

and the generation of learning. In spite of this, they are not usually considered as a didactic resource in higher education because they do not perceive compatibility among the game, the adult, their professional training. However, it is demonstrated that the playful activity entails multiple benefits at any age and at any educational level. For this reason and considering the various contributions of the games, the article, based on a real classroom project, proposes to approximate these three elements, initially dissociated (game - adult - education) and give an account of the possibility offered by the use of games in different instances of the teaching and learning process.

Keywords: Education - games - didactic resource - higher level - cognitive processes

Resumo: Nas primeiras fases da vida de uma pessoa, os jogos e os momentos de jogo são recorrentes para a aquisição do conhecimento e a geração de aprendizagem. Apesar disso, não costumam ser conceituados como recurso didático no ensino

do nível superior ao não perceber uma compatibilidade entre o jogo, o adulto sua formação profissional. Não obstante, está demonstrado que a atividade lúdica encerra multiplicidade de benefícios a qualquer idade e em qualquer nível educativo. Por tal motivo e considerando os variados contribua dos jogos, o artigo, baseado em um projeto áulico real, propõe aproximar estes três elementos, inicialmente dissociados (jogo - adulto - educação) e dar conta da possibilidade que brinda o uso dos jogos em diferentes instâncias do processo de ensino e de aprendizagem.

Palavras Chave: educação - jogos - recurso didático - nível superior - processos cognitivos

(¹) **Patricia Carolina Jullier.** Licenciada en Administración -Mención Especial Graduada Cum Laude- Facultad de Cs. Económicas de la UBA. Formada pedagógicamente a través del Tramo de Formación Pedagógica para profesionales de Nivel Superior, Inst. Pedro Goyena.

Alfabetización para la cultura digital: propuesta curricular para el SAD-UBA

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Silvina Castellano (^{*}), Valeria Kelly (^{**}) y Verónica Mayer (^{***})

Resumen: Se refiere al rediseño del currículum de la materia Herramientas Informáticas que ahora se dicta bajo el nombre de Alfabetización para la cultura digital. La misma apunta a favorecer el desarrollo de capacidades y saberes necesarios para que las y los estudiantes se constituyan como actores de pleno derecho en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: Educación - adultos - alfabetización digital - competencias - enseñanza – innovación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 140]

Introducción

La alfabetización digital representa un campo de prácticas educativas, cambiante y complejo. En el primer caso, es posible afirmar que a lo largo de estas últimas décadas, se ha puesto énfasis en diferentes aspectos: los programas, los dispositivos, los contextos de uso, por mencionar los de mayor incidencia. En cuanto a su complejidad, existe el consenso de que se trata de un alfabetismo que articula saberes de diferente índole: comunicacionales, tecnológicos, discursivos y éticos. Un aspecto que representa mayor consideración es el que tiene en cuenta a las y los destinatarios de estas acciones alfabetizadoras, esto es, si se trata de la infancia, la adolescencia o si estamos frente a estudiantes adultos. En este trabajo es nuestra intención compartir la experiencia de este último caso en particular, el dictado de una materia cuyo objetivo es la alfabetización digital de jóvenes y adultos en el marco de un secundario a distancia. Experiencia que se basa en marcos pedagógicos fundamentados pero que al mismo tiempo presenta las características de todo proyecto innovador, en tanto convoca a la reflexión permanente, a la toma de decisiones pedagógicas de manera constan-

te. Entendemos que desde esta perspectiva particular, la educación de jóvenes y adultos, es posible aportar matices y abrir preguntas que sumen a la construcción de una concepción de la alfabetización digital que dé cuenta de las necesidades educativas en la actualidad (Lankshear y Knobel, 2011).

