

Zelmanovich, P. (2009). Clase 21: Los saberes en relación con las subjetividades de niños, jóvenes y adultos. En *Diploma Superior en Currículum y prácticas escolares en contexto*. Buenos Aires: FLACSO Virtual Argentina.

Abstract: The present work is contextualized in the province of Catamarca, and addresses the pedagogical experience of a graduate in Psychopedagogy in a higher education institution, specifically in the area of Educational Psychology. From the systematization, an interpretative analysis is carried out with the aim of reflecting on the teaching practices implemented during the year 2022 and how educational trajectories were sustained through the use of various techno-educational resources.

Regarding the above, the various socio-cultural realities of several students intervene during the pedagogical practices, who, due to their place of residence, face difficulties in attending the entire class module. The lack of public transportation at the time of departure forces many of them to return home early, which generates intermittencies in the course of the curricular space, affecting their academic performance. Consequently, this experience allows us to consider the importance of using different methodological strategies based on the use of new ICTs to accompany the different school realities, building meaningful learning in the students and generating inclusion from the diversity within the classroom.

Keywords: Use of ICT – Teaching and learning – Methodological strategies – Educational bond – Higher tertiary level

Resumo: O presente trabalho está contextualizado na província de Catamarca e aborda a experiência pedagógica de uma graduada em Psicopedagogia em uma instituição de ensino superior

especificamente no espaço da Psicologia Educacional. A partir da sistematização, é realizada uma análise interpretativa com o objetivo de refletir sobre as práticas docentes implementadas durante o ano de 2022 e como as trajetórias educativas foram geridas para serem sustentadas através da utilização de diversos recursos tecnopedagógicos.

Em relação ao exposto, durante as práticas pedagógicas intervêm as diversas realidades socioculturais de vários alunos, que, devido ao seu local de residência, enfrentam dificuldades em frequentar todo o módulo de aula. A falta de transporte público no horário de saída obriga muitos deles a voltarem mais cedo para casa, o que gera interrupções na realização da vaga curricular, afetando seu desempenho acadêmico. Consequentemente, esta experiência permite-nos considerar a importância de utilizar diferentes estratégias metodológicas baseadas no uso das novas TIC para acompanhar diferentes realidades escolares, construindo aprendizagens significativas nos alunos e gerando inclusão a partir da diversidade dentro da sala de aula.

Palavras-chave: Uso das TIC – Ensino e aprendizagem – Estratégias metodológicas – Vínculo educativo – Nível superior terciário

(*) **Olmos Pablo Agustín** Licenciado y Profesor en Psicopedagogía (UNLaR); Especialista en Currículum y Prácticas Escolares (FLACSO - Argentina). Se desempeña como docente en instituciones de nivel superior terciario en espacios curriculares como Psicología Social (Instituto Superior Fray Mamerto Esquiú) Psicología Educacional, Sujeto de la Educación Inicial y Primaria (Instituto de Educación Superior “Gob. José Cubas”) y en nivel secundario como miembro de Departamento de Tutoría (Colegio Privado Nuestra Señora del Valle). Expositor en distintas jornadas de investigación. Integrante de equipo de proyectos de investigación y extensión de UNCA.

Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje para fomentar la lectoescritura en estudiantes *homo-digitalis*

Ríos, Sanlly Lisbeth (*)

Fecha de recepción: junio 2025

Fecha de aceptación: agosto 2025

Versión final: octubre 2025

Resumen: Los docentes en la actualidad enfrentamos grandes desafíos, pues nos encontramos con estudiantes homo-digitalis, para quienes la tecnología es imprescindible en su vida diaria. Por tanto, ¿Qué sentido tiene para ellos leer o escribir un texto, si la información que necesitan la hallan de forma sesgada en la web o en la IA en segundos? De esta forma, para brindarle a los docentes una herramienta que resulte útil y de apoyo en sus clases, se diseñó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en Google Sites a partir de la creación de contenido en plataformas de código abierto o freemium que posibiliten al docente el fomento en lectoescritura.

Palabras clave: homo-digitalis - Objeto Virtual de Aprendizaje - Lectoescritura - aprendizaje - tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 143]

El *homo-digitalis* en el contexto educativo: un desafío para los docentes

¿Qué es el *homo-digitalis*?

