FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGÍA
PROFESORADO UNIVERSITARIO PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y SUPERIOR

Título del trabajo:

"RELEVAMIENTO DEL PERFIL PROSUMIDOR DE ESTUDIANTES DE NIVEL SUPERIOR PARA SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO DE AULAS VIRTUALES.
RECURSOS DIGITALES Y CLASE INVERTIDA, COMO DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS PARA EL APRENDIZAJE."

Título a obtener: **Profesor Universitario para el Nivel Secundario y Superior**

Alumna: **Claudia M. Confalonieri**

2022

1. Carátula
2. Índice…...……..1
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA …….....3
3.1.Introducción y Preguntas de investigación……..……..…….3
3.2. Objetivos…….……...……..……...5
3.3.Palabras claves …...……...……..……...5
3.4. Justificación……...……...……..……5
4. MARCO TEÓRICO
CAPÍTULO I: LA TECNOLOGÍA ECUCATIVA……...8
4.1. El uso de las TIC: antecedentes de la tecnología en educación…...……..8
4.2.De las TIC a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento). Interactividad, creación de contenidos y participación…….……9
4.3. El aula "sin muros". Prosumidores y aprendizaje…….……...10
CAPITULO II: TECNOLOGÍA EDUCATIVA YMEDIACIÓN TECNOLOGICA……...… 12
4.4. Pensar el aula sin muros. Reconfiguraciones del espacio, entre lo presencial y lo virtual. ……... 12
4.5. Educación virtual. Una mirada retrospectiva sobre las prácticas educativas: de la educación a distancia a la educación en línea ……..…14
4.6. Tecnología educativa: hibridación y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....15
4.7. Mediación tecnológica y aulas virtuales. El aprendizaje ubicuo en la cultura digital……..…….17
CAPÍTULO III: TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN PERSPECTIVA DIDÁCTICA…….…..…20
4.8. Flipped Classroom. Clase invertida: otra forma de enseñar y aprender…...20
4.9. TAC y diseño de materiales educativos digitales como estrategia didáctica. Narrativa transmedia, hipertexto y gamificación…….……23
4.10. Docentes y alumnos Prosumidores. Nuevos roles, nuevos modos de enseñar y aprender……...25
5. MARCO METODOLOGICO……..…….....28
5.1. Población y muestra (Contexto de estudio. Factores).....28
5.2. Instrumentos de investigación……...……...……..……...29
5.3.Resultados…….… 31
5.4.Análisis de los resultados...……...……...…..32
5.5.Conclusiones……..……...36
6. PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN…….…….…….37
6.1. Objetivos de la intervención……..…….……..37
6.2. Propuesta de intervención …….....38
6.3. Lugar…..……..…….…….40
6.4. Temporalidad…….……...40
6.5. Destinatarios…….……41
6.6. Factibilidad o Viabilidad y recursos…….……..……..41
6.7. Impacto…….……..…….…41

6.8.Resultados esperados……..….41
7. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS..……..…….…….42
8. BIBLIOGRAFÍA……..…….…….…...45
9. ANEXOS…….…….…….…...48

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1. Introducción y Preguntas de investigación

En los últimos años, el creciente uso de las Tecnologías de la información y la educación (TIC) aplicadas al ámbito educativo, permitieron el avance y formulación de nuevas metodologías y herramientas al servicio del aprendizaje.

En esta línea de trabajo se encuentran los primeros recursos educativos para abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante las TIC aplicadas en aulas presenciales, a partir del diseño de recursos digitales elaborados por el docente, a partir de películas, videos, archivos estáticos como PDF, o en los últimos años, mediante recursos dinámicos interactivos como la gamificación y la realidad aumentada, y en particular con la posibilidad de diseñar materiales educativos "a medida" del grupo de estudiantes y los contenidos temáticos a desarrollar.

Poco a poco, el uso de plataformas virtuales, comenzó a implementarse en distintos ámbitos, por ejemplo, el área de servicios financieros ya sea través de los bancos, medios de pago electrónicos, o el acceso a espacios de capacitación y formación profesional utilizadas por empresas privadas para entrenar y capacitar el personal, lo cual, podemos encontrar su continuidad en el ámbito educativo, por ejemplo en el uso de plataformas virtuales en las instituciones de estudios de nivel superior.

En la actualidad, para muchos estudiantes, es un hecho cotidiano el acceso a los estudios superiores terciarios, universitarios y de posgrado, partir del uso de plataformas virtuales diseñadas para llevar adelante experiencias de aprendizaje. Sin embargo, cabe aclarar que antes de la situación de Pandemia, el acceso a la educación virtual, era una opción disponible, pero no siempre utilizada; no obstante, la situación de ASPO / DISPO obligó a que la educación virtual se convierta en la modalidad de acceso al aprendizaje, por tanto, ya no se trata de una opción, sino de una situación en la cual docentes y estudiantes debieron incorporar elementos digitales para lograr el acceso y continuidad del aprendizaje.

Estas modificaciones en los modos de enseñar y aprender, dan lugar a nuevas perspectivas en el uso de recursos digitales, y una nueva modalidad de acceso al conocimiento, en el cual la virtualidad, lleva a una revisión y reformulación de modelos vinculados al uso pedagógico de los recursos digitales que modifican el modo de enseñar y aprender.

En este sentido, el tema de investigación, aborda el uso de las TIC, pero desde su cambio y transformación en TAC, esto es Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento: el uso de recursos digitales como dispositivos de aprendizaje, en el espacio virtual (y también puede ser presencial) para la construcción del conocimiento. Al cambio de perspectiva (TAC), se suma el uso de aulas virtuales, con otro enfoque de trabajo, en el cual una plataforma educativa virtual, ya no es simplemente un espacio en el cual se "cargan" o "suben" documentos de estudio, lectura y trabajo, sino que se modifica la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje y, se transforma en una nueva modalidad pedagógica de trabajo conocida como Aula invertida o Flipped Classroom, en la cual docentes y estudiantes, asumen un rol activo, desde una reconfiguración del espacio y las prácticas educativas.

En relación a lo anteriormente expuesto, es una realidad que las tecnologías invadieron todos los espacios personales, sociales, laborales, entre otros, y el ámbito áulico no escapa a esta situación. Finalizado el período de ASPO / DISPO nos encontramos frente a una importante frecuencia de uso e implementación de recursos digitales en el ámbito áulico, indistintamente de su nivel educativo, lo cual permite repensar y en algunos casos, afianzar la educación hibrida en el desarrollo de las clases semi presenciales con soportes virtuales, y la modalidad del aula invertida.

Ante estos cambios, surge la oportunidad de ampliar, intensificar y en muchos casos, implementar en la cotidianeidad el uso de estos recursos digitales en el aula. Es por ello que ante estas nuevas posibilidades de aprender, los docentes requieren disponer de información sobre aquellos recursos que sus alumnos conocen y utilizan para interactuar en el espacio digital, esto significa identificar aquellos que aplican para la generación de contenido, como también los que consumen en la cotidianeidad.