La materia Herramientas Informáticas apunta a los aprendizajes relacionados con la apropiación de las tecnologías digitales en el marco del Secundario a Distancia para Adultos dependiente de la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad de Buenos Aires. Forma parte del Área de Comunicación y Expresión junto con Lengua y Literatura, Idioma extranjero - por el momento, Inglés- y Disciplinas artísticas. El proyecto del área contempla los contenidos mínimos correspondientes al nivel secundario, pero los organiza contemplando, no solo la lógica propia de cada campo de conocimiento, sino también los tres ejes básicos que orientan la modalidad de adultos: las interacciones humanas en contextos diversos, la relación entre educación y trabajo y la educación como herramienta para el fortalecimiento de la ciudadanía. En estrecho vínculo con lo anterior,

las propuestas didácticas en el área priorizan prácticas de transferencia contextualizadas que puedan dar cuenta de la apropiación de los diferentes lenguajes.

Iniciado en 2010, este espacio curricular se estructuró en principio a partir de determinadas herramientas o programas de uso frecuente en el ámbito laboral y de estudios. En 2016, a partir del conocimiento pedagógico construido en esos primeros años de experiencia, y del incesante desarrollo tecnológico, especialmente el referido a las redes sociales y los dispositivos móviles, el equipo docente a cargo del dictado de la materia, junto con la coordinadora del área realizamos el rediseño del programa de estudios orientando el currículum hacia un enfoque sociotécnico y cultural. Actualmente, en el contexto de una nueva presentación oficial del proyecto general del Programa, se postula además el cambio de nombre de la asignatura: Alfabetización para la cultura digital.

En esta nueva propuesta se trabaja con un enfoque de la alfabetización digital que la entiendo como un entramado de competencias relacionadas con la cultura digital (Doueihi, 2010) pero que al mismo tiempo se alinea con las necesidades y objetivos del Secundario a Distancia y del área. Para el diseño del currículum de esta asignatura es preciso tener en cuenta las características particulares de nuestro alumnado. Se parte así de una concepción de sujeto de aprendizaje que en la mayoría de los casos ya ha construido ciertas competencias digitales que le permiten, en líneas generales, realizar interacciones mediadas por las TIC en contextos sociales de orden informal, por ejemplo, como usuario de redes sociales y, en algunos casos específicos, en ámbitos laborales. Si bien en los inicios del programa eran muchos los estudiantes que se encontraban por primera vez frente a una computadora, actualmente es importante poner en juego las prácticas digitales que en los últimos años se fueron ampliando en el segmento adulto de la población, con el uso de los dispositivos móviles (Burbules, 2012). Por otro lado, existe un aspecto importante a atender en relación con la cultura digital de los adultos: la tensión entre lo urgente y lo importante. Existen, por un lado, fuertes demandas del mundo del trabajo, relacionadas con la formación de competencias digitales y las nuevas ocupaciones. Pero también resulta imprescindible abordarla desde un enfoque de derechos, en tanto existen actualmente requerimientos relacionados con las nuevas formas de ciudadanía que están mediados por las tecnologías, desde la emisión del voto, la participación en ámbitos de decisiones, la realización de trámites obligatorios, etc. Y lo de mayor relevancia en cuanto al ejercicio de los derechos en un contexto educativo, que está representado por el derecho de educación a lo largo de toda la vida, objetivo en el que las tecnologías digitales cumplen un rol fundamental como mediadoras en la construcción de aprendizajes. Actualmente, al abordar la problemática de la brecha digital, no solo se hace referencia al acceso material a las tecnologías, sino también, y en medida creciente, a la calidad en el uso, al modo y fines de apropiación de dichas tecnologías. A medida que se amplía el uso de dispositivos digitales, también queda en mayor evidencia la diferencia entre aquellos usos que apuntan a los vínculos interpersonales y al entretenimiento de aquellos que tienen por ob-

jetivo la construcción de conocimiento y la gestión de información significativa.