Los nativos digitales también conocidos como *homo-digitalis* forman parte de la generación *Alpha*, es decir, quienes nacieron a partir del año 2010. Romero-López et al., (2022) manifiestan que las tecnologías son esenciales en los estudiantes de esta generación debido al gran impacto que han tenido en su desarrollo. De hecho, según Bauman (2004) nos encontramos en una sociedad líquida en la cual el conocimiento es efímero, en donde ha existido una pérdida total del sentido crítico debido a la digitalización. Los estudiantes ya no son capaces de pensar por sí mismos si no que necesitan de un dispositivo que les ayude a hacerlo.

Entonces, se evidencia que existe una inestabilidad en el proceso de adquisición de conocimientos en el cual domina la constante incertidumbre. Por ende, ¿Cómo enseñar a quién no desea aprender porque encuentra toda la información que necesita de forma instantánea en su dispositivo móvil?

¿Qué desafíos enfrenta la educación en pleno siglo XXI debido a la tecnología?

Como se mencionó anteriormente, debido a la tecnología, los estudiantes se han convertido en individuos dependientes a los dispositivos y a todas las herramientas que este tiene consigo. Si requieren del significado de alguna palabra ¿Por qué buscarla en un diccionario físico, si Google o Gemini les brinda la respuesta casi instantáneamente? Si desean indagar el contenido de un libro, ¿para qué leerlo, si Chat GPT les proporciona el resumen o el informe de lectura de manera detallada? O, si necesitan ver un video en YouTube o interpretar una imagen ¿Por qué observarlos, si cuentan con herramientas que transcriben y descifran videos y gráficos de manera rápida? Por tanto, con tantas herramientas a su disposición, ¿cómo se puede enseñar a estas generaciones?

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2016) ha propuesto en su currículo la integración de la tecnología dentro del proceso de aprendizaje. Sin embargo, esta fue concebida simplemente como una herramienta de búsqueda o de generación de contenido multimedia. En concordancia, Latorre et al. (2018) afirman que la tecnología ha pasado por un proceso de innovación, por lo cual no puede ser vista sólo como un recurso de investigación. En este sentido, surgen tres conceptos clave para el paradigma tecnológico: las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP).

Estas concepciones han revolucionado la educación como se la conocía. Las TIC propician el aprendizaje interactivo, el trabajo colaborativo y el acceso a la información debido a la disponibilidad de recursos digitales; las TAC por su parte, suscitan que el estudiante pueda aprender a aprender, es decir, que sea el centro de la construcción de su propio aprendizaje según su estilo y capacidades propias; finalmente, las TEP promueven el desarrollo de habilidades sociales interrelacionadas a la tecnología para la resolución de problemas a partir del pensamiento crítico y la creatividad (Granados Romero et al., 2014). Por tanto, existe una transición paradigmá-

tica de la concepción y practicidad de la enseñanza en la escolaridad. Así pues, se debe ir más allá de lo que el propio currículo propone porque constantemente existen cambios en la concepción misma del conocimiento en la era de la digitalización.

¿Cómo es concebida la lectoescritura en el Siglo XXI?

Ahora bien, si de por sí es difícil enseñar en esta generación, ¿cómo se puede propiciar la lectoescritura a estudiantes que tienen como características la inmediatez, la incertidumbre y la dependencia tecnológica?

Sin lugar a dudas, la lectura y la escritura promueven habilidades como el pensamiento crítico, la reflexión, la creatividad, la autonomía, entre otras. Sin embargo, son destrezas poco valoradas en la sociedad. Esta realidad se ve reflejada en mayor medida en países como Ecuador debido a la escasa promoción y a la poca inversión de los gobiernos en actividades que promueven la lectoescritura. Pese a que existen bibliotecas virtuales y plataformas educativas digitales, estas no se integran de manera efectiva en los salones de clases y no son recursos suficientes para su fomento adecuado.

De hecho, según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador (2023) en la evaluación SEST o *Ser Estudiante*, aplicada en 2022-2023 para evaluar el conocimiento de los alumnos en diversas asignaturas, en el subnivel de Educación General Básica Superior (EGB) obtienen en Lengua y Literatura una de las calificaciones más bajas: 696/1000. Este valor no llega ni al mínimo requerido: 700/1000. Esta asignatura es fundamental para practicar y fomentar las destrezas en lectura y escritura. En concordancia, el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) evidencia que los ecuatorianos leen un libro al año. Asimismo, la Unesco (2019) expone que alrededor del 60% de los estudiantes presentan falencias en la producción textual. Estas cifras resultan críticas, pues se refleja que, en el país, no cuentan con las habilidades mínimas para leer o escribir un texto adecuado.

