



Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

La incidencia de las nuevas tecnologías sobre los
dispositivos básicos de aprendizaje durante el
periodo de pandemia

Estudiante: Verónica Liliana Amella

Trabajo Final para optar por el título de Licenciada en
Psicopedagogía

Diciembre de 2021

Resumen

El presente trabajo intenta analizar desde la perspectiva de los psicopedagogos, los resultados de la utilización de las Tic para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en los diversos ámbitos de intervención, durante el periodo de pandemia. La psicopedagogía ante la emergencia se encuentra con el reto de responder a las necesidades pedagógicas creadas por la pandemia, esto implica pasar de la modalidad de intervención presencial a la virtual. Por lo cual la investigación se realiza para conocer y adecuar los encuadres de tratamiento a nuevos modos de intervención.

Esto llevaría primero a reconocer situaciones específicas en las cuales dichos procesos se ven modificados gracias a las nuevas tecnologías. Segundo a esclarecer qué nuevos modos de intervención y tratamiento han implementado los psicopedagogos, teniendo en cuenta el distanciamiento social y las nuevas tecnologías para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje y en pos de esto, evaluar la eficacia de los encuadres con la finalidad de generar aprendizajes significativos.

El propósito principal se enfocó en el uso de las Tics en los encuadres de tratamiento en beneficio de los dispositivos básicos de aprendizaje, para el mismo se acudió a la utilización de técnicas de análisis y encuestas realizadas a psicopedagogos que ejercen en diferentes ámbitos, con la finalidad de reconocer los cambios efectuados durante las intervenciones.

Como conclusión se arribó que la utilización de las mismas, permite que el sujeto desarrolle la capacidad de interpretar y adquirir conocimientos generando aprendizajes significativos.

Se podría pensar a la virtualidad como un plan general que abarque métodos, técnicas y recursos didácticos que prioricen el proceso, fortaleciendo los aprendizajes.

Prevalecen las estrategias didácticas innovadoras que permiten fomentar un proceso cognitivo dinámico, evitando así la pedagogía tradicional y priorizando un aprendizaje no solo significativo sino también autónomo que alcance los propósitos de formación que exige la pandemia.

Palabras Claves: pandemia – encuadres de tratamiento - dispositivos de aprendizaje - nuevas tecnologías - aprendizajes significativos.

Índice

Introducción.....	5
1. Estado del arte.....	8
2. ¿Qué sucede con los dispositivos básicos de aprendizaje durante una pandemia?	11
2.1 Pandemia y educación.....	11
2.1.1 Los emergentes.....	11
A. Los nuevos contextos educativos en pandemia.....	13
B. Del aprendizaje presencial al aprendizaje virtual.....	14
2.2 Aprendizaje	16
2.2.1 ¿Qué es el aprendizaje?	16
2.2.2 Teorías del aprendizaje.....	17
A. Teoría Conductista	19
B. Teoría cognoscitivista.....	20
C. Teoría Constructivista.	22
2.3 Tratamiento.....	24
2.3.1 Tratamiento Psicopedagógico.....	24
A. Encuadre de tratamiento.....	25
B. Constantes del encuadre	25
2.4 Dispositivos Básicos de Aprendizaje.....	28
2.4.1 ¿A que se denomina dispositivos básicos de aprendizaje?	28
2.4.2 Atención, Memoria, habituación y motivación.	28
2.4.3 Aprendizaje significativo.....	29
2.4.4 Material y Recursos Didácticos	30
2.5 Las nuevas Tic.....	32
2.5.1 ¿Qué son las tecnologías de la información y la comunicación?	32
2.5.2 Los cambios culturales y las nuevas tecnologías.....	33
2.5.3 Las nuevas tecnologías en relación con las prácticas de enseñanza-aprendizaje.....	34

2.5.4 Gamificación en los procesos enseñanza-aprendizaje	35
2.5.5 Dispositivos, apps y plataformas educativas.	36
2.6 Tic, encuadres, dispositivos de aprendizaje y pandemia	37
2.6.1 Los nuevos encuadres y las Tic	37
2.6.2 TIC y DBA en pandemia.....	38
3. Encuadre Metodológico	39
4. Análisis e interpretación de los datos.....	41
4.1 El encuadre de tratamiento, modalidad de intervención, preparación y cambios implementados con el surgimiento de la pandemia.....	41
4.2 Conocimiento previo para el desempeño en el nuevo contexto de aislamiento y recursos o herramientas digitales utilizadas	43
4.3 Cambios en el aprendizaje o desempeño de los pacientes con la utilización de las herramientas y la generación de aprendizaje significativo	45
4.4 Dificultades y beneficios en la utilización de las herramientas adoptadas en pandemia y la reutilización durante la presencialidad.....	47
5. Conclusión.....	49
6. Bibliografía citada.....	51
7. Anexos	54
7.1 Modelo de Entrevista	54
7.2 Matriz de datos	55

Introducción

El siguiente trabajo indaga desde la perspectiva de los psicopedagogos si las nuevas tecnologías utilizadas durante la pandemia en los nuevos encuadres de tratamiento son beneficiosas para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje.

En marzo de 2020, con la aparición de la pandemia derivada de la enfermedad COVID-19, la OMS (2020) declara la emergencia de salud pública a nivel internacional, ante la situación los gobiernos de los diferentes países debieron tomar medidas drásticas.

Al igual que en otros países, en Argentina el gobierno saca a disposición el decreto 260/2020, un DNU de emergencia sanitaria, en el cual el presidente declara el aislamiento social, preventivo y obligatorio, el mismo se establece con el objetivo de proteger la salud pública, esto supone, entre otras medidas, la suspensión de la mayoría de las actividades públicas, incluida la atención en los diferentes encuadres de tratamiento. Jorge Visca (2019) denomina encuadre de tratamiento al “Esquema Conceptual y Referencial con el que cada psicopedagogo va a Operar” (p.15). Hay una situación de aprendizaje controlada.

Dichos encuadres dentro de las instituciones se ven modificados, el espacio no es el mismo, los psicopedagogos debieron emplear nuevas formas de trabajo ante la emergencia, ante la necesidad, los encuentros ya no son de uno a uno en consultorio de manera presencial, el tiempo debe acortarse. La comunicación se ve modificada por agentes externos, el material didáctico esta mediado por la tecnología.

Debido a esto hubo que cambiar la modalidad de tratamiento y se comenzó a atender de manera virtual; esto se logra con la utilización de nuevas tecnologías, dispositivos, programas y app, los cuales sirven para acortar distancias y poder mediante su utilización generar aprendizajes significativos, sin dejar de atender las necesidades de los pacientes/alumnos. Ante esta situación el uso de tecnologías digitales se vuelve indispensable.

Las nuevas tecnologías son áreas de conocimiento que se constituyen en objetos mediadores del encuentro. (...) El ciberespacio forma parte de una “realidad mixta” de los sujetos en la cual es posible encontrarse y tener experiencias significativas. Contiene reglas diferentes de las del espacio físico. (Filidoro et al. 2020, pp.154-155)

Con la utilización de las nuevas tecnologías en los actuales encuadres de tratamiento, se genera en los sujetos nuevos conocimientos y los abordajes que se brindan son favorecedores en el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje.

Las prácticas y las representaciones humanas se ven transformadas por la llegada de estas tecnologías. Se fortalece la participación activa de los usuarios, quienes dejan de ser consumidores para transformarse en productores de contenidos. (Filidoro et al. 2020)

Dentro de estos encuadres de virtualidad el desarrollo de los dispositivos básicos del aprendizaje se ve afectado, modificado, la atención, la memoria, la motivación y en cierto grado la habituación resulta ser eficaz, la atención resulta ser sostenida, la motivación es modificada, los encuentros se transforman en hábitos, la comunicación y subjetividades son el eje principal del desarrollo de la dinámica, hay un otro que acompaña, propone y condiciona el nuevo encuadre de tratamiento que resulta ser atractivo y generador de nuevos aprendizajes.

A partir de estas conceptualizaciones cabe preguntarse: ¿Los procesos básicos de aprendizaje se ven favorecidos con la utilización de las nuevas tecnologías en los encuadres de tratamiento psicopedagógico durante el periodo de pandemia?

Para encontrar respuesta a esta pregunta se plantea como objetivo general, analizar desde la perspectiva de los psicopedagogos, los resultados de la utilización de nuevas tecnologías para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en los diversos ámbitos de intervención, durante el periodo de pandemia.

Esto llevaría, en primer lugar, a reconocer situaciones específicas en las cuales los procesos básicos de aprendizaje se ven modificados gracias a las nuevas tecnologías. En segundo lugar, a esclarecer qué nuevos modos de intervención y tratamiento han implementado los psicopedagogos, teniendo en cuenta el distanciamiento social y las nuevas tecnologías para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje y en pos de esto, evaluar la eficacia de los nuevos encuadres.

A partir de lo anteriormente expuesto, habría que considerar si existe la posibilidad de recuperar las experiencias vividas en los encuadres de virtualidad cuando se restablezca la presencialidad, como factores nuevos de intervención en beneficio del desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje y nuevas formas de intervención.

La relevancia de este estudio radica en que permitirá conocer no sólo de qué manera las nuevas tecnologías y dispositivos pueden ser favorables para el desarrollo de los procesos básicos

de aprendizaje, sino que también se espera contribuir a ampliar el campo de abordaje de la psicopedagogía, los nuevos modos y encuadres de tratamiento, los diferentes escenarios posibles, con el objeto de demostrar que no solo es necesario trabajar el uno a uno de manera presencial, sino que también en encuadres virtuales se logra mantener la atención por períodos más prolongados y aprender de manera significativa.

Salir del encuadre establecido para poder insertar el tratamiento psicopedagógico en los campos virtuales, conlleva mayor conocimiento tanto para el profesional quien debe capacitarse en la utilización de las nuevas tecnologías e innovarse en sus modos de intervención, como así también, el mejor desempeño y puesta a prueba de los dispositivos básicos de aprendizaje de los sujetos en tratamiento.

1. Estado del arte

Durante la búsqueda de información sobre el objeto de estudio a tratar en la siguiente investigación, se encontró que hay muy pocos estudios referidos al tema.

Se encontraron diversos trabajos, libros e investigaciones sobre las variables y conceptos incluidos dentro del mismo. No se han encontrado en Argentina estudios previos sobre la problemática planteada, de cómo a través del surgimiento de la pandemia, los encuadres de tratamiento psicopedagógico son modificados con la utilización de las nuevas tecnologías, en beneficio del desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje.

En todos los casos se encuentra información de manera aislada, sobre los nuevos encuadres de tratamiento, los procesos de aprendizaje, la psicopedagogía en conexión con la pandemia y las nuevas tecnologías y los aprendizajes en los nuevos contextos.

En primer lugar, se encontraron investigaciones sobre pandemia, psicopedagogía y tics. En segundo lugar, aquellas en que el psicopedagogo es mediador del proceso enseñanza aprendizaje, y estos en relación con las practicas psicopedagógicas en época de COVID19.

A su vez, se encontró una investigación realizada en Ecuador sobre cómo en pandemia se utilizan las nuevas tecnologías en los encuadres psicopedagógicos para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje y así generar un aprendizaje significativo. Dicha investigación es la que más indaga sobre el objeto de estudio a desarrollar.

Como se expuso anteriormente, se puede encontrar el trabajo realizado por Tello Muñoz (2017) sobre el psicopedagogo y los procesos de aprendizaje, en el cual el principal objetivo de la autora es analizar las metodologías que implementaron los psicopedagogos, durante el aprendizaje mediado y significativo, que permitieron el perfeccionamiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en jóvenes con necesidades educativas especiales. Estas metodologías son propias de la psicopedagogía y se desarrollan en contextos de integración.

Esta investigación, observa el trabajo de psicopedagogos en cuanto a la intervención implementada y revisa también, la información que éstos tienen y aplican sobre las estrategias de aprendizaje mediado. Trata de definir el rol del psicopedagogo como un mediador de aprendizajes.

Plantea que, el profesional interviene desde los procesos de enseñanza aprendizaje utilizando estrategias propias del área, lo aborda como mediador de aprendizajes porque es el

portador del conocimiento de las etapas del desarrollo de cualquier sujeto. Desde este punto de vista ha de cumplir el rol de intermediario entre el conocimiento y el sujeto, siendo constructor de significancia del aprendizaje, intencionalidad y trascendencia, pues lo que se co-construye con el sujeto es para toda su vida y se traspone a todas las áreas del conocimiento y desarrollo (Tello Muñoz, 2017).

En un breve ensayo llevado adelante por Liliana Abrate [et. Al] y compilado por Lucia Beltrino (2020) se plantea el análisis de los aprendizajes y prácticas educativas en las actuales condiciones de pandemia. Los autores analizan la reconfiguración del campo de aprendizaje y tratamiento, con las coordenadas clásicas espacio – tiempo, para dar respuestas, para seguir sosteniendo los sentidos del quehacer ante la urgencia. Frente a esto llevan lo presencial a lo virtual y pretenden lograr los mismos objetivos. Sobre ello plantean que la pandemia evidencio la necesidad de generar espacios no solo para compartir experiencias, sino también para dar un nuevo sentido a la práctica para comprender la complejidad de los procesos de aprendizaje, para re-pensar la naturaleza y los sentidos del que hacer psicopedagógico.

En ese marco se preguntan ¿Cómo la pandemia ha reconfigurado el sitio, la situación, el contexto? ¿Qué sentidos del propio hacer quedan resignificados y cuáles quedan puestos entre signos de pregunta? Entre otras cosas. Estas preguntas centrales son planteos que orientan y se exponen en este trabajo, que pretenden responder como se actúa en dichas condiciones.

En la investigación realizada por Dussel [et al.] (2020) los autores nos llevan a pensar la educación en tiempos de pandemia, parten desde preguntas simples sobre qué efectos produce la actual situación en los contextos de aprendizaje. Esta investigación involucra y reconsidera el papel de las tecnologías frente a los cambios transcurridos.

El trabajo que más se aproxima al objeto de estudio de esta investigación es el realizado por Quevedo-Álava [et al.] (2020) en el cual se tiene como objetivo, analizar la psicopedagogía y las nuevas tecnologías en período de pandemia, con la finalidad de generar una reflexión para el aprendizaje significativo. Se empleó para ello la descripción documental y análisis de contenido.