Para ello se plantea la propuesta pensar en el uso de aulas virtuales, ya sea como extensión de la clase o el uso del aula invertida (Flipped Classroom), lo cual requiere la configuración de un aula virtual, en el campus educativo de la institución y poner en situación de aprendizaje al grupo de alumnos, a quienes se les explica esta dinámica de trabajo como también los recursos que se cargan en las sucesivas clases del aula.

En este caso, se trata de elaborar una herramienta de recolección de datos que permita a los docentes investigar el uso de recursos digitales por parte de alumnos de primer año de nivel superior, en un Instituto Superior de una carrera de Profesorado, en una institución pública del interior de la provincia de Santa Fe.

Para ello se plantea a los docentes la propuesta de participar, mediante sus aportes, en el desarrollo una encuesta digital que permite recolectar datos para construir el perfil prosumidor de los estudiantes, a los fines de aplicarlos en el diseño de las aulas virtuales, como también para aquellos docentes que desean abordar su estrategia didáctica mediante la clase invertida (Flipped Classroom).

Esto permitirá a los docentes disponer de información para la configuración de las aulas virtuales, en el campus educativo de la institución, como también incorporar esta propuesta en la planificación en relación a las estrategias didácticas y los recursos digitales a implementar en las sucesivas clases del aula virtual.

Un punto a considerar, es la posibilidad de interacción con los alumnos mediante los distintos canales de comunicación habilitados en la plataforma, de manera que esto posibilita tener un seguimiento de sus actividades educativas académicas, y a su vez, permite acceder a datos concretos para conocer cómo el uso de estos recursos puede contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esto exige repensar las estrategias pedagógicas y adaptar las actividades a un aula flexible en materia de acceso (entendido como ubicuidad), donde los contenidos están disponibles para su lectura en cualquier momento y lugar, un espacio en el cual no sólo se accede al conocimiento, sino también, a partir de actividades específicamente diseñadas, permita la posibilidad de construirlo, es decir, producir saberes a partir de actividades didácticas, y que posteriormente, el estudiante, pueda compartirlas con otros, es decir, socializar el conocimiento y la experiencia de aprendizaje, mediante el diseño de actividades, la gestión de contenidos educativos digitales (no sólo on line, sino también off line) y una planificación didáctica que contemple el uso de las nuevas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

Se instituye así, un rol activo, que permite que cada estudiante pueda tomar intervención en su proceso de aprendizaje. De esta manera avanza en su formación, desde un proceso educativo con base en el aprendizaje significativo, que a su vez, permite el desarrollo de las competencias digitales, vinculadas a la sociedad del conocimiento y que forman parte del nuevo escenario socioeducativo del siglo veintiuno.

A partir de esta modificación de roles, el docente, tiene la opción de generar materiales educativos digitales acorde, a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, y los alumnos, en tanto Prosumidores no sólo pueden acceder al conocimiento, sino que, además, pueden producirlo (Islas, 2010)., es decir, intervienen

en la producción de saberes, a partir de la interactividad, la participación y el intercambio a partir del uso de dispositivos y recursos digitales.

Identificar este perfil, implica preguntarse ¿Qué recursos digitales utilizan? ¿qué consumen en digital? ¿Qué soportes utilizan para compartir contenidos? ¿Cómo se comunican? ¿Cómo es la modalidad de interacción? ¿Qué comparten en la virtualidad? ¿Cuáles son los contenidos que crean? ¿Dónde los publican? Entre otras dudas.

Plantearse interrogantes y pensar estrategias didácticas desde una perspectiva digital, demanda que el docente, pueda adecuar la modalidad de trabajo en al uso de contenidos digitales, en especial ante las oportunidades que brinda la educación híbrida y los entornos virtuales de aprendizaje, entonces, desde esta perspectiva cabe preguntarse ¿cuáles son aquellos recursos digitales que los alumnos utilizan en la cotidianeidad y que pueden aplicase en el aula virtual?

En este sentido, puede considerarse que el aula también es un espacio donde también es posible utilizar recursos digitales que son parte del uso social y personal cotidiano. Los saberes externos en el uso y manejo de recursos digitales, puedan impulsar los aprendizajes en el interior de un espacio virtual institucional, y en este sentido bien puede aplicarse el concepto de *aula porosa* (Lion, 2018) como el espacio donde convergen los conocimientos del exterior y se incorporan al aula, enriqueciendo las miradas y creando un ambiente de aprendizaje.

3.2.Objetivos

General

- Investigar el perfil prosumidor de los estudiantes de primer año de nivel superior, a fin de conocer el uso de recursos digitales, en tanto producción y consumo, para su posterior implementación como dispositivos aprendizaje, para la implementación y gestión de un aula virtual.

Específicos

- Relevar los recursos digitales que utilizan los estudiantes para producir contenidos en el ámbito académico.
- Identificar aquellos recursos digitales que consumen en su cotidianeidad y pueden aplicarse en el aula virtual.
- Cotejar los recursos digitales más utilizados en la cotidianeidad y considerar los más apropiados para la gestión de un aula virtual.

3.3.Palabras clave

Educación Híbrida – Mediación tecnológica - Prosumidor – Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) - Clase invertida (Flipped Classroom)

3.4.Justificación

En tanto problema de investigación, la propuesta busca investigar y conocer aquellos recursos digitales que los alumnos utilizan, para producir sus contenidos en el ámbito académico, como también aquellos que consumen en su cotidianeidad. La propuesta de identificación de uso de recursos digitales por parte de este grupo de alumnos, permitirá a los docentes, identificar los más utilizados por los alumnos, a fin elegir aquellos que pueden ser incorporados en el proceso de planificación y configurarlos en el diseño de las aulas virtuales disponibles desde el campus educativo de la institución.

4. Marco teórico

CAPÍTULO I

LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

4.1. El uso de las TIC: antecedentes de la tecnología en Educación

La llegada de la tecnología, provocó cambios en distintas áreas; su presencia es constante y transversal en la vida cotidiana. El sistema educativo no es ajeno a ello, sin embargo, pensar en la tecnología educativa nos lleva a un breve recorrido histórico, en cuanto al uso de recursos tecnológicos en el aula.

En relación a la denominación inicial como Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, si bien hay un importante cúmulo de bibliografía, originariamente, hablar de TIC, remite un uso vinculado a lo instrumentalista, es decir, a la implementación de medios y soportes aplicados a los procesos de educación en el aula (Fainholc, 2012). En este sentido, la tecnología es pensada como un recurso didáctico en el cual, se utilizaban cañones, pantallas para proyección, dispositivos multimedia, y computadoras o mediante el uso de materiales educativos en otros soportes.

