

- Barberá, E. & Badia, A. (2005). *El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior*. Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento, 2(2).
- García Aretio, L. (Coord.), Ruíz Corbella, M. & Domínguez Figaredo, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.
- Rodríguez Gómez, D., & Valdeoriola Roquet, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Salinas, J. (2003, 24 al 27 de noviembre). *Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital*. En EDUTEC. Ponencia presentada en VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos, Universidad Central de Venezuela.
- Roig, H. (2018). *Educación y tecnologías: aportes de la investigación sobre las prácticas de enseñanza*. Virtualidad, Educación y Ciencia, 9 (16).

**Abstract:** The new socio-cultural scenarios demand changes in the field of education, which imply modifying teaching methodologies, redefining the roles of teachers and students, adopting communication tools and teaching strategies. In this context, technology plays a fundamental role. One of the possibilities it offers is the design and development of new training spaces in the mixed modality. In response to this, within educational institutions the demand for training instances aimed at the genuine inclusion of technology has grown. In this work we share an experience generated and developed during 2019 by the Center for Technological Innovation of the Universidad Nacional del Litoral. It consisted of the design and implementation of a course, under the blended learning modality, called "Virtual Learning Environment I". The structure of the course, the results and the evaluations of the participants are described.

**Keywords:** Virtual education - teacher training - technology.

**Resumo:** Os novos cenários socioculturais exigem mudanças no campo da educação, que envolvem modificar metodologias de ensino, redefinir os papéis dos professores e alunos, adotar ferramentas de comunicação e estratégias pedagógicas. Neste

contexto, a tecnologia desempenha um papel fundamental. Uma das possibilidades que oferece é o design e desenvolvimento de novos espaços de formação no modo misto. Em resposta, a procura de casos de formação destinadas a uma inclusão genuína da tecnologia tem crescido nos estabelecimentos de ensino. Neste trabalho partilhamos uma experiência gerada e desenvolvida durante o ano de 2019 pelo Centro de Inovação Tecnológica da Universidade Nacional do Litoral. Consistia no design e implementação de um curso, no âmbito da modalidade de *blended learning*, denominado "Ambiente de Aprendizagem Virtual I". Descreve a estrutura do curso, os resultados e as classificações dos participantes.

**Palavras chave:** Educação virtual - formação de professores - tecnologia.

(\*) **Gabriela Aressi.** Técnica Analista Programador (ISP N°8 Almirante Guillermo Brown). Facilitadora Grupal y Orientadora del Desarrollo Personal Universidad Abierta Interamericana (U.A.I.). Técnica Superior en Counseling emitido por Instituto Educativo Privado N°1 y Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología (Chaco). Diplomada en Ciencias Sociales con mención en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Docente del Curso de Acreditación Informática (FCV-UNL). Integrante del Centro de Innovación Tecnológica (CITec). • **Cignetti Luciana.** Profesora de Inglés, I.S.P. N° 8 Alte. G. Brown. Licenciada en Inglés (FHUC-UNL). Especialista en docencia en entornos virtuales (UNQ). Cursando la Maestría en didácticas específicas de la FHUC de la UNL. Docente en las asignaturas Idioma extranjero I e Idioma Extranjero II de las carreras de grado Medicina Veterinaria e Ingeniería Agronómica de las Facultades de Ciencias Veterinarias y Ciencias Agrarias de la UNL. • **Carina Gramaglia.** Analista Universitaria de Sistemas (UTN-FRSF). Diplomada en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Tesista Maestría en Procesos Educativos mediados por Tecnología (UNC). Profesora Adjunta Exclusiva (FCV-UNL). Directora de Servicios Telemáticos. Responsable del Centro de Innovación Tecnológica (CITec). Jefe de Departamento. Administradora informática acreditaciones CONEAU y ARCU-SUR. Representante Comité Académico del Programa de Informática (CapIC) de la UNL.

## Internet, comunicación y empatía: los proyectos institucionales en la formación de estudiantes globales

Bibiana Patricia Arias Villada y Héctor Augusto Rotavista Hernández (\*)

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

**Resumen:** El presente artículo se centra en describir las posibilidades y alcances de trabajar de forma interinstitucional entre instituciones educativas con contextos y realidades diferentes. En este caso se trata de un colegio privado de Argentina y un colegio público de Colombia, implementando el uso de *Internet* que el desarrollo de competencias comunicativas en un contexto en el que, la educación entienda a los jóvenes del siglo veintiuno como miembros de una comunidad global para la que, las fronteras, los territorios o la distancia pueden posibilitar el desarrollo de la empatía.