La psicopedagogía se encuentra frente al reto de responder efectivamente a las necesidades pedagógicas creadas por la pandemia de COVID-19, en relación al abordaje tradicional efectuado en la modalidad presencial. Se concibe dicha investigación para conocer y adecuar los conocimientos a nuevos estilos de aprendizaje, en ella se emplea la psicopedagogía, las nuevas tecnologías y los dispositivos de aprendizaje como los motores de significado ante la emergencia.

A medida que se avanzó en la búsqueda de bibliografía, se concluye que el tema a desarrollar, va a seguir algunos lineamientos anteriormente mencionados, pero haciendo énfasis más en los encuadres de tratamiento psicopedagógico, las nuevas tecnologías, el aprendizaje y los dispositivos básicos del mismo planteados por Azcoaga (2008), relacionando entre si los conceptos, partiendo desde los nuevos contextos y abordajes, los cuales darán significado y diferenciarán dicho trabajo.

Teniendo en cuenta la falta de investigaciones sobre el tema y la emergencia de nuevos abordajes ante la urgencia, se podría considerar que el siguiente trabajo puede ser un aporte novedoso para el campo de la psicopedagogía, debido a que no se hallaron estudios que se centren específicamente en la manera en que los nuevos abordajes, las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizajes, generando un aprendizaje significativo.

2. ¿Qué sucede con los dispositivos básicos de aprendizaje durante una pandemia?

El aislamiento social y preventivo a causa de la pandemia por covid-19, llevó a que las prácticas profesionales en consultorio y centros educativos se adapten a la situación del contexto y se aborden las intervenciones desde otro lugar.

Esto no puede comprenderse si no se definen algunos conceptos claves en el tema de estudio. Entre los cuales se encuentran pandemia y educación, tratamiento, aprendizaje, los dispositivos básicos y las nuevas tecnologías que se utilizan, todo en pos de lograr un aprendizaje significativo.

2.1 Pandemia y educación

2.1.1 Los emergentes

Con el surgimiento de la pandemia, los principales componentes de los procesos de enseñanza aprendizaje, la interacción, el pensamiento situado, las herramientas que median en la apropiación de conocimientos, los tiempos y espacio fueron puestos a prueba.

Los contextos educativos debieron ser modificados. Las prácticas educativas se vieron con la necesidad de reinventarse, con el objetivo de brindar una continuidad pedagógica, hubo que seguir abordando las necesidades desde una nueva perspectiva.

Según Alejandra Birgin [et al.] (2020):

Para que la educación inclusiva sea posible, debe existir al menos el deseo de encontrarse con el otro para propiciar una educación que sencillamente apunte al “estar juntos”. Este encuentro, esta unión, implica pensar en alojar al otro y, simultáneamente, habitar un espacio común. Nuestra perspectiva se sitúa en el enfoque sociocultural como marco teórico que sustenta la concepción de aprendizaje ligado especialmente a la interacción social y mediación instrumental, entendiendo que desarrollo y aprendizaje son posibles a partir de aproximaciones sucesivas a los objetos de la cultura en el contexto de la participación y apropiación de los instrumentos que ella provee. (p.142)

Como puede observarse, este habitar espacios en común y la interacción con un otro se pierde con el surgimiento de la pandemia.

Los nuevos contextos se convirtieron en escenarios con los cuales los agentes educativos no estaban familiarizados. El ser y el hacer son atravesados por la nueva situación de confinamiento.

Como plantea Dussel (2020):

Las medidas de distanciamiento social afectaron el tiempo y espacio escolar. El cierre de los establecimientos desvaneció la posibilidad de que los actores de la comunidad educativa compartan actividades en un mismo espacio físico. El sostenimiento de la continuidad pedagógica en forma remota generó circuitos de enseñanza y aprendizaje imprevisibles que alteraron radicalmente el tiempo escolar. El principio rector de las decisiones que tomaron las autoridades educativas fue garantizar la continuidad pedagógica, sin poner en riesgo las medidas adoptadas por las autoridades sanitarias para limitar la propagación del virus y evitar el colapso del sistema de salud. (p.115)

Es por ello que los agentes educativos debieron adoptar forzosamente la virtualización como único escenario de enseñanza.

La situación de pandemia conllevó a adaptar los contextos de enseñanza aprendizaje en base a los emergentes y recursos del momento. Para que la educación sea posible deben existir al menos el deseo de encontrarse con el otro, para propiciar el encuentro con el saber. Este encuentro implicaría ese habitar un espacio común.

Las prácticas de enseñanza aprendizaje fueron condicionadas por situaciones educativas nunca experimentadas intercaladas entre el espacio público y el privado.

Durante el aprendizaje se generan interacciones que permite a los sujetos construir sentidos y significados. La educación tiene un nuevo objetivo, construir un aprendizaje significativo dentro del contexto de aislamiento.

Ante esta situación surge la expresión «respuesta educativa» la misma alude a las medidas que el gobierno nacional y los gobiernos provinciales impulsaron para sostener la continuidad pedagógica luego de declararse el cierre de los establecimientos educativos. (Dussel [Et Al.],2020). Aquí se trata de plantear un enfoque pedagógico eficaz en el cual los vínculos entre los sujetos continúen intactos.

Frente a esta nueva situación, el quehacer psicopedagógico se ve obligado a producir actos de conocimiento, propiciando intervenciones que sean significativas durante el estado de emergencia, es ahí donde comienza a tener importancia la intersubjetividad, teniendo en cuenta como cada individuo aprehende dentro de los nuevos contextos y situaciones.

La transformación que han sufrido los procesos de enseñanza aprendizaje genero nuevos aportes en la orientación de las prácticas, se debía contemplar los diferentes modos de acceder al conocimiento y las nuevas formas de interactuar con los sujetos dentro de una sociedad digitalizada.

Desde esta perspectiva se plantea la concepción de aprendizaje ligado especialmente a la interacción social y mediación instrumental, entendiendo que desarrollo y aprendizaje son posibles a partir de aproximaciones sucesivas a los objetos de la cultura en el contexto de participación y apropiación de los instrumentos que ella provee. (Alejandra Birgin [et al.], 2020)

Como refiere Sara Pain (1979) “el proceso de aprendizaje se inscribe en la dinámica de la transmisión de la cultura, que constituye la definición más amplia de la palabra educación”. (p.9)

Es a partir de aquí donde emerge una concepción de sujeto en situación, no solo con el contexto y el aislamiento sino también frente al aprendizaje y los modos de aprender.

A. Los nuevos contextos educativos en pandemia.

Antes del surgimiento del aislamiento social y preventivo, los procesos enseñanza aprendizaje se ejercían de manera presencial, en un contexto dado, un espacio acorde a la situación, los contenidos estaban mediados por el espacio y la interacción de los sujetos de manera univoca.

Como menciona Dussel [et. al.] (2020):

Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) puso contra las cuerdas al régimen de presencialidad que sostuvo al sistema educativo durante los últimos ciento cincuenta años. La suspensión del dictado de clases presenciales había comenzado unos días antes. A partir de una disposición del Ministerio de Educación nacional, el 16 de marzo cerraron todos los establecimientos educativos del país. Más de 10 millones de estudiantes y casi 900 mil docentes de nivel inicial, primario y secundario dejaron de encontrarse físicamente en las aulas. La escuela se trasladó hacia los hogares. Ningún integrante de la comunidad

educativa estaba preparado para enseñar y aprender en forma remota. La escuela, sin embargo, no dejó de funcionar. (p.114)

Con la decisión tomada se debió adoptar una diversidad de estrategias. Teniendo en cuenta aquellas que se pusieron en marcha para intentar sostener la continuidad pedagógica, es preciso señalar que, existen profundas diferencias entre la educación a distancia y el tipo de propuestas resultantes de la necesidad de responder a la emergencia. (Dussel [et al.], 2020)

Es decir, las medidas adoptadas para continuar con la enseñanza no son las mismas que la educación a distancia, hay una distinción entre enseñanza remota y a distancia, en una se actuó ante la emergencia, en la otra se planifican las actividades con anticipación.

Las planificaciones de las prácticas educativas y de los abordajes dentro del consultorio en la enseñanza remota cambian en pos de la situación y las ventajas y desventajas que posee cada uno de los actores.

En las condiciones de pandemia los aprendizajes son semióticamente mediados por la cultura digital. Aquí la virtualidad no solo se presenta como una posibilidad o una oportunidad, sino que se convierte en una responsabilidad situada en contexto.

Para poder comprender e interactuar en el nuevo contexto hubo que indagar, explorar y descubrir cuáles eran las posibilidades y los recursos que cada uno de los actores presentaba, al momento de decidir cómo continuar con las prácticas pedagógicas. Las tecnologías pueden ser puentes de comunicación entre los diferentes actores, se considera la singularidad de cada sujeto teniendo en cuenta la propuesta que se planifique y los convoque, cabe aclarar que la virtualidad no es una herramienta sino, un contexto actual de enseñanza.

B. Del aprendizaje presencial al aprendizaje virtual

Una de las problemáticas que planteó el contexto de aislamiento estuvo centrada en cómo afrontar la no presencialidad, cómo abordar los procesos enseñanza aprendizaje para que el desarrollo de las prácticas pedagógicas siga generando nuevos conocimientos y aprendizajes significativos.

Abrate [et.al.] (2020) refiere:

La imprevisibilidad e inmediatez con la que se presentó la pandemia y su consecuente reconfiguración del espacio escolar y dislocamiento de sus lógicas de funcionamiento, nos llevó a actuar (antes que pensar) rápidamente: llamando a continuar el trabajo, a no parar, a no generar retrasos, a seguir «produciendo».

Las tareas (de repaso/refuerzo, de aplicación y demostración) como unidad más habitual del proceso de enseñanza se convirtieron en las protagonistas, junto a las tecnologías digitales que forman parte de nuestra cultura contemporánea y que vienen a hacer posible que sigamos conectados algunos y desconectados otros. (p. 18)

Aquí se plantea la idea de no quedar en la intemperie, de buscar el modo posible de seguir transmitiendo conocimientos a pesar de la emergencia. Ante esta situación, las Tics resultaron ser el primer salvavidas en la tormenta de la pandemia, atendiendo a la consigna de seguir educando, seguir haciendo.

Tomando las palabras de Dussel (2020):

Los nuevos medios digitales son aquellos medios de comunicación que se basan en un soporte digital y tienen características comunes como la programabilidad y la reducción de la información a bits, esto es, unidades uniformes que pueden contener sonido, texto o imágenes en una combinación de registros inédita en la historia humana. Estos nuevos medios incluyen las computadoras, los celulares, las redes sociales, cámaras y videos digitales y videojuegos, entre otros. (p. 27)

Es así que los contenidos digitales son soporte para los nuevos contextos, son esenciales para los procesos enseñanza aprendizaje. Las nuevas plataformas virtuales, estos nuevos medios de transmisión de conocimientos, donde circulan los nuevos contenidos pedagógicos resultan favorables durante el periodo de pandemia.

Abrate [et al.] (2020) nos lleva a pensar el nuevo contexto con WhatsApp y las nuevas apps como nuevos escenarios educativos que se estarían desplegando y sobre los que hay que detenerse, para ver si producen lo que queremos que produzcan, en este sentido, será conveniente saber qué necesitamos fortalecer, atender, etc.

Durante este proceso del paso de la presencialidad a la virtualidad se ha hecho necesario contar con el apoyo sostenido de las familias, siendo numerosos los casos en donde hubo que hacer malabares para lograr coordinar los tiempos del teletrabajo y las tareas hogareñas de los padres,

actores necesarios para asegurar la ayuda y orientación que requieren los sujetos durante el aprendizaje en periodo de aislamiento.

En el ciberespacio no solo es posible encontrarse, sino también sentir, jugar, comunicarse, informarse, expresarse. La representación de lo real contiene al mundo físico y al virtual, ambos son percibidos como una continuidad, y no como una suma de experiencias. El espacio común pasa a ser un espacio ambivalente, la unión de lo físico y lo virtual que conlleva a generar ambientes digitales accesibles a todos para que, a través de ellos, puedan acercarse a prácticas sociales propias de la cultura digital.

El presente trabajo apunta precisamente a reconocer como los nuevos dispositivos, las nuevas tecnologías, los nuevos modos de interacción interfieren en los procesos básicos del aprendizaje, generando aprendizajes significativos en época de pandemia.

2.2 Aprendizaje

2.2.1 ¿Qué es el aprendizaje?

Cuando hablamos de aprendizaje hacemos referencia a un complejo proceso que involucra tanto aspectos internos como externo, las personas tienen una enorme capacidad para aprender y el aprendizaje se puede realizar en cualquier lugar y momento pues no está circunscrito a un período específico de tiempo o espacio.

Cada escuela psicológica y pedagógica tiene su propia definición de aprendizaje, las definiciones más aceptadas plantean, por un lado, que el aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia, por el otro es un cambio en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia que cada individuo posee. Estas definiciones hacen referencia a un cambio en relación a las experiencias vividas. Sin embargo, no todas las experiencias que producen cambios se consideran aprendizaje (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013).

Ambas definiciones hacen referencias a un cambio, dicho cambio se presenta después de uno o varios acontecimientos en la vida de un sujeto.

En la primera definición, solo se habla de un aprendizaje cuando hay un cambio observable en una conducta siendo esta la postura de la psicología conductista. La segunda señala cambios

en las representaciones mentales, postura que adoptan los psicólogos cognitivistas. Estos cambios no son visibles para los demás. Según Azcoaga (1987):

El aprendizaje es un proceso que afecta al comportamiento de un animal o de un ser humano, que alcanza a tener carácter bastante estable y que se elabora frente a modificaciones del ambiente externo, que también tiene carácter relativamente estable. (p.20)

De esta manera, se podría establecer que, ante el estado de aislamiento y la modificación de los escenarios de enseñanza, el aprendizaje y las formas de aprender se modifican por los agentes externos.

Todas las personas tienen la capacidad de aprender, se adaptan y ajustan sus conductas al medio que los rodea. Esta universalidad del aprendizaje lo convierte en un fenómeno en la medida en que se pueda explicar el proceso de aprender, en esa medida será posible diseñar mejores escenarios o ambientes de aprendizaje, sean estos formales o informales.

2.2.2 Teorías del aprendizaje.

Desde tiempos antiguos fue de interés saber cómo los sujetos aprenden y cuales son aquellos procesos involucrados. Partiendo desde esta lógica, existen varias disciplinas interesadas en estudiar el aprendizaje, el mismo puede estudiarse desde una perspectiva biopsicosocial.