Un ejemplo de la incorporación de TIC en educación lo encontramos en la industria editorial, que poco a poco comenzó a incluir soportes didácticos en base a tecnología en sus libros de actividades. Esto fue parte de lo novedoso e innovador: inicialmente, en un diskette con materiales estáticos como, texto y fotografías, lo cual, posteriormente, fue innovando acorde al desarrollo tecnológico.

Así, el diskette, fue reemplazado por el uso un CD ROM, con mayor capacidad de almacenamiento y la incorporación de actividades multimedia, es decir, mediante el diseño de recursos dinámicos con sonido, imagen, texto, video, fotografías, entre otros, que acompañaba el libro de actividades, para que el alumno pudiera visualizar y tener disponible como material de consulta o actividades a realizar en los ejercicios escolares.

En esta línea, también las computadoras comenzaron a incursionar en la escuela: así, el acceso a las computadoras se realizaba en una sala informática o "gabinete", ya que las computadoras no estaban disponibles masivamente como en la actualidad, en que un importante porcentaje de los hogares, dispone de con una computadora o laptop en el domicilio, (además de un dispositivo móvil).

De este modo, la sala de informática era el espacio para aprender "computación" a partir del uso de software de gestión mediante de programas (Word, Excel, entre otros) o para realizar actividades que permitían pasar del formato papel al formato digital,

como los trabajos prácticos o planillas, con lo cual, los gabinetes o laboratorios de "informática" de las escuelas, eran el espacio único de acceso para muchos Docentes y alumnos al ámbito digital.

En este aspecto también es pertinente señalar la importancia de los cambios digitales y su impacto en la cotidianeidad, otro ejemplo es el uso del material impreso, tan recurrente en el ámbito educativo y que actualmente, se transformó en digital, entre ellos, podemos mencionar por ejemplo los e-book y archivos en PDF, y los soportes que posibilitan su portabilidad.

Inicialmente los trabajos prácticos, o actividades, se grababan en archivos y se trasladaban un diskette, luego, se amplió la capacidad de almacenamiento y se podía grabar a un CD, posteriormente, apareció el Pen Drive o memoria USB con mayor capacidad y, actualmente los dispositivos celulares ofrecen portabilidad y a su vez, el almacenamiento en la nube (Cloud) con la opción de compartir y trabajar en línea con "otros".

Con este simple ejemplo, queda claro cómo la digitalización transformó el resguardo de copias y documentos, lo cual también es aplicable al entorno educativo, brindando opciones para abordar el aprendizaje desde la ubicuidad, es decir, conectados en cualquier momento y lugar: instantáneo, móvil y social.

Estos cambios, derivados en lo que se enmarca en la innovación tecnológica, llevaron a los docentes y alumnos hacia modificaciones en la dinámica de las clases. En especial al incorporar otro modo de acceder a la información y al conocimiento, trajo aparejado cambios significativos – quizás paulatinos al inicio, pero que se aceleraron de manera abrupta con la pandemia- que continúan hasta nuestros días, y deriva en la posibilidad de implementar nuevas formas de abordar las prácticas educativas.

Sin embargo, en muchas instituciones educativas, se sostiene la mirada artefactual o centrada en los medios y soportes tecnológicos en la educación, un fin instrumentalista, utilitario, y no desde la perspectiva de enriquecer la enseñanza (Maggio, 2012) a partir de las posibilidades de contribución a la generación del conocimiento, es decir, pensar en tanto espacio disciplinar que permita abordar la formación docente y el rediseño de las prácticas educativas, en relación a la valorización del aprendizaje desde una perspectiva científico – tecnológica.

Esta situación, limita el avance del uso de la *innovación tecnológica en educación* (Fainholc, 2012:97) entendida como un proceso basado en el diseño tecnológico – productivo, a partir de la incorporación de invenciones tecnológicas,

como resultado de la investigación y el desarrollo, que contempla nuevos conocimientos aplicados a la gestión de procesos para las producciones de bienes y servicios, y entre ellos, el ámbito educativo.

Es por ello que el presente trabajo de investigación, pretende avanzar hacia otra perspectiva del uso de las TIC, para pensar desde las TAC, de manera de resignficar el concepto de aprendizaje.

Esta perspectiva implica abordar el diseño de experiencias educativas, que pongan en juego procesos cognitivos no sólo individuales, sino también grupales a partir del diseño de materiales educativos digitales aplicables, en un aula virtual de un curso del ciclo de formación del Profesorado, de un instituto Superior del interior de la provincia de Santa Fe.

4.2. De las TIC a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento). Interactividad, creación de contenidos y participación.

Conforme el avance de la tecnología en nuestra vida cotidiana, es un hecho real que las TIC modificaron la forma de acceder a la información y la comunicación, si pensamos en más ejemplos aplicados a la cotidianeidad, podemos remitirnos al material impreso: en muchos casos se deja de utilizar el papel para migrar al soporte digital.

En el ámbito de la educación, el libro, si bien continúa vigente en soporte papel, también presenta la posibilidad de acceso digital, al ingresar a un sitio web para descargarlo en un soporte personal –Pen Drive, Notebook, Celular, entre otros- o bien almacenarlo en una cuenta personal en la nube (Cloud) para disponer su lectura on line en cualquier momento y lugar, o también transformándose en un sitio de consultas, por ejemplo el diccionario, actualmente puede consultarse on line a través del sitio oficial de la Real Academia Española, con lo cual, ya no es necesario recurrir a la biblioteca a retirar los enormes ejemplares de diccionarios enciclopédicos para consultar.

Estas opciones, demuestra la existencia de una nueva forma acceder al conocimiento, y la posibilidad de repensar el modo de abordar los procesos de enseñanza aprendizaje.

En relación a lo anteriormente expuesto, el desarrollo tecnológico es constante y permanente, actualmente brinda una posibilidad de una mayor interacción en el acceso a los recursos digitales, por ejemplo, no se lee en digital, sino que también se puede descargar la información, pero además se presenta una particularidad que antes no era

factible: hoy existe la posibilidad de generar información, y a partir de ello, producir, es decir, generar conocimiento, con la posibilidad de gestionarlo y compartirlo.

Este campo de posibilidades, trae consigo la revisión del término utilizado anteriormente, el cual surgió como fruto de los inicios de la sociedad de la información, es decir las TIC, para dar lugar a una nueva forma de pensar el acceso y posibilidades que brinda el ámbito digital, y con ello el cambio de siglas que hacen referencia a la transformación en TAC, esto es Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

Este cambio impacta de manera significativo en el acceso al ámbito digital: cambia la funcionalidad de los recursos, modifica el rol de los usuarios y permite otras experiencias enmarcadas en el ámbito de la interactividad. Este cambio, no es menor, sino que tiene un impacto significativo en la cotidianeidad: genera instancias permiten comportamientos y acciones concretas en materia de experiencias digitales, como por ejemplo la posibilidad de elegir, comunicar, participar, interactuar, compartir –entre otras-.

