

Bibliografía

- Borges, J. L. (1989) La esfera de Pascal. En *Obras Completas*. (t.II, pp. 14-16) Buenos Aires: Emece Editores S.A.
- Brousseau, Guy. (2007) La teoría de las situaciones didácticas: 1. Modelización de la enseñanza. En *Iniciación al estudio de las teorías de las situaciones didácticas* (pp.49-56). Buenos Aires: Libros del Zorzal
- Camilloni, A. (2007, agosto) *Una buena clase*. Revista 12 (ntes), Año 2.
- Maggio, M. (2018). La era de la Invención. En *Reinventar la clase en la universidad* (pp.21-44). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- O'Reilly, Tim (2004) What Is Web 2.0. recuperado de <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. En VV. AA. (2020) *Material Didáctico Curso: Aplicaciones y herramientas digitales para enseñar y aprender - Cohorte 1*. FLACSO Virtual.
- Palamidessi, M. (2005) Presentación. En Palamidessi, M (Comp). *La escuela en la sociedad de redes: Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación* (pp.9-12). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Palamidessi, M. (2005) Cap. I: Las escuelas y las tecnologías, en el torbellino del nuevo siglo. En Palamidessi, M (Comp). *La escuela en la sociedad de redes: Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación* (pp.13-31). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Spielberg, S. (Director). (2017). *Real Player One*. [DVD]. Los Angeles: Warner Bros. Pictures.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The use of new technologies in the educational field, with its horizontal dynamics, can cause the teaching space and time to be dispersed over the daily life of both the teacher and the student. This essay will delve into this problem from the analysis of a film and will propose strategies to generate a classroom space in virtuality from the reformulation of the pedagogical contract between teacher and student.

Keywords: Face-to-face class - virtual class - classroom - class - pedagogical contract

Resumo: O uso de novas tecnologias no campo educacional, com sua dinâmica horizontal, pode fazer com que o espaço e o tempo de ensino se dispersem no cotidiano do professor e do aluno. Este ensaio aprofundará este problema a partir da análise de um filme e proporá estratégias para gerar um espaço de sala de aula na virtualidade a partir da reformulação do contrato pedagógico entre professor e aluno.

Palavras chave: Aula presencial - aula virtual - sala de aula - aula - contrato pedagógico

(*) **Salvador Savarese:** Diseñador de Imagen y Sonido (Universidad de Buenos Aires).

Herramientas digitales para facilitar la educación online

Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: septiembre 2021
Versión final: noviembre 2021

Agustina Spelzini (*)

Resumen: El siguiente ensayo abordará temáticas relevantes a la educación universitaria dentro de un contexto de pandemia. Se establecerán desafíos presentes en las clases virtuales como también se nombrarán herramientas digitales y estrategias a partir de las cuales el docente puede incentivar la participación del alumno universitario a partir de un mayor dinamismo en las clases. A su vez, se mencionará la importancia de realizar trabajos grupales a distancia, con el fin de promover el trabajo en equipo, generar un espacio de encuentro digital el cual es un facilitador debido a las distintas ubicaciones físicas de los alumnos. Por último, se hará alusión a la tecnología educativa incluida de manera genuina por el docente universitario y se diferenciará a la misma de la inclusión efectiva.

Palabras clave: Pandemia - clase universitaria – tecnología – plataformas - herramientas digitales – estrategias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 46]

El presente ensayo titulado Herramientas digitales para facilitar la educación online, tomará como eje principal a la educación universitaria realizada a distancia debido al contexto actual de pandemia. A través del desarrollo del mismo, se intentará contestar la pregunta problema; ¿Cómo se podría facilitar, desde la tecnología educativa, el trabajo en equipo realizado a distancia, generando espacios de encuentros dinámicos que generen una mayor cercanía y potencien el aprendizaje de los alumnos universitarios?