Antes de abordar las teorías del aprendizaje, hace falta realizar una definición de teoría. Como lo definen Heredia Escorza y Sánchez Aradilla (2013) “Una teoría es un conjunto de constructos (conceptos), definiciones y proposiciones relacionadas entre sí que presentan un punto de vista sistemático de fenómenos, especificando relaciones entre variables, con el objeto de explicar y predecir los fenómenos” (p.12). Es decir, un conjunto de ideas sobre un paradigma específico.

Se puede entonces decir que una teoría de aprendizaje es un conjunto de conceptos ligados entre sí que observan, describen y explican el proceso de aprendizaje de las personas y aquello con lo que se piensa que está relacionado dicho proceso.

Entre dichos conceptos podemos tomar como ejemplo: atención, memoria, habituación y motivación como procesos básicos de aprendizaje.

Así como existen diferentes teorías para explicar el aprendizaje, también existen diferentes corrientes epistemológicas para explicar la adquisición del conocimiento. La epistemología es una rama de la filosofía que se encarga del estudio del conocimiento. Como finalmente el aprendizaje requiere la adquisición de este para que la mente se apropie de él. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013)

Siguiendo dichos lineamientos encontramos que las teorías más recientes enfatizan en la idea de que el conocimiento es relativo y que depende de la situación de aprendizaje, además señalan que su desarrollo es continuo. Hay tres corrientes epistemológicas que subyacen a la mayoría de las teorías del aprendizaje. Estas son: el objetivismo, el interpretivismo y el pragmatismo.

El primero, percibe la realidad como independiente y externa al sujeto que conoce, de manera que el aprendizaje se enfoca en transferir lo que existe hacia el sujeto aprendiente. El conocimiento se considera absoluto y se equipara con la verdad, el mismo se adquiere por la experiencia.

El segundo, concibe que la verdad y, por tanto, que el conocimiento depende del marco referencial del sujeto cognoscente. La realidad es interna y relativa, el conocimiento se construye.

El tercero, enfatiza en que las ideas son variables y pueden cambiar conforme surjan nuevos hallazgos en las investigaciones. La realidad es interpretada a través de signos y señales internas y externas. El conocimiento es negociado entre la experiencia y la razón. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013)

Se considera indispensable para este trabajo conocer las diferentes teorías del aprendizaje y su significado para reconocer cómo los sujetos se apropian del conocimiento y cómo llevan a cabo el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, cómo se apropian de un aprendizaje significativo en un contexto fuera de lo común.

Según Heredia Escorza y Sánchez Aradilla (2013):

El ser humano es concebido como un ser biopsicosocial, es decir, la conformación de la persona se compone de tres elementos: el componente biológico, que es fundamental para el buen funcionamiento de todo el organismo; el componente psicológico, el cual incluye los aspectos mentales, tanto cognitivos como afectivos, y el aspecto social, que se deriva

de la cultura en la que se desenvuelve la persona. Nada de esto sería posible sin la base biológica que sustenta la vida. (p.41)

A través de lo expuesto se podría establecer que el aprendizaje surge sobre una base biológica (el sistema nervioso que tiene plasticidad y estimulación), posee un componente psicológico que estaría en relación con los procesos cognitivos y un aspecto social que es la interacción con otro, sin estos factores no existiría el aprendizaje.

Dentro de las corrientes psicológicas, como se nombró en párrafos anteriores, existen diversas teorías del aprendizaje, entre ellas se destacan: la teoría conductista, la cognoscitivista y la constructivista, cada una aporta conocimientos diferentes a las formas en que cada sujeto se apropia de los aprendizajes, sean o no estos significativos. En los próximos apartados se desarrollará cada una de ellas.

A. Teoría Conductista

La teoría conductista se centra en la observación de las conductas, se plantea que la conducta no solo debe ser observable, sino que también el individuo debe procesar la información en su interior, lo que le permite establecer una relación entre estímulo, respuesta y consecuencia. La asociación de estímulos puede condicionar las respuestas.

Watson (como se citó en Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013) utilizó como unidad básica el hábito estímulo–respuesta (E- R) y lo extendió a todo el aprendizaje humano. En la actual investigación, los estímulos serían las actividades y recursos utilizados durante la virtualidad y la respuesta las conductas que adoptan cada uno de los individuos frente a dicho estímulo.

Desde la perspectiva conductista, el aprendizaje es concebido como un manejo contingente de reforzadores, donde la conducta puede ser modelada o moldeada. Para que estas estrategias funcionen, se debe considerar las características personales de los sujetos para saber hacer un uso adecuado de los reforzadores empleados. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013). Durante las prácticas virtuales estos reforzadores serían utilizados como negociaciones para captar la atención en la realización de las actividades.

Con lo anteriormente planteado podría considerarse como un concepto importante de dicha investigación aplicar la teoría conductista durante la virtualidad siempre que se tenga en cuenta no solo los reforzadores como negociaciones para captar la atención sino también un modelo lo suficientemente llamativo de enseñanza, un ambiente que permita poner toda la atención posible

en los contenidos, reforzar las aproximaciones sucesivas a la conducta, reforzar la ejecución sin errores, y mantener motivados a los sujetos mediante la utilización de recursos que sean de su interés como refuerzo.

B. Teoría cognoscitivista.

La teoría cognoscitiva centra su atención en el procesamiento mental de la información, e hizo evidente que este procesamiento tiene lugar antes de ser emitida la respuesta ante un estímulo. Por más sencilla que fuera la respuesta, esta requiere de una operación mental compleja que, aun cuando no puede ser vista en forma directa, sí puede ser inferida por la conducta emitida.

Piaget (como se citó en Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013) plantea la teoría de la evolución del pensamiento, en ella propone que los niños en forma activa desarrollan la interpretación que hacen del mundo, para ello utilizan conceptos o marcos de referencia que denominó “esquemas”. El esquema existe en la mente de los individuos y les permite organizar e interpretar la información.

Existen dentro de esta teoría dos procesos claves de la cognición a saber, la asimilación que es el proceso por el cual se incorporan nuevos conocimientos a la estructura cognoscitiva o a los esquemas ya existentes, y la acomodación que ocurre cuando la nueva información se adapta a la ya existente. Si bien estos dos procesos son dinámicos, los sujetos suelen sentir que la nueva información no se adapta a lo que ellos ya conocen y tienen que hacer esfuerzos para que se incorpore. A este proceso se le conoce como conflicto cognoscitivo. De esta forma, siempre que se enfrenten a nueva información, el proceso de adquirirla y acomodarla a su estructura causa un desequilibrio. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla. 2013).

Es a partir de este desequilibrio que el sujeto va buscar una alternativa posible y acomodara sus nuevos conocimientos en los cimientos de los conocimientos anteriores.

La teoría del desarrollo del pensamiento brinda una forma de entender cómo piensa un sujeto de acuerdo con la etapa de desarrollo en que se encuentra y esta información permite diseñar estrategias pertinentes de acuerdo con la etapa que transita. Toda nueva enseñanza que se brindará al sujeto partirá de la premisa de los conocimientos ya adquiridos.

La pedagogía operatoria propuesta por Heredia Escorza y Sánchez Aradilla (2013) es una propuesta pedagógica basada en la teoría Piagetiana.

Esta propuesta pedagógica parte de la concepción de que el conocimiento va siendo construido por el individuo a través de su actividad e interacción con el medio. Sin embargo, el conocimiento de la realidad depende, entre otros factores, de los instrumentos intelectuales que posea, es decir, de las estructuras operatorias de su pensamiento, por lo que el objeto de la pedagogía operatoria es favorecer el desarrollo de estas estructuras y ayudar al niño para que construya sus propios sistemas de pensamiento. Para esto, se debe propiciar el desarrollo de la lógica de los actos del niño, de forma tal que sea el propio sujeto el que infiera el conocimiento de los objetos y fenómenos de la realidad. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla, 2013)

Partiendo de esta teoría es que se tendrán en cuenta los esquemas que el sujeto pone en juego durante el aprendizaje virtual.

A su vez dentro de esta teoría del aprendizaje cognoscitivo se encuentra uno de los conceptos nodales para la actual investigación, el aprendizaje significativo. Dicho aprendizaje es importante, ya que es el mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar ideas e información.

Como plantean Heredia Escorza y Sánchez Aradilla (2013):

Para que se dé el aprendizaje significativo, se debe de contar con dos premisas, en primer lugar, que el material de aprendizaje en sí mismo pueda ser relacionado de manera no arbitraria con cualquier estructura cognoscitiva apropiada. En segundo lugar, que la estructura cognoscitiva del alumno contenga las ideas de afianzamiento relevantes con las cuales la nueva información sea anclada. (pp.123-124)

Una de las condiciones para que el aprendizaje se dé es la de contar con una estructura cognitiva organizada y jerarquizada, una estructura memorística que integre un cuerpo de conocimiento. A su vez la estructura cognitiva se manifiesta cuando es necesario integrar nueva información o al momento de resolver algún problema.

El sujeto debe ligar la información previa a la nueva información, a fin de crear un aprendizaje significativo que permanezca en forma más estable y duradera en el tiempo; que dejar pequeños trozos de información inconexos entre ellos, que se olvidan y no conducen al conocimiento estable. Por supuesto, que la capacidad de los sujetos para aprender niveles de conocimiento más abstracto depende de la madurez de su estructura cognitiva.

Para aplicar la teoría del aprendizaje significativo es necesario proporcionar experiencias de aprendizaje que permitan al sujeto utilizar eficazmente lo que ha aprendido cuando afronte situaciones específicas, según lo planteado en este trabajo serían los nuevos modos de aprendizaje en contextos de aislamiento, de forma tal, que entiendan lo que están aprendiendo a través de una pantalla.

El proceso se inicia cuando el sujeto presta atención a los aspectos fundamentales, de ahí es necesario pasar a la organización de una representación mental coherente y concluye con la integración con lo que ya conoce. Por lo que los tres momentos del aprendizaje significativo son: selección, organización e integración.

Dentro de la virtualización de los aprendizajes, el sujeto debe seleccionar, organizar e integrar los conocimientos previos a los nuevos contextos. Desde esta perspectiva el sujeto es un sujeto activo frente al proceso enseñanza-aprendizaje.

C. Teoría Constructivista.

La teoría constructivista plantea que la construcción del conocimiento se da por parte del sujeto y que el mismo, aprende haciendo y experimentando. Surge en ella el concepto de “sujeto pedagógico”. Es aquel sujeto en el cual “el aprendizaje sea tanto un factor como un producto del desarrollo... un proceso de adquisición en el intercambio con el medio, mediatizado por estructuras reguladoras al principio hereditarias, posteriormente construidas con la intervención de pasadas adquisiciones” (Sacristán y Pérez, 1995, p.70).

El sujeto es productor, regulador y constructor de su propio conocimiento a partir de conocimientos ya adquiridos anteriormente, de forma hereditaria o en interacción con un otro, un otro transmisor de conocimiento.

Dentro de esta corriente podemos encontrar lo que se llama construccionismo, es simultáneamente una teoría de aprendizaje y una estrategia didáctica. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla. 2013).

El siguiente trabajo tendrá en cuenta algunas de las características del construccionismo. En primer lugar, los estilos diferentes de aprendizaje que tiene cada uno de los sujetos, el mismo afirma que la enseñanza se da en situaciones de diversidad, que incluyen desde sujetos con destrezas diferentes, hasta las distintas formas de guiarlo hacia el aprendizaje.

En segundo lugar, aprender haciendo, esto es la posibilidad que tiene el sujeto de manipular objetos de aprendizaje (como la computadora), no solo despierta su creatividad, sino que también desarrolla estructuras de pensamiento que le permiten llegar a elaborar sus propias conclusiones y explorar sus propios métodos para llegar al conocimiento, lo que le brinda autoconfianza y desarrollo de destrezas.

En tercer lugar, disfrutar de las experiencias y de los errores. Como el constructivismo, el construccionismo apoya la idea de que el conocimiento se genera a través de experiencias previas, pero no solo se basa en la idea de reacomodar y asimilar la información, sino que además incluye un elemento muy interesante: “aprender de los errores”, que tiene mucha relación con el precepto de “aprender haciendo”. Los errores son vistos como oportunidades de crecimiento personal y de aprendizaje.

En cuarto lugar, el uso de la tecnología como un compañero interactivo. La enseñanza asistida por tecnología, tan utilizada en esta época de pandemia, junto con las innovaciones son un elemento que distingue a los modelos construccionistas del aprendizaje. Entre los recursos tecnológicos que están disponibles, se encuentra, quizás en el centro de todos, la computadora del alumno. La computadora forma parte de toda una solución educativa integral que provee de herramientas de software, hardware y conexiones de red que le permiten al sujeto, además de conocer de una manera eficiente y divertida, compartir el conocimiento que ha adquirido con los demás.

En quinto lugar, la exploración de ambientes tecnológicos. Bajo la premisa de elaborar ambientes ricos en instrumentos de aprendizaje que provean de experiencias significativas a los sujetos, la teoría construccionista plantea el hecho de hacer del proceso enseñanza aprendizaje un lugar donde las innovaciones tecnológicas jueguen un papel importante para el aprendizaje significativo. (Heredia Escorza y Sánchez Aradilla. 2013)

El constructivismo y el construccionismo como teorías de aprendizaje son las que más han aportado a los nuevos contextos educativos y sus principios pueden ser llevados a la práctica en forma relativamente sencilla.

Puede decirse que el constructivismo es al mismo tiempo una teoría de aprendizaje y una estrategia educativa que fomenta el aprendizaje de los sujetos, pues los concibe como sujetos activos que construyen y reconstruyen el conocimiento y la representación del mundo en sus mentes sin importar su edad cronológica.

Cada encuentro puede convertirse en un encuentro constructivista o construccionista si el agente de conocimiento está dispuesto a adaptar su práctica a estos principios. Con un poco de creatividad el agente educativo dentro del estado de aislamiento y de manera virtual puede trabajar bajo las estrategias del constructivismo. Así mismo, puede buscar la forma de contar con el apoyo de la tecnología, para poder generar un aprendizaje significativo en cada uno de los sujetos.

2.3 Tratamiento

2.3.1 Tratamiento Psicopedagógico

El tratamiento psicopedagógico se distingue de cualquier otra forma de abordaje clínico, pues está exclusivamente dirigido a la asistencia de sujetos que presentan problemas de aprendizaje.

