporal, es una propuesta para hacer la vida más alegre, divertida, permite decir, por medio de movimientos, qué se siente, qué se quiere, qué se piensa. Es una práctica que se concibe como danza, pero que no

se basa en un estilo de danza determinado con códigos cerrados y secuencias repetitivas de movimiento. Tiene sus propios contenidos, metodología, técnica, objetivos de trabajo que plantean la posibilidad de desarrollar un lenguaje corporal que le pertenece a cada persona.

Siendo, como Patricia Stokoe la llamó, “la danza al alcance de todos”, es una actividad que busca desplegar el movimiento, las cualidades, las capacidades, las habilidades, las técnicas de autoconciencia corporal, el desarrollo de la creatividad, la percepción, la sensibilidad, la improvisación, los códigos de comunicación, el conocimiento musical, entre otras cosas. De esta manera, se fomenta la investigación, la exploración de los mismos por parte de las personas que desean bailar en virtud de sus posibilidades y limitaciones.

Puede decirse que la expresión corporal es una disciplina artística, que es parte de la vida de las personas, porque es “un lenguaje que utiliza al cuerpo como medio, como instrumento de representación, expresión, comunicación y creación” (Stokoe, 1990).

Teniendo en cuenta lo antes fundamentado y con el objetivo de fusionar diversos saberes, se propuso la temática de *Les Tableaux Vivants*, buscando generar experiencias que impulsen el desarrollo del pensamiento divergente y la creatividad; el fortalecimiento de la sensibilidad, el disfrute por el arte, el reconocimiento y la apreciación de las características de su propia cultura y de otras.

Para aplicar el método *Fliplearning* o de Aula Invertida (AI), se siguió una secuencia en 3 momentos:

- la anticipación;
- la aplicación guiada; y
- la presentación de las producciones.

Fue una propuesta exploratoria de aplicar el modelo a otras áreas no consideradas en nuestras prácticas previas. El momento de la anticipación, se realizó de modo asincrónico en el aula del campus. Allí, se explicó el concepto de esta expresión francesa que se utiliza para definir la representación de una obra pictórica preexistente o inédita, por un grupo de actores o modelos. El *tableau vivant*, es decir Pintura viviente, fue una forma de entretenimiento que tuvo sus orígenes en el siglo XIX, donde las personas usaban trajes y posaban como si se tratara de una pintura, buscando imitar lo que el artista había plasmado en su lienzo.

Para dar claridad a la consigna, se invitó a los estudiantes a visitar algunos ejemplos seleccionados de sitios *web*, para que les sirvieran de apoyo visual y se sintieran motivados para crear sus propias producciones individuales. Seguidamente, se solicitó a cada estudiante seleccionar una obra de arte de su agrado, con la que se sintiera identificado, para realizar una lectura de imagen; es decir, analizar los aspectos denotativos (objetivos) y connotativos (subjetivos).

De esta manera, tuvieron que investigar sobre el artista que realizó la obra, el contexto en el que fue realizada, los materiales utilizados, donde se encuentra la obra actualmente, etc. Luego de analizar la composición, es decir el orden y la distribución de los elementos plásticos; pudieron reflexionar sobre la interpretación, lo que transmite la obra, lo que nos hace sentir, el contenido o el mensaje.

Se dio un plazo de una semana para la realización de esta primera parte de la tarea invitando a los estudiantes a reflexionar sobre el concepto de esquema corporal, es decir, tomar conciencia de la imagen corporal o la representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior.

En segunda instancia, en lo que denominamos *aplicación guiada*, se orientó la realización de los *Tableaux Vivants* explicando que debían tomar al menos una fotografía (*selfie*) imitando el retrato seleccionado, para luego filmar un video corto en el que cada uno interpretaría alguna acción o realizaría gestos que creyera que el/la protagonista de la pintura pudiera hacer.

Para ello debían utilizar lo que tuvieran a su alcance en sus hogares, explorando las posibilidades creativas de materiales para realizar el vestuario adecuado, ornamentación, maquillaje; también incorporar música o texto si les pareciera pertinente. Asimismo, se enseñó la manera de registrar esos videos con sus celulares, con la posibilidad de editarlos.

En este período, se resolvieron las dudas de modo asincrónico también, a través de la mensajería interna del campus y grupo de *WhatsApp*, con mensajes de texto, voz o videos espontáneos.