Existe interés de los jóvenes por conocer al otro empleando las redes sociales y blogs de *Internet*. Estos espacios virtuales constituyen, desde la literatura y la informática, una forma de narrar en la que la oralidad, la escritura y lo visual convergen a partir de los intereses comunes a partir de la puesta en valor de lo cotidiano.

**Palabras clave:** Educación, comunicación, Internet, literatura, informática, redes sociales, cultura.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 111]

## Introducción

Carlos Mario Yori (2006) ha señalado que la sociedad capitalista, desde mediados de la década del setenta, ha ingresado a una tercera fase de revolución industrial mediada por el elemento de la informática siendo un factor decisivo que, no solo ha incidido en el campo tecnológico, sino también en la producción económica. De hecho, en occidente, este nuevo componente tecnológico creó los espacios para que emergieran nuevas empresas vinculadas a una nueva lógica de la producción de bienes de consumo.

La informática también incidió, a nivel cultural, en el cómo la información se almacenaba siendo un paradigma de divulgación como lo fue en su momento la imprenta de Gutenberg. La globalización, en términos culturales, solo fue posible gracias a la democratización de *Internet* a mediados de los años noventa posibilitando la divulgación de información y conocimiento, facilitando que cualquier ser humano pudiese acceder a ambos y generar procesos de intercambio con otros.

En los albores del siglo veintiuno, *Internet* no solo sigue siendo una herramienta que posibilita acceder a incontables fuentes de información, también ha posibilitado nuevas formas de relación e interacción social incidiendo en lo cotidiano teniendo efecto en la aparición de los llamados espacios virtuales. En estos la forma de interactuar y comunicarse entre usuarios se da de diversas maneras. Puede ser en tiempo real como acontece en los chats o videollamadas, pero también posibilita un proceso de socialización más pausado y lento, como acontece con las publicaciones *online* que permiten a los usuarios escribir comentarios. Frente a estos últimos, el tiempo de respuesta de los usuarios puede ser instantánea, o tardar desde minutos hasta semanas como acontece en los blogs o redes sociales como *Twitter*, *Instagram* o *Facebook*.

En tales espacios virtuales existe una intención de cada usuario de ser no solo consumidor de contenidos digitales sino también de ser productor de estos y de llegar no solo a su entorno social más cercano sino a personas que están en otras ciudades, regiones, países e incluso a personas que no necesariamente hablan el mismo idioma. Con *Internet* se reafirma una de las frases de la canción *Wind of Change* del grupo de rock *Scorpions* al expresar: “[...]Se achica el mundo más/ quién iba a creer/ que fuéramos tú y yo hermanos”.

*Internet*, también conocido como ciberespacio, ofrece a las personas la posibilidad del aislarse de su entorno físico sin tener que desligarse de la sociedad y del mundo, al tiempo que en su espacio privado o virtual puede interactuar con su entorno.

El ciberespacio es un lugar desde el cual los individuos interpretan la realidad a partir de la experiencia y las percepciones personales. *Internet* ofrece a los individuos la opción de acceder a la información y de publicar su propia información y “(...) ha generado la aparición de una serie de lugares inéditos hasta el momento, que descubrimos poco a poco. Lugares que sobresalen no solamente en la red, sino también fuera de ella” (Pep Vivas i Elias, 2005, pág. 327) posibilitando que los ciudadanos se hayan convertido en habitantes de nuevos espacios públicos y privados permitiendo a los individuos entablar vínculos comunicativos sin la necesidad del contacto físico o interactuar en tiempo simultáneo. En este sentido, dentro de lo que denominamos los *millennials* y *centennials* han surgido formas de entablar contacto entre personas de distintos países, distintas culturas, distintas clases sociales, distintas posturas políticas que ya no están limitadas por la presencia física, los husos horarios o el idioma. Este fenómeno comunicativo es algo nuevo para el ámbito educativo y representa todo un desafío (Virilio, 1996): “Debido a la sucesión de las generaciones técnicas, el hombre del escrito (libro, prensa) no reconocería a su hijo de la generación de la pantalla (cine, televisión), lo mismo que este último no reconoce al suyo”. (p. 84).