El proceso de aprendizaje definido en sentido amplio es aquel que incluye el conjunto de factores incidentes en las particularidades de la relación de un sujeto con el mundo cuando integra e incorpora conocimientos. No se circunscribe exclusivamente al aprendizaje escolar sino a la manera individual de procesar las novedades, condicionada por la plasticidad subjetiva para instrumentarlas y transformarlas dinámicamente. (Schlemenson. 2005, p.147)

El tratamiento psicopedagógico se centra entonces en las características particulares de la producción simbólica de cada niño y trata de encontrar el sentido clínico e histórico-subjetivo en el cual se sostiene, intentando modificarla clínicamente para ampliar la relación que el sujeto tiene con el mundo.

El trabajo terapéutico se propone recuperar el deseo por el investimento del conocimiento y enriquecer en los pacientes sus posibilidades psíquicas de insertarse satisfactoriamente en la sociedad a través de estrategias que activen la transformación dinámica de sus producciones representativas.

Desde la perspectiva de Sara Pain (1979) “el tratamiento se dirige al punto de urgencia del sujeto que es no poder integrar los objetos de conocimiento”. (p.102)

Dentro del tratamiento se encuentra el encuadre, los objetivos y las técnicas. Aquí se analizarán los objetivos y las técnicas, el encuadre de tratamiento será evocado en el siguiente apartado ya que es aquella variable que más interesa al presente trabajo.

Uno de los principales objetivos del tratamiento psicopedagógico es lograr un aprendizaje que sea realización e independiente del sujeto. Para que esto se lleve a cabo, durante el tratamiento hay que adoptar ciertas técnicas que posibiliten el buen desempeño del sujeto en cada sesión.

En el tratamiento psicopedagógico hay una situación de aprendizaje controlada por el método clínico.

A. Encuadre de tratamiento.

Como vimos en el apartado anterior, todo tratamiento psicopedagógico se caracteriza por el encuadre en el cual se van a abordar las problemáticas o procesos de aprendizajes. La tarea psicopedagógica tiene un encuadre propio, en él se define un tiempo y espacios propios del tratamiento, los cuales se retomarán más adelante cuando se habla de las constantes.

Los aspectos más importantes de dicho encuadre según Sara Pain (1979) son: primero, que es sintomático, surge a partir de la emergencia del síntoma, y este está en relación con el aprendizaje. Segundo, es situacional, esto quiere decir se basa exclusivamente en lo que sucede en la sesión y tercero, es operativo, la relación con el psicopedagogo se hace en función de una tarea concreta y precisa.

Así pues, se garantiza al sujeto las mejores condiciones para que aprenda y se le permite vivir una experiencia de aprendizaje que sea significativa para él.

En contraposición a Pain, encontramos a Visca (1985) quien define al encuadre como el “Esquema Conceptual y Referencial con el que cada psicopedagogo va a Operar”. (p.15). El encuadre es la base del vínculo cognitivo afectivo del quehacer psicopedagógico junto con el sujeto.

B. Constantes del encuadre

El estudio de una situación de aprendizaje ya sea de la asistencia de un sujeto individual o colectivo grupal se realiza a través del método clínico. El método clínico según visca (2008) integra los aportes psicoanalíticos desde su enfoque individual al grupal con Pichón Riviere y

piagetianos de la epistemología genética. Es así que el enfoque que propone es el de una epistemología convergente.

Dentro de esta perspectiva la practica psicopedagógica forma parte del método clínico, ubicamos en el mismo a los encuadres de tratamiento.

Siguiendo con los lineamientos de Visca (2008):

Parece ser que dichos encuadres mantienen constantes que sirven para comprender y aislar la situación a estudiar. El uso de constantes facilita la transición de un tiempo y espacio propios de placer, a un tiempo y espacio regido por el principio de realidad, de objetividad. A las constantes se las conoce como el tiempo, el espacio, la frecuencia, la duración y la caja de trabajo, que se utilizan en el tratamiento psicopedagógico. (p.21)

El tiempo como una de las constantes del encuadre puede ser abordado desde dos dimensiones. Una dimensión instrumental como herramienta para comprender y modificar o desde una dimensión conceptual, como una realidad que puede ser tratada en su aspecto enérgico.

El espacio como uno de los elementos del encuadre es el lugar, consultorio, box, etc. donde se realiza la asistencia. Es la prolongación del psicopedagogo que debe ofrecer toda la contención necesaria para que el paciente se exprese libremente y permitirle el contacto con aquellos objetos y situaciones que faciliten sus aprendizajes. Debe responder a determinados criterios; Comodidad, seguridad, elección de reactivos (no cualquier objeto es adecuado no solo para un consultorio sino tampoco para cualquier paciente).

Esta estrategia le sirve para enfrentar situaciones que en el caso de la asistencia psicopedagógica son los nuevos aprendizajes. De allí que no son convenientes los cambios de las pantallas sobre las cuales se habían operado las proyecciones y que el espacio deba permanecer constante.

La frecuencia es el número de veces en que el sujeto es atendido en el tiempo. Se da según ciertos criterios, a saber, la necesidad del sujeto, en relación a las exigencias escolares, tiempo de pérdida olvidos, etc. El tiempo de elaboración, a mayor rapidez menor frecuencia, la incidencia positiva o negativa del medio, el tiempo del psicopedagogo para conducir la sesión, aspectos prácticos tales como la distancia, movilidad, tiempo libre, etc.

La frecuencia puede observarse desde dos aspectos. uno cuantitativo que se caracteriza por la cantidad de encuentros y otro cualitativo, se relaciona con la ubicación que se le da en el tiempo. (Visca, 2008)

La duración consiste en el lapso necesario para la rehabilitación y logro del aprendizaje del sujeto, sea de manera individual o grupal. La misma puede ser de tres maneras: tiempo no limitado, de tiempo limitado propiamente dicho o de tiempo limitado en función de un déficit o del nivel de un déficit.

Otra constante del encuadre es lo que Visca (2008) denomina caja de trabajo. Cada caja de trabajo es única no solo porque será usada por un único paciente, sino que además no existirán dos cajas iguales de la misma manera que no existen dos diagnósticos iguales. Cada caja es la réplica de su diagnóstico pues se configura en función de parámetros que también figuran en el diagnóstico.

Existen ciertos aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de seleccionar los materiales de la caja de trabajo, algunos de ellos pueden ser déficits de aprendizaje, sexo, edad, medio sociocultural. Las mismas deben incluir materiales acordes al nivel intelectual del niño, partiendo de conocimientos previos para lograr los nuevos aprendizajes. Es una prolongación del psicopedagogo.

Como se postuló en el presente capítulo, el tratamiento psicopedagógico se ubica en un encuadre, antes del surgimiento de la pandemia el encuadre era un encuadre presencial, con sus constantes que regulan el desarrollo de cada encuentro como ser el tiempo, la frecuencia, el espacio y la caja de juego, estas constantes con el surgimiento de la pandemia obligo que la atención psicopedagógica cambie.

Ante la atención virtual, las constantes se vieron mediadas por la tecnología, en este sentido el tiempo y la frecuencia se acotaron, el espacio ya no era un espacio amplio, cómodo como lo era el consultorio sino que se limitaba a una pantalla, ambos actores debieron adquirir conocimientos sobre los usos de la tecnología, el psicopedagogo debía innovar y hacer novedoso y llamativo cada encuentro, la caja de trabajo ahora eran ruletas interactivas, plantillas pedagógicas, juegos que se abren y se cierran haciendo “click”, para no perder la continuidad y aun así en un ámbito desconocido generar aprendizaje significativo.

2.4 Dispositivos Básicos de Aprendizaje

2.4.1 ¿A que se denomina dispositivos básicos de aprendizaje?

Todo sujeto cuenta con capacidades que le permiten adaptarse al entorno y responder a las exigencias que este le impone, estas capacidades son cognoscitivas, funcionales, motrices, emocionales y psicosociales. Para realizar una intervención integral del aprendizaje de un sujeto es de suma importancia tener en cuenta lo que se denomina dispositivos básicos del aprendizaje, estos están presente en todos los procesos de aprendizaje.

“Los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar” (Eslava-Cobos, 2008, pág. 104)

Estos dispositivos son condiciones necesarias para obtener un óptimo desarrollo cognoscitivo y, a su vez, permiten avanzar progresivamente en las secuencias de destrezas de desarrollo, así como una mejor adaptación al medio que rodea a la persona.

Entre ellos podemos ubicar la senso-percepcion, la motricidad, la memoria, la atención, la comprensión, la motivación, etc. en el siguiente trabajo nos interesa analizar en profundidad solo algunos de estos conceptos como ser, atención, memoria, habituación y motivación.

2.4.2 Atención, Memoria, habituación y motivación.

Los dispositivos básicos de aprendizaje son procesos que se utilizan en todo tipo de aprendizaje, entre ellos encontramos atención, memoria, habituación y motivación.

En primer lugar, hallamos los procesos de atención. Azcoaga (1974) distingue dos tipos de atención, uno brusco y de breve duración la cual denomina fásica y otra sostenida que llama tónica.

Para el presente trabajo es de relevancia la atención tónica o sostenida, está se corresponde al mantenimiento de un nivel apropiado de receptividad de uno o varios canales sensoriales. En los individuos la atención sostenida se manifiesta en los tiempos de permanencia durante el desarrollo de actividades.

En segundo lugar, están los procesos de memoria, siguiendo los lineamientos del autor encontramos la memoria reciente, también llamada memoria a corto plazo, este tipo de memoria hace referencia a todo el sistema cognitivo encargado de procesar los estímulos por un

breve lapso de tiempo y la memoria remota o memoria a largo plazo es la parte cognitiva encargada de procesar información y almacenarla de forma prolongada en el tiempo.

La memoria de corto y largo plazo son los tipos de memoria más importantes del ser humano, debido a que están implicadas en el proceso del aprendizaje. El sujeto frente a un estímulo reciente, busca en su memoria algún recuerdo que se relacione, este recuerdo se encuentra en la memoria a largo plazo, es decir con respecto al aprendizaje que el sujeto recurre a conocimiento previos ya adquiridos para apropiarse de nuevos conocimientos.

En tercer lugar, encontramos el proceso de habituación, según Azcoaga (1974):

Es la estructura que permite generalizar acciones, crear esquemas y organizar estructuras. Para este autor, es la capacidad para dejar de prestar atención a aquellos estímulos del medio que no resultan pertinentes durante la tarea que se está aprendiendo, a lo largo del tiempo los encuentros y encuadres se transforman en hábitos. (p.80)

Por último, encontramos como nombra Azcoaga (1974) la motivación entendida como “el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento, como una de las condiciones que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje” (p.84). Motivar para una determinada forma de aprendizaje significa crear estímulos convenientes que susciten la atención tónica. Todos estos procesos son necesarios para que se genere un aprendizaje significativo tanto en los contextos presenciales como en los virtuales.

2.4.3 Aprendizaje significativo

Cada sujeto que aprende debe apropiarse del conocimiento, para que esto suceda debe generarse un aprendizaje significativo durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Hablar de aprendizaje significativo equivale, a poner en relieve el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso enseñanza-aprendizaje. (Coll, 1988)

Desde las distintas concepciones psicológicas y pedagógicas se resalta el aprendizaje significativo. Dicho aprendizaje es un proceso por medio del cual se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva del individuo y que es relevante para el material que se quiere aprender. El aprendizaje debe necesariamente tener significado para el sujeto.

El proceso de construcción de significados es la capacidad de establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que se aprende y lo que ya se conoce. Una de las condiciones necesarias para que esto ocurra, tiene que ver con que el contenido del nuevo material de aprendizaje sea potencialmente significativo. Esto implica que tenga significatividad lógica o intrínseca y esta a su vez tenga que ver con el sujeto particular que aprende.

El sujeto construye significados en relación a este contenido, relacionándolo con lo que ya conoce, estableciendo relaciones sustantivas entre lo nuevo y sus redes de significado anteriores, es decir genera una significatividad psicológica. El mismo también ha de tener una “actitud favorable”, lo que implica una intencionalidad por parte del niño. (Tello Muñoz, N. V. 2017)

Todo aprendizaje para que sea aprehendido debe ser significativo para el sujeto. Este construye todo su conocimiento en relación al contenido y al contexto.

2.4.4 Material y Recursos Didácticos

Todo acto de enseñanza-aprendizaje necesita de materiales y recursos educativos para poder lograr la adquisición de conocimiento.

Los materiales didácticos son diferentes tipos de elementos que pueden ser digitales o no y asisten a los actores del proceso enseñanza-aprendizaje, para permitir alcanzar los objetivos.

Muñoz Morales (2012) entiende por material didáctico:

Al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (p10)

Una definición asertiva de los materiales didácticos sería que son una conjunción de una colección de contenidos, en forma de objetos de aprendizaje con una estrategia pedagógica, definida por un diseño instructivo que sirve de guía durante el proceso educativo. Esta definición parte desde la visión constructivista que entiende el aprendizaje como un proceso activo basado en las experiencias obtenidas de relacionar los objetivos, los contenidos y el contexto y establece que la motivación para aprender se origina en la resolución de conflictos cognitivos.

De acuerdo con esta visión, el aprendizaje tiene una naturaleza personal, porque el estudiante aprende a partir de las ideas que se construyen en su cerebro mediante la utilización de ciertos recursos y contenidos, generalmente guiado o apoyado por la intervención de sus tutores o profesores.

Por lo tanto, se considera que el conocimiento no se encuentra en los recursos o contenidos si no que los individuos lo obtienen a través de la realización de ciertas actividades, individuales o colectivas que han sido diseñadas según una estrategia pedagógica empleando ciertas técnicas didácticas. (Padrón Nápoles, C. L, 2009)

De acuerdo con la definición anterior el material didáctico se define por los objetos de aprendizaje reutilizables y las unidades de aprendizaje.

Un objeto de aprendizaje es una entidad digital o no, que puede ser usada, reutilizada o referenciada durante el proceso educativo soportado por las tecnologías, en otras palabras, es cualquier recurso digital que puede ser reutilizado como soporte del aprendizaje.