A raíz de los resultados arrojados en donde se evidencian falencias en los estudiantes y en la población ecuatoriana en sí, se ha buscado interrelacionar la lectoescritura con la tecnología como un puente para promover estas destrezas. Por tal motivo, se propone utilizar herramientas y recursos digitales disponibles a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que se realice una selección metódica y se potencie el gusto por leer o escribir un texto, concientizando en su importancia. Por tanto, el aprendizaje puede ser personalizado a través del uso de un sinnúmero de recursos digitales que posibiliten la comprensión y la producción de textos. Se busca ir más allá de lo que propone el propio currículo para generar un producto didáctico que propicie el aprender a aprender.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje

¿Qué es un OVA? ¿Cómo puede ser implementado en el aula? A partir de la concepción de la tecnología como un paradigma que integra las TIC, las TAC y las TEP, se evidencia la interrelación entre educación, constructivismo y conectivismo. Así, se origina el término OVA, el cual hace alusión a un Objeto Virtual de Aprendizaje. Este evolucionó del vocablo OA (Objetos de Aprendi-

zaje), que contempla la educación instruccional combinada con la educación e-learning (Sevilla Arias et al., 2021). Estas herramientas se caracterizan por la flexibilidad, la creatividad y la innovación al momento de adquirir conocimientos.

En concordancia, el OVA se consolida como un objeto educativo que comprende una serie de actividades guiadas de forma reutilizable, dinámica, duradera y personalizada al aprendizaje que se busca alcanzar. Por tanto, al facilitar la inserción de imágenes, audios, videos y texto se enriquece el proceso de escolarización. La finalidad de este tipo de recurso es que pueda ser utilizado en el aula de clase en cualquiera de sus tres momentos: anticipación, construcción y/o consolidación.

En tal sentido, ¿cómo se puede fomentar la lectoescritura a partir de un OVA? No es desconcertante escuchar que cuando se solicita la lectura de un cuento o se propone un tema de literatura, el clima de la clase se torna negativo y abunda la desmotivación. Esto se debe al escaso o nulo interés del alumnado en leer o escribir un texto. Este tipo de situaciones nos ocurren constantemente a los docentes de Lengua y Literatura, especialmente en las clases de los estudiantes de Básica Superior, quienes oscilan en una edad entre 12-15 años. Para ellos, su dispositivo móvil es su centro del conocimiento porque piensan que toda la información que requieren se encuentra en la web. Y es cierto en parte, ya que internet nos permite hallar contenido interesante rompiendo las barreras de tiempo y espacio.

No obstante, hay que tomar en cuenta que en el tipo de información que hallan hay sesgos, pues simplemente leen o se publican fragmentos de todos los textos que existen. Además, se reducen sus habilidades pues ya no fomentan el aprendizaje divergente, la criticidad o la reflexión. Su aprendizaje se limita a la búsqueda de contenido sin ningún tipo de aprehensión. Por ello, para generar ese puente y propiciar un proceso de aprendizaje, los OVA se consolidan como un recurso de apoyo para las clases.

Diseño de un OVA y selección de aplicaciones

Para diseñar el OVA se realizó una revisión de plataformas que puedan potenciar la lectoescritura y que sean accesibles a los docentes. Por ello, se delimitó la búsqueda a partir de ciertos criterios tales como la navegación, la interfaz, la funcionalidad y, principalmente, la gratuidad. Este último factor resulta imprescindible al momento de crear contenido porque los docentes necesitamos de herramientas que no generen costos extras debido a que el apoyo económico gubernamental o institucional en este tipo de actividades es escaso.

En concordancia, se categorizó la gratuidad en dos aspectos: código abierto y freemium. Por una parte, el código abierto permite tener acceso a todas las funcionalidades que ofrecen las aplicaciones; por otra, la versión freemium ofrece planes sin costo con funciones básicas, aunque también permite al acceso de funciones avanzadas, las cuales generan un costo (Cobo Romaní, 2009). Pero, como se mencionó anteriormente, la finalidad de este tipo de objeto educativo es facilitar la labor docente, no complejizarla.