Esto nos lleva a plantear que la escuela se ha convertido en la metáfora de un objeto espacial que se mueve a través del universo *Internet* a una velocidad de tortuga mientras, las transformaciones en ese universo empiezan a incidir en la forma en cómo las personas se comunican y, con ello, los conceptos de educación, formación y enseñanza parecen estar distantes de dicha realidad.

## Internet en la formulación de proyectos interinstitucionales

Dentro de este planteamiento queremos señalar dos realidades existentes: educación privada y educación pública de la misma manera que existe entre las distintas generaciones tecnológicas. En la primera predomina el discurso vanguardista del proceso de digitalización docente e implementación de tics como herramientas de apoyo a los proyectos institucionales. En la segunda existe una intención de innovar, pero careciendo de grandes recursos económicos para apoyar a sus docentes y escuelas.

Sin embargo, somos defensores de que hay una alternativa que puede reducir esa grieta de dos universos que a veces parecen distantes y, en dónde la creatividad y la empatía se convierten en elementos fundamentales. En esa alternativa las redes sociales aparecen como un espacio de comunicación cultural que puede dar respuesta a los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué incidencia pueden tener las redes sociales de *Internet* como herramienta didáctica en comunidades educativas con poblaciones que tienen diferentes características?

2. ¿Cómo puede la escuela incorporar los canales de video, los blogs y las redes sociales en la elaboración de actividades curriculares que conlleven a generar procesos de aprendizaje significativo en los estudiantes?

3. ¿Pueden asumir los estudiantes un compromiso diferente frente al proceso educativo cuando se involucran las redes sociales y las herramientas digitales en la escuela y, usar dichos recursos en proyectos generados por los propios estudiantes?

A partir de estos interrogantes surgió la idea, a finales del año 2018, de plantear un proyecto interinstitucional en el que: se usen los distintos espacios de socialización virtual para generar procesos no solo comunicativos sino de aprendizajes, entre los estudiantes de 4° año de Secundaria, materia de Literatura, del Colegio Norbridge y los estudiantes de 9° Grado de Secundaria, materia de Informática, de la Institución Educativa Carlota Sánchez (9° noveno) mediado por las redes sociales de *Internet*.

Respecto al contexto de los colegios, el primero se trata de una institución de carácter privado ubicada en Del Viso, Provincia de Buenos Aires, localidad que cuenta con cerca de 61.750 habitantes. Y el segundo es una institución de carácter público y está ubicada en Pereira, capital del departamento de Risaralda en Colombia. Esta ciudad tiene alrededor de 477.027 habitantes.

Respecto a la Institución Educativa Carlota Sánchez colegio en años anteriores ha intentado solucionar el *bullying* y *ciberbullying* con sanciones disciplinarias poco efectivas debido a que, no se realizaba un trabajo pedagógico posterior de acompañamiento y concienciación sobre los graves problemas y consecuencias del acoso escolar, sobre todo, a través de las redes sociales.

Desde el 2017 el colegio ha hecho gestiones con el fin de dotar las salas de informática y tecnología, laboratorios virtuales de sociales, física, química y matemáticas, además de establecer un buen servicio de *internet*.

A la fecha, el proyecto se encuentra en su fase de estructuración de actividades a ser ejecutadas por los estudiantes de ambos colegios a partir de tres objetivos específicos:

1. Generar un blog para compartir las costumbres gastronómicas, rutinas cotidianas, gustos, hobbies y actividades que los estudiantes realizan dentro y fuera de los espacios educativos.
2. Incentivar a los estudiantes a investigar y conocer las características de una cultura diferente a la suya.
3. Hacer que los estudiantes se apropien de algunas herramientas digitales para generar contenidos en los que la escritura sea uno de los ejes principales.

Metodológicamente la propuesta apunta a desarrollar un trabajo participativo y de elaboración colectiva entre los colegios Norbridge y Del Viso, la misma fue produc-

to de los intereses de los chicos de ambas instituciones educativas.

En este sentido surgieron dos propuestas:

#### **a. Propuesta preliminar Norbridge**

Se seleccionó un grupo de cinco estudiantes a los cuales se les planteó la posibilidad de trabajar en un proyecto en conjunto con el Colegio Carlota Sánchez (Pereira, Colombia).