El término objeto de aprendizaje generalmente se aplica a los materiales educativos diseñados y creados con un tamaño que permita lograr el propósito de maximizar el número de situaciones instructivas en las que el recurso puede ser utilizado. Los mismos pueden ser cualquier recurso digital, reproducible y localizable empleado durante el proceso de enseñanza aprendizaje, como soporte a alguna de las actividades desarrolladas en dicho proceso y que además puede ser utilizado en otras situaciones educativas. (Padrón Nápoles, C. L. 2009)

La función fundamental de los materiales y recursos didácticos es promover y servir de soporte al aprendizaje, tomando la educación soportada por las tecnologías debe guiarse según principios pedagógicos y si no se presta atención a la esencia del proceso educativo, la interoperabilidad y reutilización de los objetos de aprendizaje no tiene ningún sentido. (Padrón Nápoles, C. L. 2009)

Se puede decir que son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva. (Muñoz Morales, P. A. 2012)

Con la utilización de los diversos tipos de materiales didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, se dan múltiples beneficios, que contribuyen al desarrollo integral de los individuos. Entre los más relevantes se puede destacar que los sujetos interactúan en forma lúdica, se estimula la comunicación verbal y no verbal, se desarrollan habilidades del pensamiento, mejoran la pronunciación y expresividad, desarrollan la imaginación y creatividad, hábitos de escucha, relacionan unos objetos con otros, promueven el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales, es decir se desarrollan los dispositivos básicos de aprendizajes en todos sus aspectos. (Frere & Mildred, 2013)

En el presente trabajo, se piensa a los materiales didácticos, a los objetos de aprendizaje como componentes digitales que pueden ser selectivamente empleados, solos o formando una combinación de componentes, por herramientas software, para suplir necesidades durante el proceso educativo. Con el surgimiento de la pandemia surgió la necesidad de seguir abordando los procesos educativos de otra manera por lo cual se recurrió al uso de tecnologías.

2.5 Las nuevas Tic

2.5.1 ¿Qué son las tecnologías de la información y la comunicación?

Con el surgimiento de la pandemia, al tener que cambiar los encuadres de tratamiento y todos los contextos en los que se dan los procesos de enseñanza-aprendizaje, los actores de la enseñanza debieron recurrir a la tecnología, no se recurre a una tecnología cualquiera sino a la tecnología de la información y la comunicación, las Tic.

Con la llegada de la tecnología de la información y de la comunicación, la difusión y el transporte de información genero cambios sustanciales en la comunicación. Cuando hablamos de nuevas tecnologías nos referimos fundamentalmente a tres grandes sistemas de comunicación: el video, la informática y la telecomunicación. Y no solo a los equipos que hacen posible esta comunicación sino también al desarrollo de aplicaciones. (Tejedor, J. F y García Valcárcel, A. 1996)

Estas nuevas tecnologías se convierten en sistemas de generación de recursos didácticos que utilizan lenguajes de tipo auditivo, verbal, icónico y cinético. Y ofrecen la posibilidad de una comunicación altamente interactiva donde los actores intercambian sus mensajes sin barreras espacio temporales. “Las distancias se hacen relativas o inexistentes, el espacio comunicativo no coincide con el espacio físico” (Martínez Moya, M.A., 2009, p.2).

Las nuevas tecnologías representan oportunidades beneficiosas para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, para diversificar sus modos de ejecución y adecuar el conocimiento con la realidad, con los intereses y propósitos de los sujetos que aprenden.

Martínez (como se citó en Tejedor, J. F y García Valcárcel, A., 1996) identifica por nuevas tecnologías a todos aquellos medios de comunicación y tratamiento de la información que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas, como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas como consecuencia de la utilización de estas mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano.

Como se planteó anteriormente las nuevas tecnologías surgen con el fin de innovar la educación y en el caso del presente trabajo los procesos de aprendizaje.

2.5.2 Los cambios culturales y las nuevas tecnologías.

Con el paso del tiempo las sociedades fueron sufriendo cambios culturales que las obligaron a modificarse. Estos cambios influyen dramáticamente en la forma de vivir y obligan a los individuos a adaptarse a nuevas situaciones. Frente a esto cabe preguntarse, ¿Las nuevas tecnologías pueden o no redefinir procesos culturales?

Las nuevas tecnologías tienen una fuerte influencia en el ámbito cultural de las sociedades modernas, estas nuevas tecnologías son siempre modeladas por los ambientes culturales que las adoptan. (Bueno, C y Santos, M.J. 2003)

Con la aparición de la tecnología se comienza a hablar de una nueva era, la era digital. El concepto de era digital apareció en el mundo de las telecomunicaciones en la década de 1980, 20 años más tarde, todos los intercambios serían digitales. Gran parte de las relaciones humanas están asociadas a las tecnologías digitales, las prácticas, estilos de vida, valores, creencias y conocimientos son constitutivos de una cultura digital. (Dominique, V. 2018)

Las nuevas tecnologías han producido cambios tanto culturales como sociales y educativos. Con el surgimiento de la pandemia los actores educativos se vieron obligados a pasar del aprendizaje formal y establecido culturalmente al aprendizaje digital, mediante una cultura digital.

2.5.3 Las nuevas tecnologías en relación con las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

La presencia de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de nuestra sociedad hace inevitable su uso en entornos educativos y, por tanto, exige una profunda reflexión en busca de sus mejores potencialidades educativas y su adaptación a la actividad educativa cotidiana.

Para que las prácticas de enseñanza-aprendizaje sean significativas, las nuevas tecnologías deben cumplir con ciertos requisitos, como ser:

- Potenciar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje innovador mediante entornos que favorezcan el desarrollo de habilidades, destrezas y adquisición de conocimientos.
- Impulsar el uso de las Tics, capacitando a los individuos para entender y expresarse a través de ellas.
- Desarrollar la capacidad de acceder, organizar y tratar el conocimiento mediante los nuevos medios informáticos.
- Deben proporcionar soporte técnico y formación adecuada a los agentes educativos para la utilización positiva de los recursos didácticos y como medio de renovación de la metodología educativa en pos de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. (Tejedor, J. F y García Valcárcel, A. 1996)

Según Coll (1998) las Tics tienen cinco usos diferentes dentro del ámbito del proceso enseñanza aprendizaje, pueden utilizarse como:

- Herramientas para llevar a cabo diversas tareas; por ejemplo, utilizando procesadores de textos, hojas de cálculo, gráficos, lenguajes de programación y correo electrónico.
- Sistemas integrados de aprendizaje. Esto incluye un conjunto de ejercicios relativos que el alumno trabaja de forma individual, y un registro de sus progresos, que sirve de fuente de información tanto para el profesor como para el alumno.
- Simuladores y juegos en los cuales los alumnos toman parte en actividades lúdicas, diseñadas con el objetivo de motivar y educar.
- Redes de comunicación donde los diferentes actores educativos interactúan, dentro de una comunidad extensa, a través de aplicaciones informáticas, como el correo electrónico, la Word Wide Web, las bases de datos compartidas y los tableros de noticias.
- Entornos de aprendizaje interactivos que sirven de orientación al individuo, al tiempo que participa en distintas actividades de aprendizaje.

Las Tic brindan a los actores educativos oportunidades y beneficios que favorecen tanto las relaciones sociales como el aprendizaje cooperativo y desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento. (Martínez Moya, M.A. 2009)

El aprendizaje significativo es un enfoque teórico que establece que el principal protagonista es el estudiante quien construye su conocimiento haciéndolo parte de su esquema cognoscitivo mediante un proceso de aprendizaje dinámico y autocrítico. De allí el rol importante que cumplen en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), pues vertiginosamente se han convertido en uno de los pilares principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Moreira Martinez, 2019)

Las TIC proponen un espacio de intercambio que atraviesa distintos planos (analógicos y digitales), soportes (imagen, audio, video, etc.) y tiempos (sincrónicos y asincrónicos), y por este camino favorecen nuevas formas de vincularse, tanto entre actores educativos como en la relación enseñanza-aprendizaje. En este sentido, es misión de todos los actores posicionarse de manera atenta y permeable a los avances tecnológicos que surgen cada día, y que continuarán potenciando los procesos de aprendizaje. Junto con las nuevas tecnologías surge en el proceso de enseñanza aprendizaje el concepto de gamificación, dicho concepto es relevante para el actual trabajo.

2.5.4 Gamificación en los procesos enseñanza-aprendizaje

Con el uso de las nuevas tecnologías hubo que buscar herramientas que motiven y llamen la atención de los individuos durante el proceso de aprendizaje, para ello se acuño el concepto de gamificación.

Se define la gamificación como el empleo de estrategias, dinámicas y elementos del juego que se utiliza en diferentes ámbitos, con el fin de modificar comportamientos y conductas, mediante experiencias lúdicas que fomenten la motivación. Ejemplos de la misma son la utilización de plataformas virtuales didácticas con contenido pedagógico como ser: ruletas, fichas interactivas, etc. (Pérez Pulido, M. 2021)

Se basa en aplicar las dinámicas y principios de los juegos a diversas actividades de la vida cotidiana. La gamificación educativa trata de aplicar esos principios a los procesos de enseñanza. La idea general es que los juegos atraen, son divertidos, entretienen. Por eso se debe utilizar sus dinámicas para aplicarlas a los procesos de enseñanza. Con la utilización de recursos gamificados,

los dispositivos básicos de aprendizaje se desarrollan y fortalecen significativamente, generando un aprendizaje significativo.

Anteriormente autores reconocidos como Decroly o Montessori, planteaban que el aprendizaje se generaba mediante el juego, el juego es un material educativo. El juego era no visto como el creador de la enseñanza sino, la enseñanza misma. El sujeto aprende jugando y este es la base de su aprendizaje.

2.5.5 Dispositivos, apps y plataformas educativas.

Con el surgimiento de la pandemia, los agentes educativos debieron recurrir a la utilización de diversos dispositivos, apps y plataformas educativas como recursos didácticos o también llamados herramientas digitales. La definición de los mismos, hace referencia a los recursos en el contexto informático y tecnológico que generalmente suelen ser programas, que se denomina software, que nos permite algún tipo de interacción y desarrollo o algunas veces también dispositivos (hardware) que, en conjunto, nos permitirán el uso de la herramienta.

Los usos específicos que tienen las herramientas digitales varían, algunos de ellos pueden ser agilizar procesos, facilitar actividades, servir como medios de comunicación atemporal y sin importar el lugar o distancia, se pueden crear espacios educativos de asistencia virtual, modificar o hacer más entretenidos los procesos de aprendizaje. Con el surgimiento de la pandemia hubo que educar a distancia, para ello se recurrió a dispositivos, apps y plataformas educativas.

Se denomina e-learning a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales digitales (las nuevas redes de comunicación, en especial internet), y que utiliza para ello las herramientas o aplicaciones de hipertexto o hipermedia (hipertexto más multimedia), tales como páginas web, correo electrónico, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación, etc., como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pues se llama aplicación móvil o app a toda aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. En el aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y ubicado en el contexto, presenta características singulares que no posee el aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos digitales. (Fernández, A. [et. Al.] 2016)

En el e-learning no solo se utilizan dispositivos y apps, sino que también los agentes educativos recurren a plataformas educativas. Una plataforma educativa es aquella herramienta

que posibilita crear, gestionar y distribuir las actividades formativas virtuales a través de un servidor web.

A través de las plataformas educativas se pueden crear contenidos didácticos y se facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales. Algunos ejemplos de plataformas virtuales son: Storybird es un sitio en línea para trabajar la creatividad, la lectura y la escritura, Educaplay, wordwall, liveworksheet, todas son plataformas en las cuales se pueden crear y utilizar fichas y ruletas interactivas, actividades pedagógicas virtuales. Dichas plataformas fueron el “salvavidas” en época de pandemia.

2.6 Tic, encuadres, dispositivos de aprendizaje y pandemia

2.6.1 Los nuevos encuadres y las Tic

Con el surgimiento de la pandemia los encuadres de tratamiento se fueron modificando, la incorporación de las Tics ayudo para que surjan nuevas formas de aprender.

Cuando se habla de nuevas formas de aprendizaje se debe pensar si se trata de cambios e innovaciones en términos de los procesos cognitivos del individuo o de nuevos procedimientos, metodologías y modelos para promover el aprendizaje, aprovechando para ello diversos recursos y estrategias que se encuentren al alcance de los diferentes actores involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje a distancia se ha venido consolidando con el uso de los medios informáticos y de telecomunicaciones como modelos virtuales de educación, que mantienen en común factores como; la no presencia física, el tiempo, el espacio y el modelo educativo, estos nuevos encuadres fueron afianzándose durante el periodo de aislamiento.

Un elemento importante de estos es la práctica pedagógica que tiende a generar espacios para producir conocimiento a través de diversos métodos; es decir, es la práctica pedagógica el elemento decisivo para hacer de los nuevos modelos y del uso de las nuevas tecnologías propuestas innovadoras para el proceso de aprendizaje. (Pérez Pulido, M. 2021)

Los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones y agentes de enseñanza, el entorno de aprendizaje virtual se define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

Los ambientes de aprendizaje, los encuadres, son planeados para crear las condiciones pedagógicas y contextuales, donde el conocimiento y sus relaciones con los individuos son el factor principal para poder generar un aprendizaje significativo. Como innovaciones para el aprendizaje en dicha planeación deben atenderse sus componentes: los asesores, tutores o monitores, los aprendientes, los contenidos y su tratamiento o metodología didáctica y los medios tecnológicos. Cualquier propuesta pedagógica tiene como base estos elementos.

La tecnología transforma la relación con el espacio y con el lugar, permite volver a localizar el aprendizaje en conexión con otro y con el contenido. Se producen cambios no solo en los dispositivos básicos de aprendizaje sino también en torno a lo social y tecnológico.

2.6.2 TIC y DBA en pandemia.

Como se planteó anteriormente las Tics no solo modificaron los encuadres sino también los procesos de enseñanza-aprendizaje con todo lo que ellos incluyen.

Las experiencias de enseñanza desarrolladas con las Tics han demostrado ser altamente motivantes para los individuos y eficaces en el logro de ciertos aprendizajes comparadas con los procesos tradicionales de enseñanza. La herramienta didáctica es solo un medio que se utiliza para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se podría considerar que el aprendizaje se da en la medida en que el individuo se siente involucrado y en este sentido es que el ambiente mediado por tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología sino el uso didáctico, combinado con la práctica. (Muñoz Morales, P. A. 2012)

Con la planeación de las propuestas de innovación educativa con apoyo en estas nuevas tecnologías debe considerarse, ¿cómo se sitúa el sujeto ante la herramienta, qué actividades de aprendizaje realiza, qué valor educativo tienen, qué papel están representando en el proceso de adquisición o elaboración del conocimiento?