A partir de lo anterior, para la elegibilidad de las aplicaciones también se tomó en cuenta la interfaz de las

mismas, pues tanto para el docente como para el estudiante resulta fundamental el uso de aplicaciones con una navegabilidad sencilla, además de que puedan potenciar la lectoescritura. Por ello, se partió de preguntas como: ¿Qué tipo de material puede motivar la lectura y la escritura de un texto? ¿De qué manera se pueden seleccionar aplicaciones de código abierto o freemium que faciliten la labor docente? ¿Qué interfaz facilita la comprensión del contenido educativo generado?

Creación del contenido

Para la creación del contenido del OVA en lectoescritura, se establecieron tres niveles fundamentales en la construcción de las actividades: literal, en el cual se busca recabar o retomar puntos clave o explícitos de la lectura; inferencial, que favorece la interpretación de elementos tácitos con pistas contextuales; y, crítico, en donde se analiza o compara el texto con otros y se genera una perspectiva al respecto a través de micro producciones de juicios valorativos que impulsan el análisis y la comparación del texto con otras fuentes (Gallego Ortega et al., 2019).

En tal sentido, luego de realizar un mapeo, se encontraron algunas aplicaciones para la creación del OVA. Primero, Google Sites, la cual sirve como la página base para insertar las actividades de otras aplicaciones o recursos digitales. Esta, al tener la posibilidad de integrar contenido externo, facilita la edición. Además, la interfaz resulta intuitiva al momento de crear contenido. De esta manera, la estructuración consistió en una página web con cuatro subpáginas: la página principal en donde se integró la portada; y, tres subpáginas divididas según el tipo de literatura que se desea aprender: relato universal de terror, relato latinoamericano y relato latinoamericano contemporáneo.

¿Cómo acceden los estudiantes al contenido? Pues bien, en la portada se presentan tres imágenes: un gato negro, un niño sollozando en la esquina de una pared y una gallina caminando por el techo de una casa. Cada imagen representa un tipo de relato: la primera, *El gato negro* de Edgar Allan Poe; la segunda, *Instrucciones para llorar* de Julio Cortázar; y, la tercera *Una gallina* de Clarice Lispector. Es decir, los estudiantes se dirigen a las actividades de acuerdo a su gusto personal en torno a las imágenes. Entonces, ¿de qué manera se integraron las actividades? Como el OVA se enfoca en el desarrollo de contenido guiado, se seleccionaron aplicaciones acordes al nivel de lectura y escritura que se desea fortalecer, considerando el tipo de aprendizaje que se busca propiciar según los siguientes niveles: literal, inferencial y crítico.

Nivel de lectura literal

Para potenciar este nivel, al inicio de cada subpágina, se insertó un audio-cuento, el cual busca propiciar la atención de los estudiantes a través de un estilo de aprendizaje auditivo. En los mismos, se cuenta la historia acompañada de efectos de sonido, para intensificar la imaginación. Para esta acción se utilizó la plataforma Ivoox, que consiste en una biblioteca de audios en donde se puede publicar o compartir podcast de diversos temas de forma gratuita.

En cuanto a la recuperación del contenido literal, se insertó un rompecabezas de la plataforma *Jigsaw Planet*,

creado a partir de una imagen de un cómic generado en *AI Comic Factory*. Por tanto, los estudiantes al completar su rompecabezas, recuperarán los aspectos más relevantes de la historia a través de las viñetas. Cabe recalcar que la primera aplicación es de código abierto, mientras que la segunda es *Freemium*.

Para reforzar los contenidos explícitos, también se halló la aplicación *Interacty*, que brinda un amplio catálogo de plantillas para generar contenido educativo gamificado como crucigramas, mapas, trivias, juegos de memoria, búsqueda del tesoro, entre otros. En este caso se utilizó la plantilla del crucigrama como una actividad destinada a recuperar información literal de la lectura. Para ello, se diseñaron ocho preguntas cuya respuesta debe completarse sin errores ortográficos, ya que cualquier equivocación impide la finalización de la actividad.