A partir del trabajo en clase los estudiantes elaboraron una propuesta de las cosas que les gustaría trabajar en conjunto con los chicos de Colombia y elaboraron un video para invitarlos a participar.

#### **b. Propuesta preliminar Institución Educativa Carlota Sánchez**

Inicialmente se seleccionó un grupo de cinco estudiantes a los cuales se les planteó la posibilidad de trabajar en un proyecto en conjunto con el Colegio Norbridge (Del Viso, Provincia de Buenos Aires). Dado que todos querían participar, se decidió trabajar en grupos y finalmente, se agruparon por temas las cuatro propuestas para formar una sola.

#### **c. Propuesta final**

A partir de las dos propuestas de ambos colegios la propuesta final enfocada en una serie de temáticas en común: cultura, cosas en común, cotidianidad en la escuela, ciudades, música, comunicación y cotidianidad fuera de la escuela.

En la propuesta de los estudiantes del Colegio Norbridge se planteó crear una cuenta en Gmail entre ambos colegios y con ella crear un blog en común con el fin de hablar de las costumbres, comidas, rutinas, entre otros. Además, los estudiantes deberán escribir sobre sus vidas diarias y mostrar con fotos y videos sus comidas típicas y las costumbres de ambos países.

Asimismo, se planteó la idea de un cuestionario en la página web Survey Monkey con el fin de hacer diferentes preguntas sobre la cantidad de horas que van al colegio los estudiantes del Carlota Sánchez, lo que realizan durante el fin de semana, sus deportes favoritos, entre otros y con ello, ver en aspectos se parecen y diferencian.

Los estudiantes del Colegio Norbridge también han planteado grabar videos mostrando fragmentos de las clases y tomar fotos 360° de los espacios que más les gustan de cada uno de ambos colegios y, a partir de la pregunta: ¿Qué materias compartimos y qué contenidos están viendo en cada una de ellas? se desea seguir alimentando el blog con las intervenciones de cada estudiante.

Respecto a la parte de ciudades, los estudiantes del Colegio Norbridge plantearon la idea de realizar una salida educativa al obelisco y a recorrer la ciudad de Buenos Aires y realizar carteles con el nombre de los lugares a visitar y, una vez allí, tomar fotos y grabar videos junto a los carteles para luego mostrarles a los estudiantes del Carlota Sánchez.

En cuanto a música se planteó realizar una lista de canciones mediante la aplicación de *Spotify* y, compartir dicha a los alumnos del colegio de Colombia, para que ellos puedan escuchar las mismas, y que luego ellos agreguen la música que les gusta escuchar.

Finalmente, los estudiantes del Colegio Norbridge planearon grabar videos cortos sobre lo que les gusta hacer fuera del colegio y enviarlos a los estudiantes del otro colegio quienes, a su vez, tendrán que grabar vídeos similares y, en el blog se formularán preguntas sobre las cosas que, como adolescentes realizan fuera de la escuela.

Por su parte, la propuesta de los estudiantes la Institución Educativa Carlota Sánchez dio importancia al tema de mostrar las comidas típicas, sobre el cómo se preparan. Plantearon la idea de pedir a los estudiantes del Colegio Norbridge que preparen platos colombianos y que tomen fotos de los mismo y los compartan en *Pinterest*. Por otra parte, le dieron gran importancia a mostrar la ciudad de Pereira a través de fotos sobre cada uno de los sitios importantes de la urbe y en los que se comparte una tarde en familia o en plan de amigos. También destacaron la importancia de hablar de la plaza principal de la ciudad y del monumento que identifica a Pereira: El Bolívar desnudo. Para ello plantearon hacer videos para mostrar como los lugares importantes, pero haciendo preguntas a las personas de la ciudad sobre qué cosas bonitas, agradables e importantes les recomiendan a los argentinos para visitar en la ciudad.

En torno al tema urbano los estudiantes de la Institución Educativa Carlota Sánchez plantearon crear un canal de *Youtube* para subir y compartir dichos vídeos y, redactar un diario con las salidas urbanas.

Respecto a los gustos musicales propusieron que cada estudiante grabe y suba a *Youtube* un vídeo sobre recomendaciones de canciones y por qué les gusta.