“Con mucho esfuerzo y obligados por la emergencia, quienes nos dedicamos a enseñar tenemos que rediseñar nuestras clases a distancia y en ese proceso nos estamos animando a ensayar nuevas maneras de hacer las cosas.” (Furman, 2020). Es por ello, que el primer aspecto a analizar es la inclusión de la tecnología educativa realizada por el docente. Ya que la misma es indispensable para el favorable desarrollo de la cursada, como también para incentivar la participación de los alumnos, los cuales de otra manera podrían llegar a sentirse desconectados debido a las distancias y la virtualidad. Maggio (2012) denomina inclusión efectiva a la incorporación de tecnología educativa por razones ajenas a la enseñanza, la cual no parte de la preocupación del docente en mejorar sus prácticas. Este tipo de inclusión, fue visto principalmente dentro del contexto de pandemia en donde los docentes debieron migrar del aula presencial al aula virtual y a su vez volver a considerar de qué manera se dictaría la clase. “La tecnología en las inclusiones efectivas se usa, pero el docente no reconoce su valor para la enseñanza ni la integra con sentido didáctico.” (Maggio, 2012, p.4). A partir de esta migración a la cual se vieron obligados, la incorporación de nuevas estrategias de enseñanza fueron afectadas, ya sea debido al interés del docente en la aplicación de herramientas digitales dentro del ámbito universitario o debido a la dificultad experimentada frente a la aplicación de tecnología en el aula, al ser en su mayoría inmigrantes digitales. Sin embargo, no se podría generalizar como tampoco excluir los esfuerzos realizados por los profesores dentro del marco de la crisis sanitaria global. Es por ello, que resulta necesario mencionar otro tipo de inclusión de tecnología, la cual es denominada por Maggio (2018) como genuina. “[...] alcanza los propósitos de la enseñanza y sus contenidos, pero adquiere su mejor expresión en la propuesta didáctica cuando emula en este plano de la práctica el entramado de los desarrollos.” Debido al contexto actual, algunos docentes comenzaron a experimentar con distintas herramientas digitales dentro de la clase. Las mismas, no fueron creadas específicamente para fines educativos, sin embargo, su aplicación puede ser muy útil para incorporar en el aula y a su vez incentivar el trabajo grupal a pesar de las distancias. García Areito (1999) afirma que los medios impresos o tecnológicos deben utilizarse como un puente el cual une en espacio y tiempo al docente con el alumno, cuando la educación es realizada a distancia de manera online. Dentro de las posibles aplicaciones a utilizar se encuentra Kahoot, esta es una plataforma gratuita la cual permite generar cuestionarios a partir de juegos de multiple choice. Resulta significativo tomar esta aplicación como ejemplo, ya que dentro de la

misma existe la posibilidad de jugar de manera individual o grupal. El docente puede crear un juego con una temática vista en clase, y en vez de que cada alumno lo resuelva de manera individual, se pueden crear equipos aleatoriamente utilizando la herramienta que brinda zoom dentro del aula virtual. Una vez que se hayan seleccionado a los participantes, los mismos decidirán de qué manera se comunicarán entre ellos, ya sea a través del chat que brinda la plataforma o utilizando otra aplicación, por ejemplo *WhatsApp*. Este método de comunicación interna del grupo se debe realizar a través de otro canal, ya que todos los alumnos de la clase deben estar conectados en el aula principal para ver el cuestionario que el profesor está compartiendo y al haber distintos equipos, allí no podrían debatir las respuestas. Por lo mismo, no es posible que trabajen de manera grupal dentro de las aulas que se pueden generar en zoom, ya que no podrían ver que es lo que muestra el profesor al compartir pantalla.

Esta actividad es útil para incentivar la participación del alumno, promover el trabajo grupal, generar una mayor conexión y dinamismo dentro de la virtualidad y a su vez, detectar si hay temas que no fueron comprendidos por gran parte del aula. De esta manera, se podrían reforzar los conocimientos que no fueron adoptados por los alumnos y el profesor puede volver a pensar la temática que no fue comprendida, para desarrollarla de manera diferente y lograr que todos los conciertos presentados a la largo de la cursada sean adquiridos por los estudiantes.

La realización del cuestionario virtual determina cuales fueron los tres grupos ganadores y a su vez genera dos menciones. Resulta interesante la utilización de Kahoot cuando esta es llevada a cabo teniendo en consideración otra actividad, como por ejemplo la realización de una investigación grupal. Ya que el objetivo en este caso no es evaluar al alumno, sino que este trabaje en equipo con sus compañeros y así, fomentar la confianza entre ellos. Sin embargo, esto no podría ser considerado un buen método de evaluación, ya que se trabaja con la rapidez del alumno, este no puede desarrollar sus conocimientos en profundidad y también es posible que si no sabe la respuesta apriete cualquier botón para tener un mejor tiempo dejando el resultado al azar.

A continuación se describe lo realizado en la materia Comunicación de Moda I de la carrera Comunicación de Moda, dictada en la universidad de Palermo. Dicha materia es cursada por alumnos ingresantes de la carrera mencionada anteriormente, como también presenta alumnos que la toman como materia electiva. Los mismos pertenecen a distintas carreras dentro de la facultad de Diseño y Comunicación perteneciente a la Universidad de Palermo. Cada cursada varía, pero por lo general los alumnos suelen estudiar carreras relacionadas con moda, como por ejemplo Producción de Moda o Diseño de Indumentaria y Textil. Sin embargo, los contenidos son planificados teniendo en cuenta que no todos los estudiantes van a tener conocimientos previos relacionados a la asignatura, como puede ser el caso de los estudiantes de Diseño Industrial o Fotografía que toman la materia como electiva.