Las nuevas tecnologías pueden hacer aportes fundamentales para crear unas condiciones de aprendizaje que de otro modo son difíciles de conseguir. Estos medios posibilitan una interacción y un ritmo de aprendizaje individuales, a la vez que generan de modo realista las situaciones apropiadas sobre las que el aprendiz puede actuar, es decir, las Tic posibilitan en periodo de aislamiento adquirir nuevos aprendizajes que el sujeto capaz en otro contexto o frente a otro recurso no consigue.

3. Encuadre Metodológico

Balestrini (2006) señala que el encuadre o marco metodológico:

Alude al conjunto de procedimientos lógicos, tecno-operacionales implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos; a propósito de permitir descubrir y analizar los supuestos del estudio y reconstruir los datos, a partir de los conceptos teóricos convencionalmente operacionalizados (p.125).

En otras palabras, el encuadre metodológico es la estructura sistemática para la recolección, ordenamiento y análisis de la información, que permite la interpretación de los resultados en función del problema que se investiga.

Dado que el objetivo principal del presente estudio será analizar desde la perspectiva de los psicopedagogos, los resultados de la utilización de nuevas tecnologías para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en periodo de pandemia, se recurrió a un diseño no experimental que se aplicará de manera transversal. “Los diseños de investigación de tipo transversales recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (Hernández Sampieri. 2014 p.154)

Se procedió a realizar una investigación de tipo exploratorio-descriptivo, para conocer en detalle los nuevos modos de intervención y tratamiento que se han implementado dentro de los encuadres de tratamiento en época de pandemia y como se ven favorecidos los dispositivos básicos de aprendizaje. Bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, puesto que este es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación.

La investigación cualitativa trata de identificar y describir la naturaleza de las realidades, desde la perspectiva subjetiva de los participantes. De dicho enfoque se tomará la técnica de entrevista individual semi-estructurada, para analizar los resultados de la utilización de nuevas tecnologías para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en periodo de pandemia, teniendo en cuenta la perspectiva de los psicopedagogos. (Hernández Sampieri. 2014)

La unidad de análisis para la recolección de datos de esta investigación está compuesta por psicopedagogos que atienden en consultorio o pertenecen a una institución y desempeñan su rol en terapias individuales.

Se utilizará el método de muestreo no probabilístico, en el cual la elección de los elementos que la incluyen no son al azar, se los elige de acuerdo a las características de la investigación. El muestreo a realizar será por juicio, la selección de los individuos se hará por parte del investigador y se elegirá aquellos que más pueden contribuir a la investigación, en este sentido los psicopedagogos.

A partir de las entrevistas obtenidas, se realizará el análisis de los datos para arribar a una conclusión. Todos los datos personales obtenidos serán preservados.

4. Análisis e interpretación de los datos

En el siguiente apartado se presentan los resultados obtenidos de entrevistas realizadas a psicopedagogos que trabajan en diferentes ámbitos de intervención.

Para realizar el análisis de los datos obtenidos, se utilizó las siguientes categorías temáticas: el “encuadre de tratamiento, modalidad de intervención, preparación y cambios implementados con el surgimiento de la pandemia”, el “conocimiento previo para el desempeño en el nuevo contexto de aislamiento y recursos o herramientas digitales utilizadas”, los “cambios en el aprendizaje o desempeño de los pacientes con la utilización de las herramientas y la generación de aprendizaje significativo”, y por último, las “dificultades y beneficios en la utilización de las herramientas adoptadas en pandemia y la reutilización durante la presencialidad”.

4.1 El encuadre de tratamiento, modalidad de intervención, preparación y cambios implementados con el surgimiento de la pandemia

La mayoría de los entrevistados ejercen como psicopedagogas en el ámbito de salud y educación. Trabajan o trabajaron alguna vez en escuelas, centros educativos terapéuticos y consultorios. Su modalidad de intervención antes del surgimiento de la pandemia era de manera presencial. Los encuentros duraban un tiempo determinado. *“atendía de manera presencial a cada uno de los pacientes, con encuadres de 1 hora aproximadamente, en el lugar destinado para la atención psicopedagógica”*.

La atención era personalizada y la intervención según la necesidad de cada paciente. La intervención se hacía de forma directa, tanto con los niños como con los padres, antes de la pandemia trabajaban de manera presencial y adaptaban las actividades a cada paciente.

Estos modos de intervención están relacionados con el concepto de encuadre planteado por Visca (2008), todo tratamiento psicopedagógico se caracteriza por el encuadre en el cual se van a abordar las problemáticas o procesos de aprendizajes. La tarea psicopedagógica tiene un encuadre propio, en él se define un tiempo y espacios propios del tratamiento.

Cada uno de los profesionales plantea que dentro de su ámbito y encuadre de trabajo adaptan el encuadre según las necesidades de cada uno de sus pacientes, personalizan los encuentros. Esta modalidad de intervención estaría en relación con la constante denominada caja de trabajo:

Cada caja de trabajo es única no solo porque será usada por un único paciente, sino que además no existirán dos cajas iguales de la misma manera que no existen dos diagnósticos iguales. Cada caja es la réplica de su diagnóstico pues se configura en función de parámetros que también figuran en el diagnóstico. (Visca, 2008)

“mi modalidad de intervención era según las necesidades de cada paciente... Utilizaba mucho apoyo visual y material concreto”. Relacionándolo con el concepto de caja de trabajo planteado anteriormente, el apoyo visual y material concreto que utiliza la entrevistada es armado en base a las características de cada paciente según su diagnóstico.

Desde esta mirada, todos los abordajes se ubican en un encuadre, antes del surgimiento de la pandemia, el encuadre era de modo presencial, con sus constantes que regulan el desarrollo de cada encuentro como ser el tiempo, la frecuencia, el espacio y la caja de trabajo.

Con la aparición de la pandemia los encuadres de tratamiento debieron cambiar, debido a estos cambios se debió implementar otro tipo de atención psicopedagógica, en espacios reducidos y teniendo en cuenta las subjetividades.

Las entrevistadas concuerdan en que los cambios implementados en el encuadre con el surgimiento de la pandemia fue la virtualidad. *“Tuve que comenzar a trabajar de manera virtual...”*, *“Ya no podía trabajar de manera presencial y tuve que familiarizarme con la tecnología... tuve que hacer muchos cambios...”*

Ante la atención virtual, las constantes se vieron mediadas por la tecnología, los psicopedagogos debieron realizar muchos cambios, en este sentido el tiempo y la frecuencia se acotaron, el espacio ya no era un espacio amplio, cómodo como lo era el consultorio, sino que se limitaba a una pantalla, comenzaron a utilizar más la tecnología. Debieron adquirir conocimientos sobre los usos de la misma, el psicopedagogo debía innovar y hacer novedoso y llamativo cada encuentro.

“Según el diagnóstico en algunos casos esto fue posible, pero en muchos otros no, también hubo más participación de la familia”. Los encuadres dependían de la ayuda de las familias, los tiempos del grupo y de las dificultades de cada paciente.

En esto refieren las ideas de Abrate [et. Al] (2020) las cuales plantean que durante este proceso de la presencialidad a la virtualidad es necesario contar con el apoyo sostenido de las familias, siendo numerosos los casos en donde hubo que hacer malabares para lograr coordinar los

tiempos, los padres se volvieron actores necesarios para asegurar la ayuda y orientación que requieren los niños y adolescentes durante el aprendizaje en periodo de aislamiento.

Las entrevistadas consideran que no estaban preparadas para abordar los cambios acontecidos. *“No estaba preparada por no tener los recursos tecnológicos, había actividades que no podía realizarlas”*.

Los nuevos contextos se convirtieron en aquellos escenarios con los cuales los agentes educativos no estaban habituados. De manera repentina debieron adoptar nuevos conocimientos sobre el uso de la tecnología. Se cuestionaban cómo trabajar de manera virtual en cada encuentro. *“Tuve que buscar información, indagar como trabajaban algunos compañeros e implementar el uso de tecnología en consultorio”*.

Una de las problemáticas que planteó el contexto de aislamiento estuvo centrada en cómo afrontar la no presencialidad, como abordar los procesos enseñanza aprendizaje para que el desarrollo de las prácticas pedagógicas siga generando nuevos conocimientos y aprendizajes significativos. Fueron aprendiendo día a día. *“No estaba preparada porque las instituciones no me dieron las estrategias ni las herramientas”*.

La mayoría de los psicopedagogos considera que no estaban preparados para el abordaje de tal situación, para trabajar en la emergencia. Consideraban que les faltaba preparación, y dicha preparación la fueron adquiriendo en el hacer cotidiano, como ensayo y error. Algunos consideran que pasó lo mismo con las familias y pacientes.

Este asistir en la virtualidad significó reconocer los cambios culturales que iban apareciendo y adoptar la tecnología como único medio cultural de transmisión de conocimiento en época de pandemia.

4.2 Conocimiento previo para el desempeño en el nuevo contexto de aislamiento y recursos o herramientas digitales utilizadas

Para poder comprender e interactuar en el nuevo contexto hubo que indagar, explorar y descubrir cuáles eran las posibilidades y los recursos que cada uno de los actores presentaba al momento de decidir cómo continuar con las prácticas pedagógicas.

La mayoría contaba con conocimiento sobre la utilización de la tecnología en sentido básico, como ser el uso de las computadoras, Word o Excel, aquellos programas de uso cotidiano.

“Contaba con el uso básico de una computadora, no tenía ni idea de que existían plataformas educativas o juegos didácticos que me sirvieran para desempeñar mi rol. Sabía armar pruebas pedagógicas en Word, pero nunca se me ocurrió armar una ruleta interactiva”. No tenían conocimiento sobre plataformas educativas y juegos digitales, si lo tenían no sabían cómo usarlas.

Algunos de los actores educativos las descubrieron con el surgimiento de la pandemia, a otras nunca se les hubiera ocurrido. *“Si tenía conocimiento básico de tecnología y si no me las ingeniaba... Con algunas herramientas sí, pero con la mayoría no”.*

Una de las psicopedagogas contesta que “nunca se le ocurrió”. Otra que “las fue conociendo a medida que avanzaba”. Se podría decir como lo resalta una de las psicopedagogas: *“fueron aprendiendo durante la marcha”. “Fui aprendiendo durante la marcha, alguna plataforma las conocía, otras no... Las herramientas que utilicé las fui conociendo y armando en algunos casos a medida que iba trabajando con el paciente”.*

Con la aparición de la pandemia los actores educativos estaban obligados a pasar del aprendizaje formal y establecido culturalmente al aprendizaje digital, mediante una cultura digital.

Los recursos o herramientas didácticas tienen como función fundamental promover y servir de soporte al aprendizaje, tomando la educación soportada por las tecnologías la misma debe guiarse según principios pedagógicos y si no se presta atención a la esencia del proceso educativo, la interoperabilidad y reutilización de los objetos de aprendizaje no tiene ningún sentido. (Padrón Nápoles, C. L. 2009)

Todas las entrevistadas coinciden que durante estos nuevos encuadres y con la implementación de la virtualidad utilizaron como recursos o herramientas para el desarrollo de las sesiones, plataformas virtuales, no solo de comunicación como ser video llamadas, zoom o meet, sino también plataformas educativas como liveworksheet, wordwall, educaplay, entre otras. *“Si, utilicé varios... comencé armando videos con una aplicación de videos que se enviaba a cada uno de los pacientes, después aprendí a usar zoom y plataformas educativas como liveworksheet, wordwall, educaplay, youtube las cuales compartía por zoom o video llamada dando vuelta la cámara... era una manera de hacer más interactivas las sesiones y porque llamaban más la atención”.* Todos los actores deben posicionarse de manera atenta y permeable a los avances tecnológicos que surgen cada día, y que continuarán potenciando los procesos de aprendizaje

La utilización de recursos eran una manera de hacer más interactivos y dinámicos los encuentros a distancia. *“Si utilice plataformas no solo de comunicación sino también interactivas*

de juegos editores de videos. Usaba liveworksheet, activitea, zoom, meet, viva video, orientación Andújar... porque son dinámicas, tenía facilidad de compartir y con un click acceden a lo mismo”

Se piensa a los recursos o herramientas didácticos, como dispositivos digitales que pueden ser selectivamente empleados, solos o formando una combinación de componentes, por herramientas software, para suplir necesidades durante el proceso educativo. Con el surgimiento de la pandemia hubo necesidad de seguir abordando los procesos educativos de otra manera por lo cual se recurrió al uso de tecnologías.

En la educación no solo se utilizan dispositivos y apps, sino que también los agentes educativos recurren a plataformas educativas.

Una plataforma educativa es aquella herramienta que posibilita crear, gestionar y distribuir las actividades formativas virtuales. A través de las mismas se pueden crear contenidos didácticos y se facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje virtuales. *“Si, utilicé varios... comencé armando videos con una aplicación de videos que se enviaba a cada uno de los pacientes, después aprendí a usar zoom y plataformas educativas como liveworksheet, wordwall, educaplay, youtube las cuales compartía por zoom o video llamada dando vuelta la cámara... era una manera de hacer más interactivas las sesiones y porque llamaban más la atención”.*

Algunos ejemplos de plataformas virtuales son: Storybird es un sitio en línea para trabajar la creatividad, la lectura y la escritura, Educaplay, wordwall, liveworksheet, todas son plataformas en las cuales se pueden crear y utilizar fichas y ruletas interactivas, actividades pedagógicas virtuales. Estas plataformas fueron el principal recurso en época de pandemia.

4.3 Cambios en el aprendizaje o desempeño de los pacientes con la utilización de las herramientas y la generación de aprendizaje significativo

Con respecto a la utilización de los recursos y herramientas, observaron cambios favorables y positivos en el aprendizaje y desempeño de sus pacientes. *“Si observé cambios... a través de la pantalla estaban más atentos, conectados, tenían mayor tiempo de permanencia... al principio fue difícil, pero con ayuda de la familia lo pude lograr... sus tiempos de permanencia aumentaron, así como su atención. Hasta lograron mayor desarrollo del lenguaje, tenía pacientes que en persona ni hablaban y por zoom hablaban todo algo que en consultorio no lo veía, o me costaba mucho lograrlo”.*

Los veían más participativos, atentos, con mayor tiempo de permanencia y atención durante los encuentros virtuales. Los dispositivos básicos de aprendizajes se mostraban más estables y desarrollados que durante las intervenciones presenciales.