En cuanto a los fundamentos conceptuales del objeto de estudio, este espacio curricular aborda la alfabetización digital como un entramado de competencias basado en gran medida en la idea de multialfabetización, planteada por M. Área Moreira y otros (2008), que integra el desarrollo de cuatro ámbitos: una dimensión instrumental, para aprender a acceder y procesar la información a través del uso de estas herramientas; una dimensión cognitiva, que apunta a saber transformar la información en conocimiento; la dimensión comunicativa, que consiste en poder expresar y difundir información en diferentes lenguajes y comunicarse con otros; y una dimensión axiológica, que refiere al uso de la información desde el punto de vista ético, de respeto por el otro, de aceptación y valoración de las diferencias. A partir de esta base, el desarrollo de la materia aborda la apropiación de diferentes prácticas culturales, sociales y académicas que se llevan a cabo a través de dispositivos digitales, en el contexto de una reflexión crítica acerca de sus potencialidades y límites.

Queremos también señalar un aspecto importante a tener en cuenta en el diseño de esta propuesta curricular y es su inscripción dentro de un programa que se dicta en la modalidad a distancia y de un área orientada a construcción de aprendizajes relacionados con las habilidades comunicativas y expresivas. En cuanto a lo primero, vale destacar que las tecnologías digitales poseen una presencia transversal en el programa, ya que operan en una dimensión tecnopedagógica, habilitando la construcción de conocimiento por medio del aprendizaje colaborativo, las actividades de producción, la exploración y procesamiento de información, la interacción con información en diferentes lenguajes. En lo que respecta a su pertenencia a un área en particular, el hecho de integrar la de Comunicación y Expresión abre la necesidad de articular con ese contexto pedagógico dando mayor énfasis a la dimensión cultural de las tecnologías digitales, como por ejemplo, la educación en medios (Buckingham, 2008).

Las estrategias de enseñanza

Esta materia se organiza en dos niveles cuatrimestrales y es la única de todo el Secundario a distancia que se cursa exclusivamente a través del aula virtual, desde su inicio.

Sus objetivos generales son:

- Desarrollar competencias para el aprendizaje mediado por soportes digitales, a través del campus virtual, con el fin de acceder a información relevante para el cursado, compartir materiales con docentes y compañeros y participar activamente en situaciones de comunicación y colaboración.
- Desarrollar competencias para la gestión de la información y de las comunicaciones en dispositivos digitales.
- Iniciarse en el uso de programas y aplicaciones relacionados con la construcción de conocimiento y la producción e intercambio de contenidos: procesador de texto, presentaciones, planillas de cálculo y plataformas colaborativas (wikis, blogs, etc), redes sociales.

- Desarrollar una mirada crítica sobre el uso de tecnologías digitales y su incidencia en las prácticas culturales actuales y en la construcción de conocimiento.

Para la construcción de estos aprendizajes se capitalizan los conocimientos que los alumnos van construyendo con diferentes dispositivos digitales. Como ya se señaló, se tiene en cuenta que el uso de diferentes plataformas (mensajes de texto, whatsapp, tablets, video juegos, computadoras, etc.), la comunicación en simultáneo con diferentes personas, la colaboración en red a través de juegos, la producción de mensajes en diferentes formatos a través de redes sociales, son prácticas que llevan a poner en juego -y a desarrollar- saberes de diferente tipo.

En el aula virtual se invita a los estudiantes a leer, escribir, mirar videos, realizar las actividades para cada clase, realizar los trabajos prácticos obligatorios como así también los exámenes finales de ambos niveles. La materia se organiza en clases de una semana de duración. Al inicio de cada clase los tutores indican a través de un foro el recorrido a seguir, que contempla: actividades individuales y/o grupales, espacios de reflexión, de consultas al docente y a sus pares, selección de recursos obligatorios y propuestas de recursos optativos para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los contenidos.