Respecto a los deportes, sugirieron hacer competencias de juegos interactivos mostrando en qué se destaca cada uno y grabar vídeos haciendo alguna actividad deportiva. En torno a la evaluación del proyecto los parámetros a tener en cuenta serán:

1. Cumplimiento de las consignas y condiciones de entrega.

2. Desempeño de los estudiantes con la herramienta.

3. Desempeño del trabajo en equipo (¿cómo se dividieron las tareas en clase? ¿cada uno uso sus fortalezas y ayudó a su compañero con aquellas tareas del trabajo que se le dificultaba?).

En este orden de ideas, se busca el desarrollo de habilidades sociales como aceptar responsabilidades, cooperar y tomar decisiones en equipo.

4. Creatividad a partir. Es decir, el aporte personal o valor agregado que los estudiantes le sumaron al trabajo práctico. El fin de este último es el desarrollo de las siguientes competencias digitales:

a) Comunicación y colaboración. Consiste en comunicar y colaborar con otros en entornos digitales a través de herramientas en línea.

b) Creación de contenido digital. Crear y editar contenidos nuevos a partir de integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos.

El proyecto, tal como ha sido sintetizado, se encuentra en una etapa de armado final de propuesta cuya implementación, se vio obstaculizada un poco por la pandemia del coronavirus ya que, cada institución tuvo que adecuarse a los requerimientos de las autoridades ministeriales de cada país para cumplir con los requisitos educativos. No obstante, existe el interés de pasar a la fase de ejecución de actividades en el próximo año para lo que se harán algunos ajustes al cronograma tratando de empezar con las actividades de menor complejidad como lo es la parte relacionada con los gustos musicales.

### Algunas reflexiones

En base a lo desglosado hasta aquí podemos afirmar que en tiempos de *Internet* hay temas que son comunes a los jóvenes del nuevo milenio. Todos comparten el gusto por la música, quieren aprender de otras culturas, saber qué hacen jóvenes como ellos en su tiempo libre y, también quieren dar a conocer, es decir, lo local cobra valor en la medida en que los individuos lo pueden compartir con un receptor que, a su vez, está dispuesto a compartir de su propia localidad. Se trata de compartir a través de la cultura una historia que tiene que ver con el presente, con el momento, una historia que es escrita por jóvenes y en el que se evidencia parte de cómo se relacionan con otros y con su entorno más cercano, incluyendo la importancia que la cultura y la ciudad tienen para ellos. En esa historia la educación aparece como un eslabón importante que, a través de la apropiación y uso de *Internet* y de medios de comunicación como el blog convierte a los chicos en cronistas de su propia cotidianidad.

La historia de nuestras ciudades, todavía incompleta, conformada a partir de la producción de viajeros y cronistas, las investigaciones puntuales de antropólogos e historiadores y las orientaciones teóricas que se vienen trabajando sobre microhistoria en diversos ámbitos académicos, aún está inexplorada en el terreno de las historias locales, las historias de vida, las historias institucionales. Es necesario, además de trabajar la historia como totalidad, examinarla a partir de sus múltiples fragmentos y cortes espacio temporales. Los procesos de globalización y la consiguiente afirmación de las regiones y localidades, y las nuevas metodologías que abordan la historia de la cultura, las mentalidades, las tradiciones, las condiciones sociales y económicas y su relación con la construcción de sentidos de pertenencia fuertes y con los planes de desarrollo, obligan a replantear la investigación histórica y a otorgarle un mayor valor a las historias de las comunidades locales. (Benjumea Yepes, 2008, pág. 1).

La construcción de sentido en los estudiantes del nuevo milenio está mediada por lo que significa para ellos ser joven. Y en esa noción, en la medida en que su opinión genera un proceso de interacción comunicativa mediada por *Internet* y en que gustos como la música, los deportes, el ser reconocido por otros pares iguales a él que se encuentran en otra ciudad, región o país constituye un aspecto importante.

Al respecto, Fernando Savater (Savater, 1997) considera que la educación debe desempeñar otra tarea fundamental y complementaria a las mencionadas. Para el pensador español, la universalización en educación debe construirse sobre la base de que las diferencias culturales no son más que rasgos distintivos de una misma cultura humana, que se construye sobre la diversidad de los pueblos que habitan sobre la Tierra a partir de dos principios básicos: la tolerancia y respecto a las diferencias.