Las prácticas de enseñanza desarrolladas con las Tics han confirmado ser altamente motivantes para los individuos y eficaces en el logro de ciertos aprendizajes comparadas con los procesos tradicionales de enseñanza.

“Si observe cambios favorables porque les gustaban... permitían no solo convocarlos lúdicamente, sino que también las mayorías de las actividades las armaba en base a sus intereses personales... La motivación, se incrementó el tiempo de permanencias que no estén tan dispersos, prestaban más atención”. Destacan que la utilización de tecnología los entretiene. Dos de las entrevistadas admiten que se parte desde su interés y eso los motiva y convoca lúdicamente. Hubo que buscar herramientas que motiven y llamen la atención de los sujetos durante el proceso de aprendizaje, para ello se utilizó la gamificación. utilizar durante las dinámicas la gamificación hace que los sujetos sientan los encuentros como juegos, y a través del juego es cuando se genera mayor aprendizaje significativo.

Según la mirada de los entrevistados, la utilización de recursos y plataformas educativas digitales generaron aprendizajes significativos. La herramienta didáctica es solo un medio que se utiliza para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa durante el proceso de enseñanza aprendizaje. *“Favorablemente. Gracias a convocarlos y que tengan interés en las actividades se lograban aprendizajes y avances... No hacía falta recordar lo que habíamos trabajado cada vez realizaban más de manera autónoma, el ejercicio se iba haciendo de manera automática, recordaban más”.*

El aprendizaje significativo surge en la medida en que el individuo se siente involucrado, el contexto mediado por las nuevas tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología sino como los actores educativos van a utilizar ese recurso en pos de generar ese aprendizaje (Muñoz Morales, P. A, 2012). Tener que acomodarse y adaptarse a las nuevas situaciones es un aprendizaje. Mediante la asimilación y la acomodación el sujeto puede dar significado a los aprendido. *“Si generaron un aprendizaje porque a través de la virtual se trabajó los tiempos de espera, fomentar la escucha que luego se pudo aplicar en la presencialidad”*

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el cual el principal protagonista es el sujeto quien construye su conocimiento haciéndolo parte de su esquema cognoscitivo mediante un proceso de aprendizaje dinámico y autocrítico.

Cuando se implementó la tecnología en los diferentes encuadres, las entrevistadas coincidieron en que la utilización de las mismas fue favorable para el desempeño de los sujetos. *“Favorablemente. Gracias a convocarlos y que tengan interés en las actividades se lograban aprendizajes y avances... No hacía falta recordar lo que habíamos trabajado cada vez realizaban más de manera autónoma, el ejercicio se iba haciendo de manera automática, recordaban más”*.

De allí el rol importante que cumplen en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), pues vertiginosamente se han convertido en uno de los pilares principales en el proceso de enseñanza aprendizaje durante la emergencia (Moreira Martínez, 2019).

4.4 Dificultades y beneficios en la utilización de las herramientas adoptadas en pandemia y la reutilización durante la presencialidad

La totalidad de los entrevistados considero que hubo dificultades en el desempeño de sus pacientes en cuanto a conectividad, focos de atención y permanencias. Estos al comienzo de la pandemia era una dificultad. *“Dificultades hubo en los casos más comprometidos, falta de atención, dificultad para enfocarse en la pantalla, pero con la participación de los padres se pudo ir logrando sostener la sesión”*. Con la utilización de los diversos materiales didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, se dan múltiples beneficios, que contribuyen al desarrollo integral de los individuos. La atención, la motivación, la memoria y la habituación se encuentran en total relación con el desarrollo del sujeto y estos dispositivos que durante la presencialidad no tenían cambios significativos, se desarrollaron de manera benéfica durante la virtualidad con la utilización de las nuevas tecnologías.

Entre los más relevantes se puede destacar que los niños interactúan en forma lúdica, se estimulan la comunicación verbal y no verbal, se desarrollan habilidades del pensamiento, mejoran la pronunciación y expresividad, desarrollan la imaginación y creatividad, hábitos de escucha, relacionan unos objetos con otros, promueven el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales, es decir se desarrollan los dispositivos básicos de aprendizajes en todos sus aspectos. (Frere y Mildred, 2013) *“Observe dificultad al principio, era difícil lograr que permanezcan delante de la pantalla, después partiendo desde sus intereses logre que se conecten más... tuvo*

beneficios porque sesiones que al principio duraban 5 minutos al finalizar el aislamiento ya duraban el tiempo de zoom o las video llamadas eran más largas”.

Luego con el pasar de los días y las sesiones, los pacientes se apropiaban del uso de las tecnologías y se convirtió en un beneficio, ya que se lograba mantener la sesión, los pacientes ya se apropiaban del conocimiento, de las rutinas. *“Dificultad si, tenía pacientes que les costaba mucho sentarse había días que querían y otros que no... Beneficios ya que se manejan mejor con la tecnología y los juegos virtuales, los cuales no se podía usar en la presencialidad y a ellos les gusta mucho”.* Como nombraba Martínez Moya (2009) las Tic son beneficiosas tanto en las relaciones sociales como el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento.

La mayoría de los entrevistados tienen en cuenta que las plataformas educativas digitales utilizadas durante la pandemia pueden ser tenidas en cuenta durante los abordajes en presencialidad. *“Todas menos zoom y meet, las interactivas en tiempo real siempre porque a veces no encuentras el material lúdico que necesitas... es esencial que sea dinámico el encuentro y aparte con juegos interactivos y digitales a todos los atrapa... hay que sacarle provecho a la tecnología”.*

La idea es que los juegos atraen, son divertidos y entretienen. Por eso es innovador utilizar sus dinámicas durante los procesos de enseñanza. Opinan que son un recurso innovador e interesante para utilizar en presencialidad, no solo porque son interactivas y dinámicas sino también porque las mismas captan la atención y los “atrapa”. *“Si obviamente, con aquellos pacientes que veo que no logro captar su atención en el plano y que tienen buen desempeño con la computadora, usaría wordwall, educaplay y liveworksheet... se pueden bajar las planillas e imprimir, aparte son interactivas y llaman la atención”.* Con la utilización de recursos gamificados, los dispositivos básicos de aprendizaje se desarrollan y fortalecen, generando un aprendizaje significativo.

5. Conclusión

Luego del análisis de los datos se puede concluir que la presente investigación ha demostrado las ventajas que presenta la utilización de las nuevas tecnologías para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje de los sujetos en época de pandemia.

Para ello, estudia el impacto que las nuevas tecnologías están produciendo en las prácticas pedagógicas y tiene, como principal objetivo, determinar hasta qué punto desde la perspectiva de los psicopedagogos, la enseñanza usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación se hace significativa.

Se ha analizado el uso de estas tecnologías y se ha puesto de manifiesto que estas herramientas hacen más significativo el aprendizaje. Las nuevas tecnologías son útiles e interesantes, permiten aprender y mejorar el rendimiento de los sujetos. La atención, la memoria, la habituación y la motivación se ven modificados a la hora de aprender significativamente de manera virtual y a distancia.

La presente investigación tuvo como finalidad conocer desde la perspectiva de los psicopedagogos, los resultados de la utilización de nuevas tecnologías para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje en los diversos ámbitos de intervención, durante el periodo de pandemia.

Particularmente, este trabajo consideró a psicopedagogos que trabajan en ámbitos de salud y educación, en contextos determinados, los cuales debieron cambiar su modo de intervención, sus encuadres y adoptar nuevos recursos en etapa de pandemia. Los mismos plantearon que debido a la emergencia tuvieron que optar por nuevos modos de intervención con los cuales no estaban familiarizados.

Los dispositivos básicos de aprendizaje en época de pandemia se pudieron desarrollar a través de la práctica, es por ello que es necesario implementar técnicas y estrategias innovadoras, en los diversos encuadres de tratamiento. En este sentido, la motivación es un pilar fundamental durante los contextos de virtualidad.

La educación actual se enfrenta a nuevas demandas de aprendizaje continuas, variadas, complejas y en las que las nuevas tecnologías y la teoría del aprendizaje significativo juegan un

papel fundamental, gracias a su capacidad de adaptación a nuevas circunstancias, nuevos entornos, nuevas metodologías y, principalmente, nuevas necesidades.

Este trabajo ha pretendido indagar sobre la incidencia de las TIC en los dispositivos básicos de aprendizaje como generadoras de aprendizaje significativo. Se pudo esclarecer qué nuevos modos de intervención y tratamiento se implementaron, teniendo en cuenta el distanciamiento social y las nuevas tecnologías para el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje.

En el escenario educativo actual, el aprendizaje significativo se postula como una de las alternativas más importantes a la hora de desarrollar el modelo futuro, y también presente, de la enseñanza. Para ello plantea la interacción entre los sujetos actores del proceso de enseñanza y el contexto. Se logró reconocer situaciones específicas en las cuales los procesos básicos de aprendizaje se vieron modificados gracias a las nuevas tecnologías.

Las cualidades beneficiosas que se establecieron durante el periodo de pandemia en los tratamientos psicopedagógicos con la utilización de nuevas tecnologías, parece recomendar que se tomen en consideración las enormes posibilidades de la utilización de las mismas cuando se retome la completa normalidad en presencialidad, como una prolongación necesaria en la práctica al abordar a aquellos sujetos en los cuales su desempeño se ve favorecido con la utilización de plataformas digitales.

6. Bibliografía citada

- Abrate, L. [., & Beltramino, L. (2020). *Aprendizajes y prácticas educativas en las actuales condiciones de epoca: covid-19*. Cordoba: Universidad Nacional de Cordoba. Facultad de Filosofia y Humanidades. Obtenido de <https://ffyh.unc.edu.ar/editorial/wp-content/uploads/sites/5/2020/12/APRENDIZAJES-Y-PRACTICAS-EDUCATIVAS-EN-LAS-ACTUALES-CONDICIONES-DE-EPOCA-COVID-19.pdf>
- Azcoaga, J. (1974). *Aprendizaje fisiologico y aprendizaje pedagogico*. Buenos Aires: Editorial Biblioteca.
- Azcoaga, J. (1987). *Psicologia lenguaje aprendizaje*. Buenos Aires : Ediciones Pedagogicas.
- Azcoaga, J., & Peña, E. (2008). *Los trastornos del aprendizaje: Perspectivas Neuropsicologicas*. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Bueno, c., & Santos, M. J. (2003). *Nuevas tecnologias y cultura*. Barcelona: Ed. Antropos.
- Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Revista infancia y sociedad*, 203-204.
- Collins, A. (1998). *El potencial de las tecnologias de la informacion para la educacion*. Madrid: Ed. Piramide.
- Dominique, V. (2018). *Humanidades digitales: la cultura frente a las nuevas tecnologias*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Dussel, I., Ferrante, p., & Dario, P. (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia: entre la emergencia, el compromiso y*. Buenos Aires: Unipe. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.org/Argentina/unipe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>
- Eslava-Cobos, J. [. (2008). *Los trastornos del aprendizaje: perspectivas neuropsicológicas*. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Fernandez, A., Trbaldo, S., & Kamijo, M. (2016). *Mobile learning, nuevas realidades en el aula*. La Rioja: Grupo Oceano.

- Filidoro, N., Enright, P., Lanza, C., & Mantegazza, S. (2020). *IV jornada de educacion y psicopedagogia. La psicopedagogia en tiempos de interpelaciones. Mesa 3: "nuebvos escenarios, tecnologias, medios y subjetividades"*. Ciudad Autonoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofia y Letras.
- Frere, F., & Mildred, M. (2013). Materiales didacticos innovadores, estrategias ludicas en el aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*, 25-34.
- Gordón Aguilar, F. d. (2020). *Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- Heredia Escorza, Y., & Sanchez Aradillas, A. L. (2013). *Teorias del aprendizaje en el contexto educativo*. Mexico: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Obtenido de https://es.scribd.com/read/498548849/Teorias-del-aprendizaje-en-el-contexto-educativo#__search-menu_707133
- Herrera, P., & Frejtman, V. (2010). *Pensar la educación en contextos de encierro: primeras aproximaciones a un campo en tensión*. Buenos Aires : Ministerio de Educacion de la Nacion.
- Moreira Martinez, P. (2019). Las Tics en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 1-12.
- Moya Martinez, A. M. (2009). Las nuevas tecnologias en la educacion. *Revista digital Innovacion y experiencias educativas* , 1-9.
- Muñoz Morales, P. A. (2012). *Elaboracion de material didactico*. Mexico: Red Tercer Milenio S.C.
- Padron Napoles, C. (2009). *Desarrollo de materiales didácticos desde una perspectiva basada en modelos* . Madrid: Universidad Carlos III.
- Pain, s. (1979). *Diagnostico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Vision.
- Perez Pulido, M. (2021). *El aprendizaje cooperativo y la gramificacion como buenas practicas docentes en las aulas de infantil*. Madrid: Editorial Inclusion.

- Quevedo-Álava, R. A. (2020). Psicopedagogía y TIC en período de COVID-19. Una reflexión para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 202-222. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/769>
- Sampieri, R., Callado, C., & Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. En R. Sacristan, C. Callado, & P. Lucio, *Cap 5: Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa*. Mexico: Mc Graw-Hill/Interamericana Editores, S.A.
- Schlemenson, S. (2005). *Subjetividad y lenguaje en la clínica psicopedagógica*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Tello Muñoz, N. (2017). *El psicopedagogo como mediador del proceso enseñanza-aprendizaje, una mirada desde los programas de Integración en Chile*. Chile: Universitat Ramon Llull. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10803/406144>
- Visca, j. (2008). *Clínica psicopedagógica. Epistemología convergente*. Buenos Aires: Visca y Visca.
- Volnovich, J. C. (2021). *Esta pandemia, aquel mundo: infancias y adolescencias en tránsito*. San Luis: Nueva Editorial Universitaria .