Llegado el momento de la presentación de las producciones, se invitó a los estudiantes a que socializaran las mismas en un foro en el campus del Instituto. Al encontrarnos con la dificultad de que algunos videos eran muy pesados y no podían ser incorporados como datos adjuntos, se resolvió asesorar con un tutorial sobre la creación de un canal de *Youtube* para subir allí el material y compartir solo el enlace en el foro.

En lo que refiere a dispositivos, los alumnos necesitaron contar con un celular inteligente, y/ o computadora portátil o de escritorio. Ambos dispositivos con conexión a *internet*. Por otra parte, las aplicaciones y herramientas necesarias para el desarrollo de la actividad fueron:

- *Meet* para la videoconferencia
- Navegadores tales como *Chrome*, *Firefox* para el acceso y visita a las páginas *web* y el aula del campus.
- *YouTube* para carga y compartición de los videos
- Aplicaciones para edición de imágenes y videos (opcional)

La experiencia resultó altamente positiva, ya que los estudiantes se mostraron muy entusiasmados en la búsqueda de las obras de arte; inclusive para algunos, esta experiencia fue su primer contacto con el arte. Todos manifestaron estar sorprendidos con los resultados originales de sus propias producciones y curiosos por las producciones de sus compañeros. Tanto docentes como estudiantes expresaron su alegría y satisfacción con los nuevos aprendizajes, los cuales fueron muy significativos para la práctica profesional docente.

#### **La inversión del aprendizaje como tema y método**

En este año académico, al igual que el resto de los estudiantes en el contexto nacional, quienes cursaron las cátedras TIC y Didáctica General, correspondientes al segundo año del Profesorado en inglés de la Facultad

de Humanidades de la UNCa, realizaron el cursado de modo remoto, alternándose encuentros sincrónicos y asincrónicos, siendo estos últimos, publicaciones en el aula del campus de la Facultad de Humanidades, en el caso de la cátedra TIC y envío de material en el caso de Didáctica General.

Estos alumnos manejaban un determinado conjunto de herramientas tales como generadores de nubes de palabras, grabadores de pantalla, mapas conceptuales. Están acostumbrados a la realización de trabajos colaborativos en línea, a partir del desarrollo del programa de la Cátedra TIC, en el segundo cuatrimestre.

Como objetivo principal de aprendizaje a partir de esta actividad, se esperaba que los alumnos reconocieran las características y los beneficios del modelo de Aula Invertida (AI), tanto siguiendo su desarrollo de modo tradicional, como a partir de la propia experimentación del desarrollo del tema siguiendo ese modelo en una de las cátedras, TIC. Asimismo, se esperaba que cuestionaran proactivamente los modelos tradicionales de enseñanza, que analizaran prácticas pensadas desde el modelo AI y que exploraran e integraran herramientas digitales.

Dado que el desarrollo del tema sigue el modelo AI, la secuencia de tareas constó de tres momentos:

- Primer momento asincrónico al que denominaremos *previo a la clase*, pensado como un momento para el trabajo independiente o el trabajo colaborativo autorregulado. Ahí, se anticipó el contenido, de modo de no esperar a la clase en vivo para tomar conocimiento sobre el mismo.
- Momento sincrónico o *la clase*, que tuvo lugar en vivo, simultáneo, por videoconferencia, en la cual se realizó una puesta en común, de manera dialógica, seguida de la aplicación del contenido en una actividad concreta, bajo la guía docente, en tiempo real.
- Segundo momento asincrónico o *posterior a la clase*, implicó la realización y entrega del trabajo indicado en el momento anterior, el cual fue evaluado, tomando el carácter de Trabajo Práctico para ambas cátedras.

Previo a la clase, se solicitó la realización de tres tareas a trabajarse de modo asincrónico, con la debida anticipación de tiempo que permitiera terminarlas antes del encuentro en vivo. Se realizó la presentación del tema a través del juego *Kahoot* que introdujo la idea de un nuevo modelo de clase, denominada Aula Invertida, exploró posibles conocimientos previos, y anticipó el tema de modo sugestivo a través de cinco preguntas a responderse con Verdadero/Falso y una con Opción Múltiple. Una vez completado el juego, los alumnos accedieron a una presentación dinámica en *Linoit*, que incluía texto, imágenes, vínculos a audio y videos (uno de ellos era una grabación de pantalla de un/a docente de la Facultad mostrando cómo usaba AI en sus clases).