Para el segundo trabajo realizado en la cursada, los alumnos debían analizar en profundidad una década de la historia de la moda del siglo XX, por lo general la mayoría quiere trabajar con las décadas pertenecientes a la segunda mitad del siglo, haciendo un especial énfasis en las últimas tres. Es por ello, que una vez realizado el quiz a través de Kahoot, el grupo ganador poseerá la ventaja de seleccionar el tema que le gustaría desarrollar. A continuación el grupo que salió en segundo lugar seleccionaría la década a investigar y este sería seguido por el equipo que quedó en tercer lugar. Seguidos por los grupos que obtuvieron menciones, los cuales elegirían su tema y las décadas sobrantes serían divididas entre el resto de los alumnos. De esta manera, el docente no deberá asignar los temas de manera aleatoria y cada grupo tendría las mismas posibilidades de elegir sobre qué querían realizar su investigación.

Al brindar esta posibilidad, los alumnos se han visto más involucrados en el proceso ya que podían realizar un trabajo acerca de algo que los apasionaba y por lo mismo, el trabajo grupal se vio fortalecido.

(...) las actividades estimulantes y atractivas no son aquellas que no plantean problemas a resolver sino las que muestran que los conocimientos actuales que poseemos son frágiles, aquellas ante las cuales nos sentimos inseguros, vacilamos, y que nos desafían a poner en juego nuestras habilidades y conocimientos, a buscar nueva información, a razonar, a ver nuevas perspectivas de los asuntos, a aportar ideas y propuestas, a pensar solos y con otros compañeros en la búsqueda del camino que nos conduzca a soluciones aceptables. (Camillioni, p.6, 2007)

A pesar de que no todos los grupos obtuvieron la década con la que más ansiaban trabajar, estos fueron estimulados por sus compañeros. Lo cual influyó en la realización de investigaciones profundas e interesantes. Las cuales fueron enriquecedoras tanto para ellos como para sus compañeros de clase. A partir de esto, varios estudiantes desarrollaron curiosidad e interés hacia la década trabajada que previamente no se encontraba presente, ya que no poseían tanto conocimiento sobre la misma.

Por otra parte, la digitalización de la enseñanza universitaria les brindó la posibilidad a muchos alumnos de realizar su carrera de manera remota desde el país que ellos quisieran. Sin embargo, debido a la pandemia, hubo muchos estudiantes que quedaron varados en distintos países, ya sea alejados de sus familias o sin la posibilidad de viajar a la ciudad en la cual querían estudiar.

García Areito (1999) declara:

Los recursos tecnológicos posibilitan mediante la metodología adecuada suplir, e incluso superar, la educación presencial, con una utilización de los medios de comunicación audiovisual e informáticos integrados dentro de una acción multimedia que posibilita, no solo la comunicación vertical profesor-estudiante, sino la horizontal entre los propios participantes en los procesos de formación. (p. 12)

A su vez, se vio afectada la interacción con los compañeros de clase, los intercambios llevados a cabo fueron menores. En varias ocasiones, los alumnos ni siquiera saben quienes son estos compañeros, ya que en su mayoría permanecen con la cámara apagada y únicamente se pueden ver entre ellos el primer día a través de las presentaciones o los días de evaluación. Es por ello que resulta indispensable generar un espacio dentro del aula en donde los alumnos puedan intercambiar sus ideas y trabajar en equipo, ya que es una experiencia enriquecedora dentro de la facultad y a su vez, es algo que necesitan realizar en el mundo laboral. A partir de la realización de la investigación colaborativa, la dinámica de la clase se vio favorecida ya que los alumnos comenzaron a realizar mayores intercambios tanto dentro del grupo como con el resto de los compañeros. Como afirmó García Areito (1999), a partir de la aplicación de tecnología educativa el proceso de formación se vio fortalecido ya que la comunicación dejó de estar centrada entre el profesor y los estudiantes y la misma fue enriquecida a través de la comunicación horizontal de los alumnos. Se generó mayor confianza entre ellos y se perdió la despersonalización que pueden llegar a poseer las clases virtuales. Como resultado de dicha actividad, se obtuvo un ambiente con mayor compañerismo tanto en el aula virtual como por fuera de clase a través del grupo de *WhatsApp* de la cátedra. Allí las alumnas se recomendaron series entre ellas, mencionando temáticas abarcadas dentro de la clase. Comenzaron a compartir contenido que consideraban útil para las investigaciones de sus compañeras y a su vez llegaron a tener un trato más personal entre ellas, en donde llegaron a hablar acerca de sus emprendimientos.