Por tanto, el uso y acceso al ámbito digital desde el la perspectiva de la tecnología para el aprendizaje y el conocimiento, abren un nuevo panorama y en el campo educativo, surge la posibilidad de repensar el espacio áulico, como un nuevo escenario para el proceso formativo de los estudiantes.

Esto implica revisar las prácticas de enseñanza – aprendizaje, el uso de los recursos educativos, la planificación didáctica, la modalidad de trabajo, entre otros aspectos, de manera de replantearse las dinámicas del proceso formativo.

Ante esta realidad, podemos pensar en una reconversión de los espacios educativos, con una perspectiva flexible y a su vez, dinámica, ya sean espacios formales, como por ejemplo, a través de una plataforma gestionada por una institución educativa, o bien espacios informales, es decir, por fuera del marco institucional, creada por los propios usuarios con objetivos particulares, como por ejemplo, un grupo de facebook ó whastapp, generado por los propios alumnos, para comunicarse y compartir archivos de estudio al interior del grupo.

Hablar las TAC en el marco de la educación, e implica resignificar el aula como espacio de aprendizaje, esto es correrse del aula tradicional, en la cual el libro impreso, los bancos en fila y el pizarrón, eran el eje de trabajo. En cambio, en la educación digital, cambia la configuración del espacio, lo que algunos autores denominan como el “aula sin muros”.

4.3. El aula sin muros. Ubicuidad, prosumidores y aprendizaje

El aula sin muros, es un término planteado por McLuhan hace algunas décadas, bajo la idea de "Aldea global", para referirse a la influencia de los medios de comunicación y la tecnología en el mundo, en particular, con la posibilidad de la tele educación, como espacio que trasciende la de la escuela y que permite transitar procesos de aprendizaje mediados por la tecnología. Sin embargo, este término, resurge en los últimos años, relacionado a la implementación de la digitalización en la educación, en especial vinculado a la educación on line, ya que la característica fundamental, radica en su virtualidad, es decir, en la no en la habitabilidad de un espacio físico como tal, sino en la participación de un espacio virtual, al que se accede mediante un usuario identificado.

Este acceso, requiere la conexión a internet desde una computadora, celular o tablet, y esto le brinda la propiedad de la ubicuidad, es decir un aula disponible en cualquier momento del día, desde cualquier lugar y ubicación geográfica.

Al respecto, es necesario reconocer la importancia que reviste la ubicuidad, que cobra fuerza, como elemento posibilitador del acceso a la educación on line. En particular podemos señalar que la virtualidad y la ubicuidad, permiten estudiar aún ante las situaciones de dispersión geográfica, inconvenientes de transporte, climáticos, o recientemente, el ejemplo más claro, situaciones de confinamiento, como quedó demostrado en las condiciones de de ASPO / DISPO generada por la Pandemia COVID-19. En este aspecto, la ubicuidad ha permitido (pese a todas las limitaciones de conectividad deficiente) de alguna manera, asistir a clases virtuales o al menos, participar de un aula virtual para acceder a contenidos, consignas de trabajo, clases mediante video llamada y así, sostener trayectorias educativas de los estudiantes, frente a la necesidad de mantener la continuidad pedagógica.

Pensar en un aula disponible desde la ubicuidad, sin muros y desde las TAC, nos lleva a repensar el ejercicio docente, lo cual, representa sin lugar a dudas, un desafío que implica revisar las prácticas docentes tradicionales, para renovarlas y reencauzarlas, acordes a las demandas de la tecnología educativa actual. Incorporar una metodología apropiada al ámbito digital, en particular para alumnos que no sólo interactúan en digital, sino que consumen y producen en el espacio virtual.

En relación a las consideraciones anteriores, surge el gran desafío de gestionar espacio educativo virtual a partir de un perfil de alumno en tanto, Prosumidor.

Desde este enfoque, el docente además de abordar la selección y elaboración de contenidos para sus clases, también tiene la posibilidad de crearlos, como también, el rol del alumno se modifica: no sólo es un consumidor de contenidos, sino también, tiene la posibilidad de producir contenidos.

Esto es lo que se identifica como Prosumidores, que refiere al término *prosumer* en inglés y traducido como Prosumidor en idioma español, término que surge y cobra fuerza en los últimos diez años, con las posibilidades de páginas web interactivas para los usuarios, a partir de la posibilidad de participar con mensajes, comentarios, información, e inclusive presentar quejas ante determinados productos o servicios, participar de los aspectos vinculados la ciudadanía digital, y más recientemente la explosión de actividades interactivas en red, por ejemplo los videojuegos y la mencionada gamificación de la educación.

CAPITULO II

TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y EDUCACIÓN VIRTUAL

4.4 Pensar el aula sin muros. Reconfiguraciones del espacio áulico: entre lo presencial lo virtual

Es una realidad que la incorporación de tecnología, modifica nuestra vida cotidiana, la dinámica de adaptación y cambio es constante, no sólo en cuanto a la caducidad de dispositivos tecnológicos, también en el modo que utilizamos la tecnología de manera significativa en todos los ámbitos, esto es, el plano personal, social, laboral e institucional.

En relación a las instituciones, los establecimientos educativos no son ajenos a al avance tecnológico, sin embargo, desde hace unos años, se sucedieron cambios paulatinos en relación a la implementación de las TIC, inicialmente dentro del aula del aula tradicional, como recurso didáctico para el aprendizaje (Litwin, 2005).

Actualmente, el espacio áulico, en tanto lugar físico se encuentra en un proceso de reconfiguración: en este sentido, el aula tradicional, como espacio presencial, habitable, estático, con bancos en fila, con dispositivos de enseñanza como el pizarrón o la pizarra, atraviesan un proceso de transformación, enmarcado a la transición hacia la disposición de nuevos entornos, que transforman las propuestas de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A partir de las múltiples posibilidades que ofrece el avance tecnológico, ya no hablamos de incorporar tecnología como recurso didáctico en el aula tradicional, sino de

la transformación del aula en sí misma como dispositivo, en un nuevo espacio de aprendizaje. De esto modo, el aula tradicional, tal como la conocemos-en tanto espacio físico- va a adaptándose a un nuevo entorno, mediado por la virtualidad, que incorpora nuevas formas de habitar el espacio y vivenciar el aprendizaje.

Un aula sin puertas ni ventanas, "sin muros" y sin bancos expuestos en fila, timbres que suenan y nos llaman al recreo, estructuras enmarcadas en un paradigma líneal y conductista, que se ve modificado sustancialmente, por otra forma de habitar el aula, que remite a un espacio virtual, flexible, ubicuo, móvil y social.