La secuenciación de los aprendizajes

- Herramientas 1: la construcción del estudiante adulto a distancia en un entorno virtual

Esta primera etapa comienza con una introducción al entorno virtual de trabajo con el objetivo de que el estudiante inicie una apropiación del campus que potencie el aprendizaje en todas las materias del SAD. Paralelamente, se parte de sus propias experiencias en el uso de las tecnologías digitales en la vida cotidiana y laboral, en general relacionadas con el uso de ciertas redes sociales y la navegación por Internet, para desarrollar competencias relacionadas con la gestión de la información. También se trabaja en torno a las diferentes plataformas de comunicación con que cuenta el Programa. Se abordan los diferentes medios de comunicación relacionados con la cultura digital, incluyendo el correo electrónico, y aquellas herramientas que permiten participar activamente como ciudadanos, realizar trámites, intercambiar opiniones. En esta línea, se abordan también contenidos relacionados con el uso crítico y seguro de Internet y los criterios para la búsqueda de información en este entorno.

Finalmente se inicia a los estudiantes en la producción de textos, principalmente los destinados al estudio, como los explicativos, utilizando el procesador de textos, tanto en versiones de escritorio como en la nube. En este segundo caso, se brinda la oportunidad de comenzar a trabajar en la producción de textos en colaboración.

- Herramientas 2: la construcción del sujeto en la cultura digital

Este segundo nivel de la asignatura profundiza algunos temas iniciados en el primero, como la búsqueda y procesamiento de información utilizando Internet y

el uso del procesador de textos. También aborda el uso y la reflexión sobre las aplicaciones que apuntan a la comunicación, la colaboración y la construcción de redes entre usuarios (sociales, académicas, profesionales, de aprendizaje) e introduce el conocimiento de recursos informáticos para producir y gestionar información como la planilla de cálculo. En paralelo, se profundiza el abordaje a otras plataformas de producción y difusión de contenidos digitales para avanzar en el estudio de ésta y otras materias. Estos aprendizajes se darán en el contexto de una reflexión crítica acerca de las potencialidades y límites que las TIC tienen como prácticas sociales. Para esto se proponen lecturas, reflexiones e intercambios acerca de la sociedad de la información, de la cultura digital, de la mediación tecnológica en los vínculos sociales y laborales, del impacto de estas herramientas en las organizaciones y de otros temas relacionados con la problemática de la asignatura.

En cuanto a su implementación, todos los contenidos mencionados se trabajan en el marco de un proyecto de publicación web que se plantea desde el inicio y al que aportan los diferentes puntos del programa. La última unidad se destina específicamente a la integración de éstos en una producción final.

Testimonios a modo de conclusión:

Actualmente es posible afirmar que los estudiantes adultos aprenden competencias relacionadas con la alfabetización del siglo XXI en variados ámbitos de su vida cotidiana y su paso por la escuela secundaria debe apuntar a desarrollarlas y enriquecerlas para que se constituyan como actores de pleno derecho en la sociedad contemporánea.

En oportunidad de realizar la presentación en el evento de Interfaces compartimos la voz de algunas y algunos estudiantes a través de la proyección de un video. Transcribimos aquí también, a modo de cierre, sus palabras: “Estoy haciendo algo que no pensaba que iba a hacer y sé que me ayuda a muchas cosas en el futuro” Rafael

Yo tenía una base muy tranquila de la computación, solamente me dedicaba a redes sociales, a buscar algo en Youtube. Ahora estoy aprendiendo a armar carpetas, bajar archivos. También a buscar páginas, en Internet, me ayuda mucho para los trabajos en otras materias, por ejemplo, en Geografía. Carlos

“Estoy aprendiendo cosas que en la secundaria no las sabía, porque todo cambió totalmente. Es muy importante a futuro conocer más sobre cómo funciona todo esto”. Cintia

“En Herramientas 1 se abrió todo un abanico de posibilidades, pero ahora, en Herramientas 2 una se da cuenta de que todavía hay mucho más para descubrir”. Mónica
“Para mí la computadora era para los vagos, pero ahora me doy cuenta que me hace falta a mí, porque sin esto no puedo estudiar”. Horacio

Referencias bibliográficas

Area Moreira, M. (2008) *Alfabetizaciones y Tecnologías de la Información y Comunicación*. Madrid: Síntesis