7. Anexos

7.1 Modelo de Entrevista

Guía de preguntas para las entrevistas a realizar a psicopedagogas que trabajan en los diferentes ámbitos de salud y educación:

Edad:

Profesión:

Modo de atención:

- 1- ¿Hace cuánto tiempo ejerce como psicopedagogo/a? ¿En qué ámbitos se desempeñó desde que comenzó a ejercer su profesión hasta la actualidad?
- 2- Antes de la pandemia, ¿cuál era su encuadre de tratamiento, su modalidad de intervención?
- 3- Como consecuencia de la pandemia ¿Qué cambios implementó en el encuadre de tratamiento?
- 4- ¿Estaba preparado/a para afrontar dichos cambios? ¿cómo los abordó?
- 5- ¿Contaba con algún conocimiento previo sobre la utilización de tecnología o con herramientas psicopedagógicas para desempeñarse en este nuevo contexto?
- 6- ¿Utilizó algún recurso o herramienta? ¿cuáles? ¿por qué?
- 7- ¿Logró apropiarse de dichos recursos y herramientas para desempeñar su rol?
- 8- Con la utilización de estos recursos y herramientas, ¿observó cambios? ¿cuáles?
- 9- Estos encuadres, estrategias y herramientas adoptadas ¿Repercutieron en el aprendizaje o desempeño escolar de sus pacientes? ¿Cómo?
- 10- A su parecer ¿generaron o no un aprendizaje significativo en los dispositivos básicos de aprendizaje? ¿por qué?

11- ¿Qué dificultades y beneficios observo en el desempeño de sus pacientes? ¿Por qué?

12- Luego del periodo de pandemia, ¿utilizaría estas mismas herramientas y dispositivos de manera presencial? ¿Cuáles? ¿por qué?

7.2 Matriz de datos

CATEGORIA DE ANALISIS	RESPUESTA DE LOS ENTREVISTADOS (E1,E2,E3,E4)	INTERPRETACIÓN
Encuadre de tratamiento, modalidad de intervención.	E1: <i>“Me desempeñe en centros educativos terapéuticos, en escuela y en consultorio... Antes de la pandemia ejercí de manera presencial, mi modalidad de intervención era según las necesidades de cada paciente... Utilizaba mucho apoyo visual y material concreto.”</i>	La mayoría de los entrevistados ejercen como psicopedagogas en el ámbito de salud y educación. Su modalidad de intervención antes del surgimiento de la pandemia era de manera presencial. Los encuentros duraban un tiempo determinado. Dos de ellas plantean que la atención era personalizada y una que la intervención era según la necesidad de cada paciente.
	E2: <i>“Me desempeñé en varios ámbitos... en escuelas como integradora, después en consultorio particular y en la actualidad pertenezco a un equipo de profesionales en un Cet... atendía de manera presencial a cada uno de los pacientes, con encuadres de 1 hora aproximadamente, en el lugar destinado para la atención psicopedagógica”</i>	
	E3: <i>“Ejerzo hace 4 años, como acompañante externo, consultorio, actualmente en Cet... Antes de la pandemia, la atención era personalizada, la intervención se hacía de forma directa, tanto con los niños como con los padres”.</i>	
	E4: <i>“Hace 3 años ejerzo, en el ámbito educativo y salud porque estuve en centro de día... Antes de la pandemia trabajaba de manera presencial y personalizada en sala”.</i>	

Cambios implementados en el encuadre de tratamiento con el surgimiento de la pandemia.	E1: <i>“Tuve que comenzar a trabajar de manera virtual... lo decidía cada familia, no se podía sostener en el tiempo. Muchas familias sentían que esa modalidad no era positiva... Psicopedagogía quedaba relegada”.</i>	Las entrevistadas concuerdan en que los cambios implementados en el encuadre con el surgimiento de la pandemia fue la virtualidad. Debieron realizar muchos cambios y dependían de la ayuda de las familias, los tiempos del grupo y de las dificultades de cada paciente. Comenzaron a utilizar más la tecnología.
	E2: <i>“Ya no podía trabajar de manera presencial y tuve que familiarizarme con la tecnología... tuve que hacer muchos cambios... realizaba videos, video llamadas y zoom con cada uno o los juntaba en grupos de dos o tres pacientes y hacia abordajes grupales”</i>	
	E3: <i>“El tratamiento se comenzó a realizar a distancia, de forma virtual, se pidió que los pacientes en lo posible se ubiquen en un lugar tranquilo y solos para evitar cualquier distracción... Según el diagnóstico en algunos casos esto fue posible, pero en muchos otros no, también hubo más participación de la familia”.</i>	
	E4: <i>“Empecé a utilizar más la tecnología dependiendo las dificultades de cada chico, comencé a trabajar de manera virtual, trabajé presencial y virtual casi toda la pandemia”.</i>	
Preparación ante los cambios acontecidos	E1: <i>“No estaba preparada por no tener los recursos tecnológicos, había actividades que no podía realizarlas. Anticipaba antes de los encuentros, enviaba el material con anterioridad desde el WhatsApp y los orientaba para preparar el material, trabajaba en base a eso, pero fue muy difícil. Se buscaba remarcar el encuadre. Se trabajaba más con la familia”.</i>	Las entrevistadas consideran que no estaban preparadas para abordar los cambios acontecidos. Que de manera repentina debieron adoptar nuevos conocimientos sobre su uso. Se cuestionaban cómo trabajar de manera virtual en cada encuentro. Indagaron sobre cómo abordaron la situación sus
	E2: <i>“No estaba preparada para estos cambios, tuve que de un día para el otro pensar cómo iba a trabajar con esta población a distancia... Tuve que buscar información indagar como</i>	

	<i>trabajaban algunos compañeros e implementar el uso de tecnología en consultorio</i> E3: <i>“No estaba preparada, pienso que lo virtual es muy distante y frío. Fui aprendiendo a utilizar distintas técnicas que fueron de mucha ayuda”.</i> E4: <i>“No estaba preparada porque las instituciones no me dieron las estrategias ni las herramientas para abordarlas, no sabía cómo manejar zoom, las páginas de juego”.</i>	colegas y fueron aprendiendo día a día. Algunas entrevistadas consideran que paso lo mismo con las familias y pacientes.
Conocimiento previo para el desempeño en el nuevo contexto de aislamiento	E1: <i>“Si todo lo que es el uso de tecnología si, desde la utilización de páginas o aparatos y aplicaciones, desde lo complicada que estaba pude hacerlo más llevadero o fácil para los chicos, me ayudo a descubrir paginas interactivas”.</i> E2: <i>“Contaba con el uso básico de una computadora, no tenía ni idea de que existían plataformas educativas o juegos didácticos que me sirvieran para desempeñar mi rol. Sabia armar pruebas pedagógicas en Word pero nunca se me ocurrió armar una ruleta interactiva”</i> E3: <i>“Fui aprendiendo durante la marcha, alguna plataforma las conocía, otras no... Las herramientas que utilicé las fui conociendo y armando en algunos casos a medida que iba trabajando con el paciente”.</i> E4: <i>“Si tenía conocimiento básico de tecnología y sino me las ingeniaba... Con algunas herramientas sí, pero con la mayoría no”.</i>	La mayoría de las entrevistadas contaba con conocimiento sobre la utilización de la tecnología en sentido básico. Como ser el uso de las computadoras, Word o Excel, aquellos programas de uso cotidiano. Pero, no tenían conocimiento y si lo tenían no sabían cómo usar las plataformas educativas y juegos didácticos que comenzaron a usar. Algunas los descubrieron con el surgimiento de la pandemia, a otras nunca se les hubiera ocurrido. Una entrevistada contesta que “nunca se le ocurrió”. Otra que las fue conociendo a medida que avanzaba.

		Se podría decir como lo recalca una de las entrevistadas “fueron aprendiendo durante la marcha”
Recursos o herramientas utilizadas	E1: <i>“Sí utilice plataformas no solo de comunicación sino también interactivas de juegos editores de videos. Usaba liveworksheet, activitea, zoom, meet, viva video, orientación Andujar... porque son dinámicas, tenía facilidad de compartir y con un click acceden a lo mismo”.</i>	Todas las entrevistadas coinciden que durante estos nuevos encuadres y con la implementación de la virtualidad utilizaron como recursos o herramientas para el desarrollo de las sesiones plataformas virtuales no solo de comunicación como ser video llamadas, zoom o meet, sino también plataformas educativas como liveworksheet, wordwall, educaplay, entre otras.
	E2: <i>“Si, utilicé varios... comencé armando videos con una aplicación de videos que se enviaba a cada uno de los pacientes, después aprendí a usar zoom y plataformas educativas como liveworksheet, wordwall, educaplay, youtube las cuales compartía por zoom o video llamada dando vuelta la cámara... era una manera de hacer más interactivas las sesiones y porque llamaban más la atención”.</i>	
	E3: <i>“Con los niños con dificultades de aprendizaje se utilizó Excel en matemáticas, Word en prácticas del lenguaje, se hizo adaptaciones de cuentos, juegos virtuales entre otros”.</i>	
	E4: <i>“Si, utilice zoom para las reuniones, wordwall para juegos digitales... En una clase empezaba a hacer un juego y después jugábamos con ese juego de manera virtual para que sea asincrónica. utilice estos recursos porque me los recomendaron”.</i>	
Cambios en el aprendizaje o	E1: <i>“Si observe cambios favorables porque les gustaban... permitían no solo convocarlos</i>	Con respecto a la utilización de los recursos

desempeño de los pacientes con la utilización de las herramientas	<i>lúdicamente, sino que también las mayorías de las actividades las armaba en base a sus intereses personales... La motivación, se incrementó el tiempo de permanencias que no estén tan dispersos, prestaban más atención”.</i>	y herramientas, observaron cambios favorables y positivos en el aprendizaje y desempeño de sus pacientes.
	<i>E2: “Si observé cambios... a través de la pantalla estaban más atentos, conectados, tenían mayor tiempo de permanencia... al principio fue difícil, pero con ayuda de la familia lo pude lograr... sus tiempos de permanencia aumentaron, así como su atención. Hasta lograron mayor desarrollo del lenguaje, tenía pacientes que en persona ni hablaban y por zoom hablaban todo algo que en consultorio no lo veía, o me costaba mucho lograrlo”.</i>	Los veían más participativos, atentos, con mayor tiempo de permanencia y atención durante los encuentros. Destacan que la utilización de tecnología los entretiene. Dos de las entrevistadas admiten que se parte desde su interés y eso los motiva y convoca lúdicamente.
	<i>E3: “Si, fue muy positivo ya que hubo más presencia familiar y en casi todos los casos más compromiso a la hora de realizar la sesión”.</i>	
	<i>E4: “Si, hay muchos nenes que se manejan mejor con la tecnología, les gusta más, se entretienen más... en algunos momentos es más el uno a uno. Algunos se los veía más participativos que presencialmente, se iba mediando utilizando estrategias... repercutieron siempre y cuando se partía de los interés de ellos, se veía favorable su desempeño y aprendizaje”.</i>	
Generación de aprendizaje significativo	<i>E1: “Favorablemente. Gracias a convocarlos y que tengan interés en las actividades se lograban aprendizajes y avances... No hacía falta recordar lo que habíamos trabajado cada vez realizaban más de manera autónoma, el</i>	Según la mirada de los entrevistados, la utilización de recursos y plataformas educativas digitales generaron

	<i>ejercicio se iba haciendo de manera automática, recordaban más”.</i> <i>E2: “Yo creo que sí, porque tuvieron al igual que yo que acomodarse a otros tiempos otro espacio, otros juegos, que antes no sabían o no frecuentaban, mas allá de que siempre estaban en contacto con pantallas, pero no de una manera pedagógica”.</i> <i>E3: “Si, el aprendizaje se logró de la misma forma que cuando se atiende de forma presencial”</i> <i>E4: “Si generaron un aprendizaje porque a través de la virtual se trabajó los tiempos de espera, fomentar la escucha que luego se pudo aplicar en la presencialidad”.</i>	aprendizajes significativos. Tener que acomodarse y adaptarse a las nuevas situaciones es un aprendizaje.
Dificultades y beneficios	<i>E1: “Hubo dificultad al comienzo. Había dificultad para que se quieran conectar. Ya tenían muchas horas de conectividad con la escuela y esas no eran de su interés hasta que se logró captar su atención, aparte la dificultad en los horarios y conectividad... Era ir viendo semana a semana. Estaba el que no quería y el que no podía”.</i> <i>E2: “Observe dificultad al principio era difícil lograr que permanezcan delante de la pantalla, después partiendo desde sus intereses logre que se conecten más... tuvo beneficios porque sesiones que al principio duraban 5 minutos al finalizar el aislamiento ya duraban el tiempo de zoom o las video llamadas eran más largas”.</i> <i>E3: “Dificultades hubo en los casos más comprometidos, falta de atención, dificultad para enfocarse en la pantalla, pero con la</i>	La totalidad de los entrevistados considero que hubo dificultades en el desempeño de sus pacientes en cuanto a conectividad, focos de atención y permanencias. Estos al comienzo de la pandemia era una dificultad. Luego con el pasar de los días y las sesiones, los pacientes se apropiaban del uso de las tecnologías y se convirtió en un beneficio, ya que se lograba mantener la sesión, los pacientes ya se apropiaban del

	participación de los padres se pudo ir logrando sostener la sesión”.	conocimiento, de las rutinas.
	E4: <i>“Dificultad si, tenía pacientes que les costaba mucho sentarse había días que querían y otros que no... Beneficios ya que se manejan mejor con la tecnología y los juegos virtuales, los cuales no se podía usar en la presencialidad y a ellos les gusta mucho”.</i>	
Utilización de las herramientas adoptadas en pandemia, en la presencialidad	E1: <i>“Todas menos zoom y meet, las interactivas en tiempo real siempre porque a veces no encuentras el material lúdico que necesitas... es esencial que sea dinámico el encuentro y aparte con juegos interactivos y digitales a todos los atrapa... hay que sacarle provecho a la tecnología”.</i>	La mayoría de los entrevistados tienen en cuenta que la utilización de las plataformas educativas digitales adoptada en pandemia también son un recurso innovador e interesante para utilizar en presencialidad, no solo porque son interactivas y dinámicas sino también porque las mismas captan la atención y los “atrapa”.
	E2: <i>“Si obviamente, con aquellos pacientes que veo que no logro captar su atención en el plano y que tienen buen desempeño con la computadora, usaría wordwall, educaplay y liveworksheet... se pueden bajar las planillas e imprimir, aparte son interactivas y llaman la atención”.</i>	
	E3: <i>“Utilizaría las plataformas de trabajo, las páginas de juegos y actividades... no volvería a utilizar la modalidad de video llamada, creo que en ella se pierde mucho el estar con el otro, el poder ver de forma personal cómo actúa, como se desempeña ante las dificultades”.</i>	
	E4: <i>“Si utilizaría los juegos virtuales, es más, los sigo utilizando porque al ver que llamaban la atención los implemento de manera presencial”.</i>	