[...] La diversidad cultural es el modo propio de expresarse la común raíz humana, su riqueza y su generosidad. Cultivemos la floresta, disfrutemos de sus fragancias y de sus múltiples sabores, pero no olvidemos la semejanza esencial que une por la raíz el sentido común de tanta pluralidad de formas y matices. Habrá que recordarla en los momentos más cruciales, cuando la convivencia entre grupos culturalmente distintos se haga imposible y la hostilidad no pueda ser resuelta acudiendo a las reglas internas de las <<ramas>> en conflicto. Solo volviendo a la raíz común podremos los hombres ser huéspedes los unos para los otros, cómplices de necesidades que conocemos bien y no extraños encerrados en la fortaleza inasequible de nuestra peculiaridad. (pp. 160-161).

Si bien tomamos como base la premisa de Savater en torno a la necesidad de formular un currículo académico mediante el cual, los maestros busquen motivar a sus estudiantes y no desmotivarlos; también tomamos la noción de (Grosso, 2008), para quién debe existir una gestión social del conocimiento, a partir de la cual se plantean soluciones reales a las problemáticas y desafíos del nuevo milenio, teniendo en cuenta un contexto en donde lo local necesariamente ha de interactuar con lo global:

Este mapa local del conocimiento debe ser cuestionado desde la interculturalidad que somos y desde la construcción popular de lo público [...] La interculturalidad no está solo ni principalmente en las identidades, los contenidos, los objetos, las instituciones, sino primaria y efectivamente en las relaciones en que vivimos unos y otros. (pp. 54-55).

### Conclusión

La aparición de *Internet* no solo como medio de información sino también de comunicación, se convierte en una posibilidad que permite desarrollar estrategias y metodologías que, desde lo pedagógico brindan opciones para entablar vínculos empáticos entre estudiantes de distintas comunidades para que, estos realicen un acercamiento no solo a su cultura sino a otras manifestaciones y expresiones de jóvenes que se encuentran en otras ciudades, regiones y países.

En este sentido, la escuela debe tener una mirada que abarque la historia de los jóvenes y potencialice sus habilidades digitales teniendo en cuenta que, con la aparición de las redes sociales los ciudadanos se convierten en actores activos que, desde su experiencia cotidiana, inciden en su entorno y realidad, por lo tanto, la virtualidad debe ser repensada ya no solo como una herramienta

al servicio del docente y del estudiante sino como un campo mediante el cual es posible pensar los proyectos educativos interinstitucionales como espacios de desarrollo de competencias sociales y ciudadanas.

### Bibliografía

- Benjumea Yepes, H. (2008). De la ciudad al barrio. *Recuperación de la memoria histórica* (págs. 1-10). Pereira: Area Cultural del Banco de la República.
- Grosso, J. L. (2008). Por un socioanálisis de la gestión social del conocimiento: lo local en juego. . En J. C. RUBIO, *Educación, conocimiento y ciudadanía*. (págs. 54-55). Medellín: Pontificia Universidad Bolivariana.
- Pep Vivas i Elias, M. M. (2005). *Ventanas en la ciudad: Observaciones sobre las urbes contemporáneas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. . Barcelona: Editorial Ariel, S. A.
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. (H. Pons, Trad.) Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Yori, C. M. (2006). *Ciudad, consumo y globalización: caracterización de las grandes metrópolis en el comienzo del siglo XXI; una mirada desde la relación entre consumo y sociedad*. Bogotá : Pontificia Universidad Javeriana.

**Abstract:** This article focuses on describing the possibilities and scope of inter-institutional work between educational institutions with different contexts and realities. In this case, it is a private school in Argentina and a public school in Colombia, implementing the use of the Internet to develop communication skills in a context in which education understands the young people of the twenty-first century as members of a global community for which, borders, territories or distance can enable the development of empathy.

Young people are interested in getting to know each other using social networks and Internet blogs. These virtual spaces constitute, from literature and computer science, a way of narrating in which orality, writing and the visual converge from common interests from the enhancement of everyday life.

**Keywords:** Education - communication - Internet - literature - computing - social networks - culture.

**Resumo:** Este artigo tem como foco descrever as possibilidades e o escopo do trabalho interinstitucional entre instituições de ensino com diferentes contextos e realidades. Neste caso, é uma escola privada na Argentina e uma escola pública na Colômbia, implementando o uso da *internet* que o desenvolvimento de competências comunicativas em um contexto em que, a educação entende os jovens do século XXI como membros de uma comunidade global para a qual fronteiras, territórios ou distância podem permitir o desenvolvimento da empatia. Há o interesse de um jovem em se conhecer usando mídias sociais e blogs na Internet. Esses espaços virtuais são, a partir da literatura e da computação, uma forma de narrar em que a oralidade, a escrita e o visual convergem com base em interesses comuns do valor do cotidiano.