Por último, y tomando la información del muro digital, accedieron a uno de los dos mapas conceptuales preparados por la docente en *Popplet* y *Mindmeister*. Allí debían corregir los errores y aportar mayores detalles de lo aprendido, de modo significativo y sintético.

La clase misma, con una duración de 120 minutos, tuvo lugar en una videoconferencia con *Google Meet*. Allí,

primero, a partir de una nube de palabras clave sobre AI, los participantes interactuaron entre ellos y con el docente. Se hizo alusión tanto al juego, la presentación en el muro y los mapas conceptuales, para fomentar un mayor intercambio basado en fuentes exploradas previamente.

Se les consultó si concordaban o no con la docente que presentó una inversión de su clase (¿aplicó el método? ¿cómo? ¿de qué otro modo podría haberse hecho? etc). Asimismo, se les preguntó si advertían inversiones de clases en algunas de las materias que cursaban, con la intención de rescatar al menos una (se tenía la certeza de que había clases invertidas, aunque sea esporádicamente, en una materia de primer año y dos de las materias de segundo año).

Luego, la docente presentó una planificación resumida de una clase invertida. Pidió a los alumnos que identificaran los momentos en la secuencia, las actividades realizadas, los recursos y herramientas utilizados y el grado de aplicabilidad del modelo AI, según lo estudiado, y que aportaran o cuestionaran la inversión con nuevas propuestas.

A continuación, los alumnos mencionaron clases en las que habían participado o a las que habían asistido, que consideraban seguir métodos tradicionales de enseñanza. Se votó por una de ellas y la describieron, brevemente. Mientras unos alumnos relataban, otros (incluidas las docentes y la JTP) tomaron nota de la secuencia, recursos, datos importantes, etc. en un *Google Doc* compartido en pantalla.

Por último, se presentó la consigna para el trabajo de aplicación del contenido. Debían, primero, bosquejar entre todos cómo poder transformar esa clase en una clase invertida. Esto fue desarrollado de modo oral, con las docentes y JTP registrando los cambios en el mismo *Google Doc*, pero en otra página.

Antes del final de la clase, se les indicó el Trabajo Práctico a realizar: plasmar el nuevo formato de la clase bosquejado (siguiendo AI), en una Infografía utilizando *Canva*, trabajando en pares o pequeños grupos.

Posterior a la clase, en pares o grupos de tres, tomaron el bosquejo de inversión de clase iniciada en la videoclase, y lo terminaron, más allá de que solo sirvió de borrador para la actividad a evaluarse. Con esta información, realizaron colaborativamente las infografías. Debieron además incluir a la docente de TIC o a la JTP como colaboradoras también. Estas infografías se compartieron en el aula virtual del campus, en el foro dispuesto a tal fin. En lo que refiere a dispositivos, los alumnos necesitaron contar con computadora portátil o de escritorio, o en su defecto, un celular inteligente, con conexión a *internet*. Por otra parte, las aplicaciones y herramientas necesarias para el desarrollo de la actividad fueron:

- *Kahoot* para juegos,
- *Linoit* para la presentación dinámica
- *Screencast-o-matic* para la grabación de pantalla del video del docente incluido en el *Linoit*.
- *Popplet* y *Mindmeister* para los mapas conceptuales
- *Meet* para la videoconferencia
- ABCYa para la nube de palabras empleada en la Videoconferencia

- *Google Slides* para la planificación ejemplo
- *Google Docs* para el bosquejo de la clase tradicional
- *Canva* para la infografía

Por otra parte, se pensó en tres tipos de evaluación durante el desarrollo de la actividad:

- Evaluación diagnóstica del tema: que se rescató de los resultados del juego en *Kahoot*, ya que demostraron conocimientos previos o intentos de comprensión de la temática.
- Evaluación procesual y formativa: se observó:
  - el trabajo en los mapas conceptuales.
  - el grado de participación en la videoconferencia, (no solo por las referencias al tema abordado sino también por el análisis de los ejemplos presentados y la identificación de materias con temas o clases invertidos).
  - y el inicio del bosquejo de inversión de una clase.

Estos indicios mostraron la comprensión del tema, el uso de herramientas y la predisposición al trabajo colaborativo.

- Evaluación sumativa: el trabajo de aplicación, o sea la transformación de la clase tradicional en una clase invertida, presentada en la Infografía, representó el cierre del tema y una producción evaluable con Aprobado o A recuperar, como Trabajo Práctico.