Nivel de lectura inferencial

Para pasar a un siguiente nivel de lectura, se insertó un test en la aplicación *Quizizz*. Aquí se formularon preguntas que requieren un mayor nivel de comprensión y análisis tales como: ¿Cuál es la principal lección moral que se puede extraer del cuento? En donde la respuesta se centra en la culpabilidad y el remordimiento que siente el protagonista, en este caso de *El gato negro*, ya que sus actos lo llevaron a la destrucción.

Nivel de lectura crítico

En esta etapa de lectura, se busca que los estudiantes generen micro producciones, asociando los temas de la lectura con temas cotidianos. En tal sentido, se requirió el uso de la plataforma *Padlet*, en donde se generó un foro interactivo a través de los siguientes cuestionamientos: ¿Qué opinas de la historia? ¿Crees que el tema que aborda es una problemática que afecta a la sociedad actualmente? ¿Por qué? Las ideas de los estudiantes se deben compartir con breves comentarios de mínimo 40 palabras. Pueden personalizar sus reflexiones con colores, tipología textual e imágenes.

Este tipo de actividad permite que los estudiantes puedan compartir su perspectiva mediante breves comentarios, tal y como lo realizan en las redes sociales. Esto, debido a que se busca primero una motivación para leer y escribir, que luego será fortalecida según se incrementa el nivel y el gusto por los textos.

Conclusiones

Sin lugar a dudas, resulta compleja la búsqueda o creación de contenido educativo en pleno siglo XXI debido a las altas exigencias de los estudiantes en una generación en la que la tecnología les abre puertas a nuevos conocimientos, pero que, si no es usada de manera correcta, puede fragmentar la información y/o generar dependencia. No obstante, esta puede servir como una aliada en el proceso de enseñanza como es el caso del OVA. Lo interesante de este tipo de recurso, es que puede utilizarse un sinnúmero de veces tanto por los estudiantes para fortalecer los contenidos educativos, como por los docentes, para compartir y consolidar el conocimiento a diversos grupos.

Es importante resaltar que este tipo de contenido no resuelve el gran problema que enfrenta Ecuador en lectoescritura, pero sí fortalece y motiva el acercamiento

a los textos literarios y a la escritura de micro producciones. La finalidad del OVA es que pueda ser usado en cualquiera de los tres momentos de la clase: anticipación, construcción o consolidación como un apoyo al resto de actividades de la planificación curricular.

El OVA creado puede potenciar los tres niveles de lectura que se interrelacionan con la escritura al trabajar la ortografía y la redacción de textos breves por parte de los estudiantes. Además, puede ser utilizado por parte de otros docentes desde cualquier momento o lugar. De hecho, se sugiere que sería idóneo la construcción de un banco de OVAs en donde se compartan los objetos educativos de los docentes clasificados según el objetivo y el tema propuesto, acordes, en el caso del currículo ecuatoriano, a las destrezas de la asignatura.

Todavía queda un largo camino por seguir, pero una de las mejores formas de enfrentar a los nativos digitales es aliándose a la tecnología como un elemento de apoyo en nuestras clases. La IA, por ejemplo, permitió crear cómics que luego, a través de otras plataformas, se convirtieron en rompecabezas interactivos; o, los audio-cuentos, que abrieron una nueva alternativa de conocer relatos universales y latinoamericanos. Este enfoque que se podemos dar a la tecnología, brinda a los estudiantes y, a los docentes, el fomento de la comprensión lectora y de las habilidades en escritura como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el aprendizaje autónomo o la creatividad. Los docentes deben adaptarse para romper las barreras de una generación inmersa en la tecnología.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Cobo Romaní, J. C., (2009). Conocimiento, creatividad y software libre: una oportunidad para la educación en la sociedad actual. UOC Papers. *Revista sobre la sociedad del conocimiento*, (8), 1-8. <https://www.redalyc.org/pdf/790/79015644007.pdf>
- Gallego Ortega, J. L., Figueroa Sepúlveda, S. y Rodríguez Fuentes, A. (2019). *La comprensión lectora de escolares de educación básica*. Literatura y lingüística, (40), 187-208. <https://dx.doi.org/10.29344/0717621x.40.2066>
- Granados Romero, J., López Fernández, R., Avello Martínez, R., Luna Álvarez, D., Luna Álvarez, E., y Luna Álvarez, W. (2014). *Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI*. MediSur, 12(1), 289-294. <https://www.redalyc.org/pdf/1800/180032233017.pdf>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador. (2023). *Informe Nacional de Resultados. Ser Estudiante*. https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023_10.pdf
- Latorre Iglesias, E., Castro Molina, K., y Potes Comas, I. (2018). *Las tic, las tac y las tep: innovación educativa en la era conceptual*. Universidad Sergio Arboleda Serie Investigación. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf>

- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *El Ministerio de Cultura y Patrimonio presentó los resultados de la Encuesta de hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. Cultura y Patrimonio. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Romero López, G., Guaña Moya, J., Pinos Romero, K., Fernández-Sánchez, E., y Arteaga Alcívar, Y., (2022). *Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje*. *Polo del conocimiento*, 7(3), 653-668. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399882>
- Sevilla Arias, M. A., Quitiaquez Sarzosa, W. G., Toapanta Ramos, L. F., y Quitiaquez Sarzosa, R. P. (2021). *Objeto virtual de aprendizaje, un instrumento de apoyo en la educación para niños con discapacidad*. *Unianandes EPISTEME*, 8(4), 537-551.
- Unesco. (2019). *Reporte nacional de resultados de escritura ERCE 2019*. https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2022/04/Reporte-nacional-de-resultados-de-escritura-ERCE-2019_Ecuador.pdf

Abstract: Today's teachers face great challenges, as we find ourselves with homo-digital students, for whom technology is essential in their daily lives. Therefore, what sense does it make for them to read or write a text, if they can find the information they need in a biased way on the web or in the AI

in seconds? Thus, in order to provide teachers with a useful tool to support their classes, a Virtual Learning Object (VLO) was designed in Google Sites based on the creation of content in open source or freemium platforms that enable teachers to promote reading and writing.

Keywords: homo-digitalis, Virtual Learning Object, literacy, learning, technology, learning, technology.

Resumo: Os professores de hoje enfrentam grandes desafios, uma vez que somos confrontados com alunos homo-digitais, para os quais a tecnologia é indispensável na sua vida cotidiana. Assim, que sentido faz para eles ler ou escrever um texto, se podem encontrar a informação de que necessitam de forma tendenciosa na Web ou na IA em segundos? Assim, com o objetivo de proporcionar aos professores uma ferramenta útil de apoio às suas aulas, foi concebido um Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA) no Google Sites baseado na criação de conteúdos em plataformas open source ou freemium que permitem aos professores promover a leitura e a escrita.

Palavras-chave: homo-digitalis, Objeto Virtual de Aprendizagem, literacia, aprendizagem, tecnologia, aprendizagem, tecnologia.

(*) **Ríos, Lisbeth.** Docente de Lengua y Literatura de Básica Superior y Bachillerato en la Unidad Educativa Pasos de la Ciudad de Cuenca – Ecuador, en la cual fue coordinadora del área. Cuenta con una Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad de Cuenca, en la que obtuvo el premio Benigno Malo en 2023. Un año después obtuvo su título de Maestría en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC en la Universidad del Azuay, así como su Diplomado en IA aplicado a la docencia en la Universidad de las Américas.

La literatura argentina nace donde quiere. Articulación (y enseñanza) del canon de cuarto año alrededor de la figura de Martín Fierro

Fecha de recepción: junio 2025
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: octubre 2025

Sayar, Roberto Jesús^(*)

Resumen: La cosmovisión épica, parte del entramado lógico sobre el que se alza el currículo de la asignatura de Literatura para el cuarto año de la Educación Media en la provincia de Buenos Aires cuenta con un número destacable de elementos textuales que la harían inabarcable de no mediar estrategias adaptativas adecuadas. Este trabajo se propone socializar el método de trabajo de un módulo que se impartió como parte de una Capacitación Universitaria Extracurricular en 2023 (FFyL-UBA) para demostrar el entrelazamiento de la mayoría de los temas allí englobados —y la red intertextual que, consecuentemente, conforman— con el Martín Fierro de José Hernández y su posible adaptación al Nuevo Régimen Académico que regirá el nivel a partir del año 2025.

Palabras clave: Intertextualidad – Oralidad/Escritura – Épica(s) – Teatralidad – Intercambio áulico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 149]