**Palabras clave:** Educação - comunicação - Internet - literatura - informática - redes sociais - cultura.

(\* **Bibiana Patricia Arias Villada.** Ingeniera de Sistemas; Magister en Investigación Operativa y Estadística y doctoranda del Doctorado en Ciencias de la Educación Area Pensamiento Educativo y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia). Profesora de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Carlota Sánchez (Pereira, Colombia). •

**Héctor Augusto Rotavista Hernández.** Licenciado en Educación Español y Comunicación Audiovisual de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia); Especialista y Magister de la Universidad de Buenos Aires en Historia y Crítica de la Arquitectura, Diseño y del Urbanismo. Profesor de Ciencias Sociales, Prácticas del Lenguaje y Literatura en el Colegio Norbridge (Del Viso), y Profesor JTP en la materia de Historia y Crítica I y II, Arquitectura, UNLAM.

---

## La red social como metáfora de un escenario de aprendizaje

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

Claudio A. Ariza, Lourdes Jalil, Luis R. Lara y Rodolfo R. Rizo (\*)

**Resumen:** Considerando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como elemento mediador en el ámbito áulico, se propone al Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) como el punto de encuentro donde confluye el docente, el estudiante y todos aquellos recursos que facilitan las relaciones multidireccionales, funcionando como un verdadero componente que vincula a los participantes con los recursos necesarios para emprender una clase interactiva. Este trabajo analiza el impacto que tiene la plataforma Edmodo en el curso presencial “Electrotecnia Aplicada” de la Tecnicatura en Informática en la Universidad Nacional de Catamarca, donde se presentan algunas conclusiones acerca del grado de adaptación que presenta los estudiantes al interactuar con un entorno virtual que se asemeja a otras aplicaciones que se presentan bajo la metáfora de red social.

**Palabras clave:** Aprendizaje - aula taller virtual - escenarios alternativos - interfaz.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 115]

---

### 1.- Introducción

Un escenario, según la tercera acepción del diccionario de la Real Academia Española (2020) es aquel “lugar en que ocurre o se desarrolla un suceso”. Desde este punto de vista, se propone el concepto de Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) como aquel espacio donde se realizan las distintas interacciones que favorecen el aprendizaje, en el EIA se presentan las herramientas apropiadas que propician estas actividades, con el fin de crear un ambiente resonante compatible con los objetivos pedagógicos que persigue el docente y también, teniendo en cuenta el contexto donde se realiza estas interacciones. El EIA es la estructura, los cimientos donde el docente implementa actividades, presenta contenidos y lleva a la práctica todas las estrategias necesarias para crear las condiciones para el aprendizaje. De esta manera, el EIA permite integrar en un solo concepto, el contexto particular que presenta el docente, estudiante y, por otro lado, se pretende incluir criterios que permita conjugar tanto las interacciones que se puedan producir de acuerdo a los recursos disponibles. El EIA promueve las interacciones multidireccionales mediante el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pudiéndose implementar en el ámbito educativo en diversas modalidades de cursado (presencial, *b-learning* y a distancia).

El Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) está relacionado con conceptos provenientes de la informática como la interfaz gráfica de usuario y la metáfora, el EIA considera los siguientes niveles de estudio (Lara, 2020):

a) Las interacciones: se producen en un entorno virtual de aprendizaje y pueden ser contempladas en términos de los actores que participan en la interacción, Moore (1997) propuso por primera vez en su Teoría de la Distancia Transaccional las tres formas más comunes de interacción: estudiante-estudiante, estudiante-profesor y estudiante-contenido. La aparición de nuevas tecnologías amplió la clasificación de estas interacciones, Anderson y Elloumi (2008) agregan las siguientes: profesor-profesor, profesor-contenido y contenido-contenido.

b) Los recursos: se consideran aquellos elementos interactivos que están incluidos en el entorno virtual que permiten establecer las interacciones mencionadas anteriormente, incluyen:

- Canales de comunicación: recursos como foros (para establecer consultas espontáneas), mensajería privada o grupal, mensaje por redes.