Cabe mencionar que el uso de aulas virtuales, en general no forman parte la modalidad de acceso a la educación del sistema educativo en general, a excepción de su inclusión en algunas carreras de nivel terciario, o como complemento de un aula presencial tradicional, o de grado y posgrado universitario, en particular, en universidades privadas y nacionales con un sistema totalmente on line o que combinan lo virtual con lo presencial.

En particular, el uso de aulas virtuales fue instrumentada por la situación de ASPO ante la Pandemia COVID 19, con lo cual, estas aulas, se implementaron de manera urgente, atendiendo la virtualidad cómo única alternativa para sostener la continuidad con lo cual, articular la educación desde la virtualidad, se constituyó en la única vía posible para continuar con los procesos educativos (Maggio, 2012).

No obstante, resulta oportuno aclarar que la situación anteriormente descripta (Educación virtual en Pandemia), no es la que convoca esta investigación, pero se expone como referencia, debido que la emergencia sanitaria impuso el uso masivo e implementación de aulas virtuales en las instituciones educativas. Hecha esta consideración, es importante indicar que no es un detalle menor: implica que los procesos educativos mediados por tecnologías, forzosamente, ya se encuentran incorporados en las instituciones educativas a partir del uso plataformas virtuales, sin lo cual, la continuidad educativa no hubiera sido posible, especialmente por la situación de confinamiento "*En ciertos contextos de aislamiento o falta de recurso e infraestructura, crea la única vía posible...*" (Maggio, 48:2012).

En estas instancias, sin embargo, pensar en la educación a partir del aula virtual como espacio de aprendizaje, puede abordarse desde una perspectiva posibilitadora de oportunidades para enriquecer la enseñanza, en el sentido que los nuevos entornos y ambientes con disposición tecnológica, ofrecen otras formas de acceder al aprendizaje y la construcción del conocimiento

En este sentido, permiten un espacio de formación flexible, en el cual se desarrollan actividades, se exponen contenidos, se interactúa con otros, enmarcado en los procesos educativos mediados por tecnología. Por tanto, la intención de esta investigación es conocer y recuperar la experiencia de los estudiantes en el cursado mediante aulas remotas, analizar el uso de la tecnología, para poner en valor y reconocer la dinámica del entorno virtual de aprendizaje, como espacio educativo genuino, para la formación de nivel superior de nivel terciario.

Respecto de estas oportunidades, podemos identificar algunas acciones que no serían posibles de realizar sin tecnología, tales como la consulta publicaciones en línea en tiempo real, acceder ejemplares de bibliotecas de distintas partes del mundo, participar de una conferencia on line de manera sincrónica desde distintas ubicaciones geográficas, intercambiar diálogos por videoconferencia con referentes de investigaciones, a la vez que se comparten archivos on line en tiempo real, por mencionar algunas posibilidades que ofrece la apertura tecnológica.

Sobre este aspecto, Maggio no sólo hace referencia a la difusión de información y actualización de diversos campos disciplinares, que pueden consultarse en tiempo real, sino también, a la posibilidad de construir conocimiento a partir de relaciones sociales que establecen mediante la interacción virtual, con lo cual, estamos transformando el modo de vincularnos con otros, es decir, que posibilita conocer y aprender desde una perspectiva colaborativa.

4.5. Educación virtual. Una mirada retrospectiva sobre las prácticas educativas: de la educación a distancia a la educación en línea

Considerando un breve recorrido histórico que permita pensar en el uso del aula virtual, podemos establecer un paralelismo con la "vieja" educación a distancia (EAD), que surgió hace algunas décadas, como un espacio de aprendizaje enmarcado en la "flexibilidad" del estudiante, respecto de sus tiempos para estudiar, y la posibilidad de "aprender" mediante una metodología en la cual la mediación estaba articulada a partir del uso de recursos didácticos, con la particularidad que eran desarrollados sobre la base del diseño instruccional, desde un enfoque de transmisión de información (Gutierrez Pérez y Prietto Castillo, 1999).

En sus inicios, la EAD, surge mediante el acceso a cursos por correspondencia, con guías de estudio y una fuerte vinculación con contenidos en base al acceso de materiales de lectura impresos. En este sentido, la opción del estudiante de desarrollar

su aprendizaje acorde a sus posibilidades, para establecer su propio ritmo de estudios, se enmarca como una de las principales ventajas, de manera de promover un aprendizaje autónomo, lo cual, a su vez lo transforma en el protagonista de su propio trayecto educativo.

Sin embargo, uno de los puntos a tener en cuenta en la modalidad a distancia que se implementaba hasta hace unos años, sin el acceso a las nuevas tecnologías, es la dependencia del material educativo, con la impronta de la unilateralidad, es decir enmarcado en un flujo unilateral de información, con escasa o nula interacción entre pares o docentes (Fainholc, 2006).

Posteriormente, con la incorporación de recursos tecnológicos, la modalidad a distancia fue evolucionando y con ello, el modo de acceso a la información y el conocimiento, como, por ejemplo, la posibilidad de disponer materiales didácticos mediante archivos, ya sean enviados desde un correo electrónico, o bien, recibirlos en domicilio en un soporte diferente, como el diskette, luego en un CD-ROM como soporte multimedia, con la opción de incluir actividades didácticas interactivas.

Sin embargo, se sostenía la unilateralidad de la información con dependencia en los materiales educativos, pero, a partir de las posibilidades de acceso a internet, se esbozaban las primeras alternativas de entablar las comunicaciones con docentes o pares a partir del uso del correo electrónico o el chat, de manera de incorporar recursos apropiados para la participación y comunicación en el proceso de aprendizaje.

Recordemos que internet llegó a nuestro país a inicios de los ’90, con conexión telefónica vía módem, y con ello, la mayoría de las empresas comenzó a incorporar la conectividad en los espacios laborales, lo cual también trajo aparejado la reconversión de ciertos procesos de trabajo, a partir del uso de Software de gestión.

Unos años más tarde, comenzaron a crecer los espacios de conexión conocidos como “ciber”, que se instrumentaron como un anexo de los locutorios telefónicos, en los donde las personas sin conexión domiciliaria, podían acceder a internet a partir del pago de una tarifa de valor establecido por hora.

De esta manera podían, conectarse para recibir y enviar mails, o realizar el tipeo de trabajos en computadora, para luego enviarlos por correo electrónico. Posteriormente, los costos de conexión domiciliaria se hicieron más accesibles, internet comenzó a llegar a algunos de los hogares de los principales centros urbanos del país, abriendo las puertas a los inicios de la interactividad, con la posibilidad de chatear on line, y realizar los primeros videos llamadas desde las computadoras. Como puede

observarse, la evolución tecnológica, marca el rumbo del desarrollo en muchos aspectos, y la educación no escapa a ello.