Como tal, una clase, como unidad de tiempo puede ser atractiva y estimulante, alentadora y sugerente, incentivadora y gratificante, perturbadora e inquietante, o puede tener todos o algunos de los rasgos contrarios a los que mencionamos al generar en los alumnos experiencias desagradables o, simplemente, indiferencia. (Camillioni, p.5 y 6, 2007)

A través de la realización de dicha actividad, se pudo observar claramente cómo a partir de la inclusión genuina de la tecnología educativa dentro de la clase universitaria dictada de manera online, se pudo fomentar el trabajo en equipo realizado a distancia. En este caso, la tecnología sirvió como un facilitador, ya que alumnos pertenecientes a distintos países y cursando en husos horarios diferentes, pudieron compartir un espacio dentro de la clase. El mismo, generó una mayor cercanía entre los estudiantes y potenció el aprendizaje dentro de la cursada.

Bibliografía

- Camillioni, A. (2007, agosto) Una buena clase. *Revisa 12(ntes)*, Año 2.
- Furman, M. (2020, 8 de abril) Nuevas formas de aprender y enseñar a partir de la pandemia | Melina Furman | TEDxRiodelaPlata [archivo de video]. *Recuperado el 26/06/21* de: <https://youtu.be/Tgr0mfEYhUs>

García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. RIED. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 2(1), 8–27. <https://doi.org/10.5944/ried.2.1.2084>

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

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The following essay will address issues relevant to university education in a pandemic context. Challenges present in virtual classes will be established as well as digital tools and strategies from which the teacher can encourage the participation of the university student from a greater dynamism in the classes. In turn, the importance of remote group work will be mentioned, in order to promote teamwork, generate a digital meeting space which is a facilitator due to the different physical locations of the students. Finally, allusion will be made to the educational technology genuinely included by the university teacher and it will be differentiated from the effective inclusion.

Keywords: Pandemic - university class - technology - platforms - digital tools - strategies

Resumo: O ensaio a seguir abordará questões relevantes para a educação universitária em um contexto de pandemia. Serão estabelecidos desafios presentes nas aulas virtuais, bem como ferramentas e estratégias digitais a partir das quais o professor possa estimular a participação do universitário a partir de um maior dinamismo nas aulas. Ao mesmo tempo, será mencionada a importância do trabalho em grupo à distância, de forma a promover o trabalho em equipe, gerar um espaço digital de encontro que é um facilitador devido às diferentes localizações físicas dos alunos. Por fim, será feita alusão à tecnologia educacional genuinamente incluída pelo professor universitário e será diferenciada da inclusão efetiva.

Palavras-chave: Pandemia - classe universitária - tecnologia - plataformas - ferramentas digitais – estratégias

(*) Agustina Spelzini: Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Palermo). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Hacia una participación genuina. ¿Cómo construir una participación genuina en un ámbito virtual desde las tecnologías educativas?

Jimena Trombetta (*)

Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: septiembre 2021
Versión final: noviembre 2021

Resumen: Existen dos conceptos de Mariana Maggio que guían el presente ensayo. La inclusión genuina y la inclusión efectiva son aquellas categorías que pueden ser pensadas en el ámbito de la clase, en la práctica docente y en cómo pueden influir en la respuesta activa o pasiva del alumnado universitario. Desde el uso de las tecnologías educativas, autores como Palamidessi (2006), Maggio (2012-2018), Camilioni (2007), Litwin (2000) entre otros se preguntan por la conformación de una buena clase y la implementación positiva de las tecnologías, en este caso aquellas que acompañan la virtualidad. Con esta selección de bibliografía, el ensayo aborda una pregunta que preocupa en la actualidad virtualizada pero que también ha sido tema de la formación de una buena clase de modo presencial: ¿cómo construir una participación genuina en un ámbito virtual desde las tecnologías educativas?

Palabras clave: Tecnologías educativas - Inclusión genuina - Inclusión efectiva – virtualidad – herramientas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 48]

¿Cómo construir una participación genuina en un ámbito virtual desde las tecnologías educativas? Esta pregunta, como disparador del presente ensayo, busca ahondar alrededor de la implementación de las plataformas virtuales de modo genuino. Con la finalidad de pensar y reflexionar alrededor de este tema son referencia diversos autores tales como Edith Litwin (2000), Alicia Camilioni (2007), Mariana Maggio (2012-2018), Mariano Palamidessi (2006). Estos teóricos y educadores ya se

han preguntado sobre las herramientas que disponen los docentes, y han descubierto las ventajas y las dificultades que pueden presentar. Para discernir sobre su práctica, facilitadora u obstaculizadora, se tendrán en cuenta determinados funcionamientos internos a la conformación de la clase virtual universitaria y la subjetividad y posicionamiento del docente frente a la lectura sobre los signos que brinda el alumnado.