### A modo de conclusión

Los resultados de las experiencias de cátedra de Nivel Superior y Universitario descritas fueron altamente fructíferos. Los estudiantes han tenido un rol más activo y más auto exigido en sus aprendizajes, en contexto de flexibilidad de espacios y tiempos, abiertos las 24 horas. Un aspecto positivo que se destacó fue la posibilidad de obtener retroalimentaciones inmediatas no solo de los docentes, sino también de sus compañeros.

El modelo AI es aplicable a diversos campos disciplinares. Esto muestra la flexibilidad del mismo para enseñar una diversidad de contenidos mediados por recursos audiovisuales ya disponibles en la *web*. El desafío está en generar recursos propios y en armar un repositorio de material interesante y atractivo que permitan abordar todas las temáticas en esta época de aislamiento.

En síntesis, es necesario continuar con este tipo de experiencias en que las TIC y nuevos modelos de enseñanza favorecen el compromiso y aprendizaje activo de los estudiantes, no solo en la universidad, sino sumar este modelo a las actividades de aprendizaje de formación docente ya que, suponen un vehículo para innovar las prácticas educativas en el futuro desempeño profesional.

### Bibliografía

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Eugene, Or.: *International Society For Technology In Education*.
- Burbules, N (2014). Los significados del aprendizaje ubicuo. *Education Policy Analysis Archives/Ar-*

*chivos Analíticos de Políticas Educativas*. ISSN: 1068-2341. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275031898105.pdf>

Dussel, I. (2010) ¿Vino viejo en odres nuevos? Debates sobre los cambios en las formas de enseñar y aprender con tecnologías. En Dussel, I. VI Foro Latinoamericano de Educación; *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital* / Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo. - 1a ed. - Buenos Aires: Santillana. Disponible en <http://www.santillana.com.ve/fotos/articulos/Cap%C3%ADtulo%20I68343.pdf>

Gros, B. (2015) La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in the Knowledge Society*. Disponible en <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20151615868/0>

Hernández, (2007). *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Ricetti, A., y Chiecher, A. (2016). Educación y redes sociales. Una experiencia académica mediada por Facebook. *Revista Digital Educación, Formación e Investigación EFI-DGES*, 2(3). Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/efi/article/view/8277/8221> [ Links ]

Stokoe, P. (1990) *Arte, Salud y Educación*. Buenos Aires, *Humanitas*. Buenos Aires

**Abstract:** This article presents the teaching experiences of the Higher and University Level such as: Body Language and Visual Plastic, Multimedia Language, ICT and General Didactics in English from the Flip-Learning Method, carried out in the first semester of 2020 in the virtual environment of learning (VAS). In the first place, the teaching perspective called Inverted Classroom is described. From there, it describes what was done in the Teachers of Initial and Primary Education of the ISFD PI Castro Barros, of the Province of La Rioja, which was developed in the Workshop on Body Language and Visual Plastic with second and third year students respectively. Next, there is an inter-chair activity designed for students taking the ICT and General Didactics chairs, corresponding to the second year of the Teaching Staff in English at the Faculty of Humanities of the UNCa. These experiences were motivating and highly positive for this time of isolation.

**Keywords:** Creativity - education - teacher training - innovation - ICT - virtuality

**Resumo:** Este artigo apresenta as experiências da cátedra de Nivel Superior e Universitário tais como: Linguagem Corporal e Plástica Visual, Linguagem Multimídia, TIC e Didática Geral em Inglês a partir do Método Flip-Learning, realizadas no primeiro semestre de 2020 no meio ambiente aprendizagem virtual (AVA). Em primeiro lugar, é descrita a perspectiva de ensino denominada Sala de Aula Invertida. A partir daí, descreve o que foi feito nos Professores da Educação Inicial e Primária do ISFD PI Castro Barros, da Província de La Rioja, que foi desenvolvido no Workshop de Linguagem Corporal e Plástica Visual com alunos do segundo e terceiro ano respectivamente. Em seguida, realiza-se uma atividade inter-presidencial destinada aos

alunos das cadeiras de TIC e Didática Geral, correspondentes ao segundo ano do Corpo Docente de Inglês da Faculdade de Letras da UNCa. Essas experiências foram motivadoras e altamente positivas para este tempo de isolamento.