4.6. Tecnología educativa y mediación tecnológica. La hibridación educativa y los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

La conexión por fibra óptica, permitió la instrumentación de una tecnología de las comunicaciones con mayor velocidad, con lo cual internet comenzó su desembarco en localidades pequeñas, mediante el servicio de conectividad a partir de la gestión de las cooperativas telefónicas o de servicios públicos.

Así, el mapa de conectividad del país se extendió, lo cual favoreció la incursión de los estudios a distancia modificó sustancialmente esta modalidad, que se realizaba en sus inicios por correo postal, a partir de la posibilidad de interactividad en la línea, con otra modalidad de correspondencia mediante el uso del correo electrónico, la ampliación de los soportes digitales y la disponibilidad de materiales en la nube (Cloud).

Desde la posibilidad de conexión a un espacio de almacenamiento virtual en la nube y la ubicuidad, pasamos del concepto de educación a distancia (EaD) a educación en línea, con opción en la total virtualidad, es decir migrar a un entorno virtual de aprendizaje (EVA) con la particularidad de un aula “portable” a partir lo instantáneo, móvil y social, conjuntamente con incorporación de procesos de comunicación que permiten la interactividad en línea de manera sincrónica y asincrónica.

Finalmente, en los tiempos actuales, la conectividad llegó a los teléfonos celulares, que a su vez también disponen de aplicaciones que permiten la portabilidad de archivos, mediante la carga y descarga desde la nube, navegar y acceder a internet, en cualquier momento y lugar. Convivimos en un mundo que nos conduce a procesos mediados por tecnología a partir de dispositivos que no están conectados sólo en un escritorio, o en una notebook, sino en el teléfono que llevamos a todas partes, transformando así las posibilidades de aprendizaje desde la ubicuidad: aprender se convirtió en una opción móvil, instantánea y social.

Ingresar a una plataforma educativa desde el teléfono, interactuar con una video llamada desde cualquier lugar, trabajar en “equipo” mediante un archivo compartido on line con otros, que escriben en simultáneo o dejan sus aportes en tiempos diferidos (asincronía) son algunos de los cambios que modifican el modo de aprender.

En relación a lo anteriormente expuesto, surge un cambio importante facilitado por la tecnología, con lo cual, dejamos el viejo sistema de educación a distancia (EaD),

basado en un modelo unidireccional, informacional y con escasa o nula interactividad, a un modelo que permite la interactividad, mediante a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Por tanto, el aula virtual, es un recurso que ha evolucionado acorde a los avances tecnológicos, y utilizada en particular, por instituciones educativas cuya propuesta formativa no contempla la presencialidad, sin embargo, permite la posibilidad de acceso a la educación desde cualquier lugar del mundo a partir de la conectividad a internet.

Ahora bien, este breve recorrido sobre la accesibilidad a internet en nuestro país, es un dato importante a considerar, ya que expone la situación respecto de la tecnología como posibilitador de acceso a la educación en línea.

En consecuencia, la oferta educativa se desarrolla como parte de una modalidad sostenida desde la distancia, denominada actualmente E-learning, con una importante disponibilidad de recursos digitales para el aprendizaje en línea, que el estudiante puede consultarlos en tiempo real, o descargarlos en su computadora y tenerlos disponibles como archivo digitalizado, o bien, si lo desea, imprimir para abordar las lecturas en soporte papel.

En este aspecto, con las posibilidades de avance en la conectividad de internet, las plataformas educativas, han evolucionado notablemente, y permiten actividades sincrónicas y asincrónicas. En relación al término asincrónico, refiere al acceso o interactividad en tiempo real, como las clases por videoconferencias, la participación de alumnos mediante las preguntas en un chat en vivo, entre otras opciones.

Respecto de las actividades asincrónicas, se hace referencia a la disponibilidad en todo momento de manera atemporal, en particular, lo asincrónico permite considerar el acceso a materiales educativos digitales, tales como, lecturas mediante bibliografía digital, videos explicativos, tutoriales, podcast, clases grabadas disponibles para acceder en cualquier momento y lugar, por citar algunos ejemplos, que demuestran la evolución de la educación que se transforma en función a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

La modalidad de educación en línea, permite la combinación de presencialidad, a partir de la propuesta B-Learning ó llamada Blended Learning, que alterna la virtualidad con encuentros presenciales, de manera que conforman un sistema educativo hibrido a partir de la integración de ambas opciones.

Al respecto, también cabe mencionar que en este último tiempo de ASPO / DISPO, y con el retorno paulatino a las aulas, en las instituciones educativas de nivel

superior y universitario, comenzaron a llevarse adelante propuestas que consideran la alternancia entre la virtualidad / presencialidad, a partir de un cronograma de retorno, mediante encuentros en el aula tradicional presencial (con todos los protocolos sanitarios) y complementadas a partir de las actividades en una plataforma on line.

De esta manera, se inició el camino hacia la implementación de una combinación de sincronía / asincronía, para retornar a las aulas a partir de un sistema de Bimodalidad (Di Stefano, Dari:2020) que se ajusta al sistema B-learning de alternancia educativa, aunque no todas las instituciones iniciaron el camino de la alternancia y muchas, continuaron en el sistema E-learning de virtualidad total.

En relación a lo expuesto, es necesario indicar que la implementación de aulas virtuales, debido a la pandemia, se realizó de manera abrupta en la mayoría de las instituciones educativas de todos los niveles. Esto significó una práctica "disruptiva" para lo cual las organizaciones (públicas y privadas) no estaban preparadas ni habituadas, sin embargo, el cambio llegó para quedarse y con ello, la posibilidad de pensar en una nueva educación.

4.7. Mediación tecnológica y aulas virtuales. El aprendizaje ubicuo en la cultura digital

En la emergencia sanitaría la implementación de aulas virtuales, fue algo totalmente nuevo para la mayoría de los establecimientos educativos, en esta instancia, es importante tener en cuenta el escaso margen de tiempo que hubo para la capacitación de los docentes, la adaptación por parte de los alumnos, la revisión de las prácticas pedagógicas a partir de la incorporación de tecnología, como también la gestión por parte de las autoridades institucionales.

Esta situación, a los efectos de la presente investigación, reviste carácter significativo, dado que los establecimientos educativos debieron poner en marcha aulas y Campus virtuales, ya sean de acceso gratuito o mediante licencias de uso de software. Se generó una importante apertura en el uso de espacios virtuales navegables para uso educativo, que implicó abordar una variedad de opciones disponibles para el aprendizaje en la virtualidad, entre ellas, plataformas privadas exclusivas de cada institución y otras de uso libre (según condiciones establecidas por los desarrolladores). De este modo, se puso en marcha una nueva forma de pensar y planificar las clases, a partir de la implementación de plataformas que posibilitan la configuración de aulas on line, entre los cuales podemos mencionar Google Classroom, E-educativa, Blackboard Moodle,

entre las más conocidas. A estas plataformas, se sumaron aplicaciones para desarrollar comunicaciones on line, en tiempo real, es decir en tiempo pautado, que reviste sincrónico y conexión simultánea entre participantes.