- Buckingham, D. (2008) Más allá de la tecnología. Buenos Aires: Manantial
- Burbules, N. (2012) *El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza*. Encounters/Encuentros/Rencontres on Education Vol. 13, 2012, 3 – 14. Journal of the Theory and History of Education International Research Group. Faculty of Education, Queen's University. Canada.
- Doueih, M. (2010). *La gran conversión digital*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Jara, I. (2016) *Habilidades digitales para el siglo XXI*. En: En Lugo, MT (Coord.) (2016) Entornos digitales y políticas educativas. Dilemas y certezas. Buenos Aires: IPE UNESCO Buenos Aires.
- Kress, G. (2005) *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Granada: Ediciones El Aljibe-Enseñanza Abierta de Andalucía.
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2011) *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid: Morata
- Martín, E. y Marchesi, Á. (2006) *Propuestas de introducción en el curriculum de las competencias relacionadas con TIC*. Co publicado con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología/PROMSE-Argentina.
- Salomon, G., Perkins, D. y Globerson, T. (1992) *Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes*, en: *Comunicación, lenguaje y educación N°23*.
- Sunkel, G. y Trucco, D. (2012) *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina. Algunos casos de buenas prácticas*. Santiago de Chile, CEPAL y Naciones Unidas.

Abstract: It refers to the redesign of the curriculum of the Computer Tools subject that is now dictated under the name of Literacy for digital culture. It aims to encourage the development of skills and knowledge necessary for students to become fully-fledged actors in contemporary society.

Keywords: Education - adults - digital literacy - competences - teaching - innovation

Resumo: Refere-se ao redesign do curriculum da matéria Ferramentas Informáticas que agora se dita baixo o nome de Alfabetização para a cultura digital. A mesma aponta a favorecer o desenvolvimento de capacidades e saberes necessários para que as e os estudantes constituam-se como atores de pleno direito na sociedade contemporânea.

Palavras Chave: Educação - adultos - alfabetização digital - habilidades - ensino - inovação

(*) **Silvina Castellano.** Licenciada en Educación, Universidad Virtual Quilmes. Profesora de Matemática y Astronomía. Instituto Nacional "Joaquín V. González". Especialista en Educación con orientación en Nuevas Tecnologías. FLACSO. Especialista en Informática Educativa.

(**) **Valeria Kelly.** Lic. y Prof. en Letras (UBA). Especialista en Tecnología Educativa (UBA) y en Nuevas Alfabetizaciones (CABA), con estudios de posgrado en Educación a Distancia (Caece-UNED). Consultora del Área TIC y Educación en IPE UNESCO, Buenos Aires.

(***) **Verónica Mayer.** Egresada de la UBA como Lic. en Trabajo Social, fue integrando a su formación el Master of Arts en Art Education en el College of Education de la University of New Mexico y la Especialización en Docencia Virtual de la Universidad Virtual de Quilmes.

Educación Vía Streaming, un nuevo Reto en Educación Superior

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Gladys Lagos Reinoso (*)

Resumen: La tecnología Streaming, está creando nuevas formas interactivas de concebir conocimiento, por lo que en la presente investigación se evaluó la tecnología streaming para lo cual se realizó un estudio con las asignaturas de diseño de páginas web y diseño de productos multimedia, del sexto y séptimo semestre con la participación de 120 estudiantes y 15 docentes, (Grupo A, B), a quienes se les aplicó un cuestionario con 18 preguntas y 26 ítems. El resultado del estudio señaló que las plataformas streaming más usadas con fines académicos fueron; Facebook Live y Youtube Live.

Palabras clave: Tecnología – comunicación – educación - aprendizaje - multimedia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 142]

Introducción

La Educación Superior en el Ecuador afronta nuevos retos, en cuanto a la implementación de estrategias didác-

ticas innovadoras, que utilicen las tecnologías de la información y comunicación (TIC) con el fin de fortalecer los puentes entre docente y el estudiante (Rojas Moreno,