**Palavras chave:** Criatividade - educação - formação de professores - inovação - TIC - virtualidade

<sup>(1)</sup> **Folledo, María Eugenia.** Especialista en Educación Maternal, Profesora de Danza Clásica y Profesora de Inglés. Docente de Nivel Superior de Formación Docente. Formadora y coreógrafa de la Compañía PosDanza y del ballet del Centro Pro Danza de La Rioja. Organizadora del evento anual ProArte La Rioja. Becaria de ImPulsTanz Workshops en Viena y del Instituto Nacional del Teatro. Disertante e investigadora.

<sup>(2)</sup> **Luna Villanueva, Edith Elizabeth.** Magister en Educación (Universidad de Bristol), Profesora de Inglés. Profesora de Música. Profesora Adjunta de las cátedras Gramática Inglesa II, Gramática Contrastiva y TIC (UNCa). Investigadora Categoría IV en áreas Educación, TIC, enseñanza de lenguas extranjeras, Extensionista. Coordinadora y miembro activo del grupo de Voluntariado Educativo GRUVII. Capacitadora en áreas Educación, TIC, enseñanza de lenguas extranjeras.

<sup>(3)</sup> **Vergara Aibar, María.** Doctora de Ciencias Humanas (Educación), Master of Arts en Educación y Desarrollo Profesional, Profesora de Inglés en todos los niveles. Disertante e investigadora en temáticas sobre educación, las TIC en educación y en Lenguas Extranjeras. Investigadora del proyecto Incidencias de las emociones en las trayectorias formativas de nivel superior (INFD). Miembro fundador de FIC, Formación Integral Creativa.

## Relación pedagógica mediada por TICs: Educar en tiempos de pandemia (2020)

Fecha de recepción: agosto 2020  
Fecha de aceptación: octubre 2020  
Versión final: enero 2021

Franco, Paula Daniela <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** Teniendo en cuenta el contexto atípico de pandemia mundial (COVID-19), se debe pensar en la acción docente a la hora de dar clases. Es por ello, que las propuestas son planteadas a través de entornos virtuales con la ayuda de tecnologías educativas. La no presencialidad trae problemas nuevos a ser resueltos. En definitiva, no es la modalidad (presencial o virtual) lo que garantiza mejores clases y procesos de enseñanza basados en el desarrollo del pensamiento crítico; sino la propuesta político pedagógica del docente la que lo define.

**Palabras clave:** Educación - instituciones - proceso de enseñanza - TIC - virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 158]

### Introducción

El presente trabajo busca estudiar las modificaciones en el modelo de enseñanza a partir de la pandemia por Coronavirus (COVID-19) que trajo consecuencias a nivel mundial. En primer lugar, cabe mencionar, que Argentina es un país que ofrece educación estatal en todos sus niveles, es decir, gratuita y libre para ciudadanos que vivan en ese territorio.

A partir de marzo, el Gobierno Nacional tomó la decisión de instalar el Aislamiento Social y Obligatorio (ASPO) debido a la propagación del COVID-19 y con el fin de proteger a la población y evitar mayores contagios. A su vez, el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación, el Consejo Federal de Educación estableció la suspensión de las clases presenciales en todos sus niveles educativos a través de la Resolución 108-2020, afectando al ciclo escolar 2020. Es por ello que también se lanzó el Programa Seguimos Educando por la Resolución 106-2020.

Esta medida atravesó la tarea docente con la necesidad de reorganizar la tarea diaria y priorizando el acompañamiento a estudiantes y familias. A su vez, incluir nue-

vas herramientas de enseñanza e incluir el desafío de continuar con el vínculo pedagógico docente-alumno/a. El derecho a la educación se considera como el *derecho fin* y el derecho de enseñar es un *derecho medio*, medio para alcanzar el derecho fin. Es el Estado quien tiene la responsabilidad de garantizar la igualdad y la gratuidad de la enseñanza, a pesar del contexto atípico que trajo consigo nuevas problemáticas y desafíos a ser tratados. Es por ello que para continuar con la tarea docente se han sumado nuevas herramientas y recursos mediados por la tecnología educativa con el fin de seguir garantizando la continuidad pedagógica y mantener el vínculo esencial entre docente-alumno/a.

Las nuevas exigencias del contexto plantean una redefinición de los desafíos para los docentes, los estudiantes y las instituciones, y la forma pedagógica de abordarlos es desnaturalizar e interrogar la nueva realidad educativa.

### Educación argentina presencial

La educación es una política pública. En torno al derecho a la educación hubo muchas disputas en relación a las orientaciones y finalidades del sistema. La con-