En esta modalidad, docentes y estudiantes se encuentran en el espacio virtual para el desarrollo de clases mediante video llamadas, y aquí, es oportuno mencionar el uso de recursos digitales que complementan el aula virtual, y permiten la interacción y comunicación en tiempo real, como Skype, Google Meet, Jitsi o Whastapp, entre los más utilizados, creando de esta manera una suerte de "presencialidad" desde la virtualidad en una modalidad sincrónica.

Tal lo descrito hasta el momento, se expone un breve repaso de los sucesos por los cuales, la mayoría de las instituciones educativas debió recurrir al uso de la virtualidad. Para algunos establecimientos, significó instrumentar prácticas totalmente nuevas, de un momento a otro, sin conocimientos o saberes previos por parte de los docentes, como tampoco infraestructura disponible para gestionar un sitio web o acceso a un espacio digital propio , con lo cual, la mayoría de las instituciones recurrió a soportes digitales en línea de carácter gratuito y en línea, en especial vinculados a las funcionalidades de cuentas de correo que promueven el acceso a otras herramientas asociadas, como una cuota de espacio para almacenamiento en la nube.

En otras instituciones, implicó ampliar las actividades de un aula que estaba previamente creada y que se utilizaba como un complemento de las actividades presenciales, con lo cual, se ampliaron las posibilidades de uso para la continuidad educativa.

Finalmente, y para unas pocas, significó simplemente "sostener" un sistema con el cual trabajan en la cotidianeidad, ya su oferta formativa se basa en las prácticas educativas a distancia y mediadas por tecnología, ya sea con b-learning o e-learning, en particular en los espacios de nivel universitario de posgrado.

En relación a las instancias descriptas, la presente investigación, toma como base la experiencia de un curso de una carrera de profesorado de nivel superior de gestión pública del interior de la provincia de santa fe, con el objetivo de recuperar una experiencia de implementación de un aula virtual, creada como opción de continuidad educativa, ante la situación de emergencia sanitaria y que contempla como particularidad, que los estudiantes, hasta el momento, no habían participado de actividades en aulas virtuales, lo cual resultó novedoso y su vez, desafiante.

Asimismo, dada las posibilidades y apertura que significó la implementación del aula virtual, su uso se mantiene como continuidad para el desarrollo de las prácticas educativas, contempla la transformación de las TIC en TAC, para abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde el espacio posibilitador de la construcción colectiva del conocimiento.

Es por ello, que a partir de esta modalidad de trabajo sostenida y su continuidad en etapa DISPO, se contempla como objetivo investigar en un caso concreto de estudio, el uso del aula virtual en relación a las prácticas educativas mediadas por tecnología, mediante el enfoque conocido como aula clase invertida (Flipped Classroom) y su impacto a partir de la combinación de recursos educativos vinculados a las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC).

CAPÍTULO III
TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN PERSPECTIVA DIDÁCTICA

4.8. Flipped Clasroom. La Clase invertida: otra forma de enseñar y aprender

Flipped Classroom, es la denominación que se utiliza en inglés para mencionar la metodología que se conoce y traduce en idioma español como "clase invertida", en la cual se propone modificar la secuencia de trabajo de la clase.

Esta metodología surge en el año 2006 en Estados Unidos, de la mano de los profesores de química, Jonathan Bergman y Jonathan Sams, quienes impartían sus clases una institución secundaria en Colorado, y se encontraban ante la situación recurrente de ausentismo de sus alumnos ubicados en las zonas rurales.

Para dar una respuesta a esta situación, comenzaron a desarrollar los videos sobre las clases de química que dictaban en la institución, que luego, se disponían en el espacio virtual, al cual los alumnos ingresaban a visualizarlos mediante el acceso a internet. Con lo cual se invierte la secuencia didáctica: la transmisión de contenidos e información, es decir el recibir y procesar la información relativa al conocimiento –propia de la clase magistral tradicional- se realiza en el domicilio, y las tareas o ejercicios que el alumno habitualmente realiza luego de la clase, generalmente como tareas para el hogar, se realizan en la clase presencial o sincrónica on line; mediante la guía y acompañamiento del docente (Medina Moya, 2016).

Esta experiencia, aportó un resultado positivo para la institución, con lo cual, comprobados sus resultados, se sistematizó la experiencia, que permitió poner en valor esta nueva forma de enseñar y aprender. Dada la novedad de la metodología, no tardó

demasiado tiempo en llegar a otros espacios de la comunidad educativa de nivel secundario, la cual también se trasladó a otros espacios, como lo es la educación Superior y Universitaria.

En relación a lo anteriormente planteado, podemos señalar que este es uno de los aportes novedosos de Flipped Classroom: la posibilidad de "invertir" la dinámica de la clase "tradicional". El uso del tiempo de la clase, se destina al desarrollo de las actividades, tareas prácticas en el aula, mientras que, en la clase tradicional, los alumnos se llevan actividades o deberes para realizar en el hogar.

Respecto de los cambios significativos, por una parte, se presenta una nueva forma de distribuir el uso del tiempo, ya que se "invierte" la metodología de clases, acompañada por la mediación de materiales didácticos; de esta manera, los alumnos avanzan con los contenidos antes de concurrir a la clase presencial, mediante la disponibilidad de recursos educativos en línea (Medina Moya, 8:2016).

Es decir, la "inversión" se plantea como estrategia didáctica de la siguiente manera: en el domicilio, los alumnos realizan las actividades vinculadas a la teoría, es decir, la lectura de la bibliografía, las guías didácticas, apunte como, por ejemplo, videos, lecturas, cuestionarios, actividades de relevamiento de información e investigación, entre otros, en tanto acceso a materiales de apoyo correspondientes al marco teórico. Esto es lo que se considerara como actividades enmarcadas en el espacio "asincrónico", mientras que, en el espacio presencial de la clase, se ponen en juego otras dinámicas que permiten realizar las tareas o elaborar los trabajos, plantear dudas y consultas, participar de actividades grupales e individuales, realizar presentaciones y exposiciones orales.

En relación a los roles, en la clase tradicional, tal como la conocemos, se contempla al docente como poseedor del saber, quien, a su vez, transmite a sus estudiantes el conocimiento, mediante el uso de la palabra a través de lo que se denomina "clase magistral". En este aspecto, rompe con la estructura transmisiva de la clase tradicional, en la cual la modalidad de comunicación que prima es unidireccional –de uno a muchos- mediante la transmisión de información en modalidad expositiva.

Con la implementación de la metodología FP, se aborda la clase desde otra perspectiva, en la cual la clase ya no es "magistral", sino que se transforma en un espacio donde el conocimiento se construye con al acompañamiento del docente, a través de la participación e intercambio con los alumnos. Se reconfiguran los roles y el

docente se posiciona desde el lugar de un tutor u orientador, con lo cual, rompe el esquema tradicional.

De este modo, se deja de lado la clase expositiva y lineal, para imprimir otra dinámica que contempla estrategias que permiten generar una clase interactiva y participativa, que tiene como eje de trabajo el desarrollo de las actividades prácticas que, en general, se asigna a los estudiantes para elaborar en modalidad domiciliaria. Esto supone un desplazamiento de contenidos, los cuales se deben abordar por fuera del aula, mediante actividades diseñadas para guiar al alumno, como también el uso de recursos tecnológicos que permitan el acceso a los recursos en el espacio digital (Medina Moya, 15:2016).

Pero no sólo se modifica el rol docente, también el rol del alumno se transforma, y se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Esto es, a partir de la mediación que se establece con los contenidos, los cuales el docente pone a disposición en sus distintos formatos, con lo cual se propicia un enfoque centrado más bien en la comprensión y no en la memorización de los contenidos, como se sostiene en el sistema de corte conductista tradicional.

Se presenta así, una reconfiguración de los roles de los sujetos que participan del proceso de enseñanza aprendizaje, es decir docentes y estudiantes. Las actividades en modalidad presencial, cuentan con la guía y orientación permanente del docente, con lo cual enmarcar el espacio del aula presencial o virtual en la modalidad sincrónica.

Esta inversión de roles, permite que el alumno tome un papel activo e intervenga en su propio proceso de aprendizaje. Esta instancia se desarrolla en varios aspectos, entre ellos se pueden contemplar la responsabilidad para organizar sus tiempos de estudio, planificar y realizar las actividades en los plazos establecidos por el docente, con lo cual se impulsa el aprendizaje autónomo.

De la misma manera, se asignan tareas vinculadas a la comprensión, para abordar procesos que incorporan la reflexión y la colaboración a partir del desarrollo de actividades compartidas, como también la generación de espacios de análisis y discusión, que ponen en juego el desarrollo de las competencias comunicativas, de manera tal que se corre el eje de la clase expositiva por parte del docente, para pasar a el eje de la clase centrada en el alumno.

A su vez, para focalizar el eje en el alumno, es necesario el acceso a la disponibilidad de materiales didácticos, en este caso, al hablar de aulas virtuales, se hace referencia a recursos digitales, ya sean estáticos ó dinámicos, que, a su vez, permiten a

los alumnos, asumir un rol activo mediante diversas tareas, como la búsqueda de información, la sistematización de datos, la organización de conceptos, la comprensión e interpretación de contenidos, entre otras.

Se proponen actividades orientadas a fomentar el aprendizaje colaborativo, a partir de la integración de las tareas compartidas entre pares –compañeros-, mediante la comunicación, el diálogo y la puesta en común en clase, en definitiva, con la generación de actividades de retroalimentación, tendientes a recuperar los aportes colectivos para la construcción social del conocimiento.

Sin embargo, los materiales didácticos no se agotan en la selección y diseño por parte del docente, sino también los alumnos pueden intervenir en los contenidos y a partir de ello resignificar los aprendizajes adquiridos. En este aspecto, el docente también puede diseñar actividades pensadas para los estudiantes, que contemplen la reelaboración de materiales digitales disponibles en el ala, mediante consignas que impliquen la revisión, análisis y reflexión para poner en valor los conceptos aprendidos. Así, al crear nuevos recursos, los estudiantes nos sólo incorporan el conocimiento, sino que además, agregan su impronta, enriqueciendo así la perspectiva del aprendizaje, lo cual se potencia en beneficio de todos los integrantes del curso, cuando lo comparten, lo socializan o viralizan en un espacio virtual en el que el conocimiento de construye y se pone a disposición de manera cooperativa y colaborativa, lo cual, trasciende el aula virtual y pone en valor producciones académicas colectivas.

En definitiva, esta inversión didáctica, transforma la clase y rompe el paradigma instruccionista, mecánico y reproductivista del saber (Medina Moya, 17: 2016) lo que permite acceder al conocimiento desde otra perspectiva en la cual resignifica el conocimiento, esto es, a partir de la recuperación de saberes mediante recursos educativos digitales para la construcción del conocimiento, no sólo en el plano individual sino también colectivo, ya que permite ser socializado mediante las actividades participativas y colaborativas en aula presencial o el espacio sincrónico virtual.

4.9. TAC y diseño de materiales educativos digitales como estrategia didáctica

Al pensar el aprendizaje con la metodología de aula invertida, los materiales didácticos tienen un peso significativo y se constituyen en un elemento fundamental para ambos protagonistas del proceso educativo.

En relación al uso de recursos, en el apartado 3.2 se establecieron de manera general, las diferencias entre las las TIC y las TAC, esto es, por un lado, el uso de las Tecnologías de la Información, pensadas y utilizadas para un paradigma que propicia la gestión y acumulación de información, con la posibilidad de recibir, emitir y procesar, además de reproducirla y manipularla (Moya López. 2013) lo que facilita transformarla en nuevos datos e información.

Por otro lado, se propone una manera diferente de pensar el uso de la tecnología, con un cambio de perspectiva al transformarlas en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), pensadas para la nueva sociedad de la información y el conocimiento.

Desde esta mirada, se pone en valor el uso de los recursos tecnológicos ya no como elemento de acceso a datos e información, sino como recurso que permite el acceso al conocimiento y el aprendizaje, ya que justamente, la información deja de ser un "dato" para transformarse en conocimiento, es decir, un enfoque orientado a la construcción del saber, a partir del uso de la información.

En este enfoque, ambos protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, presentan amplias posibilidades de construir conocimiento: por una parte, el docente dispone de programas –ya sean gratuitos o pagos- para crear recursos digitales, y elaborarlos acorde a las necesidades de los alumnos en función de las características del grupo como de las temáticas a trabajar. Por otra parte, para los alumnos, con el uso del aula invertida, los contenidos digitales educativos (Moya López, 2013) se constituye en uno de los pilares fundamentales del aprendizaje, no sólo como guías de estudio o fuentes de consulta y lectura, para la elaboración de consignas y actividades, sino también para el desarrollo de las competencias digitales requeridas en el siglo XXI.

A los fines de esta investigación se considera el aula virtual, como un espacio de aprendizaje flexible e interactivo, en el que se presentan una serie de recursos educativos digitales que permite en el aprendizaje, no sólo individual, como un recurso que posibilita la autonomía del alumno y le permite asumir su responsabilidad en el proceso educativo, sino también colectivo a partir del contacto con sus pares y docentes, mediante herramientas comunicación disponibles como mensajería interna, chat y foro de consultas. Todo ello, facilitados desde el espacio de una plataforma educativa, mediada por la tecnología a en el marco de la ubicuidad, es decir, con accesibilidad y conectividad en cualquier momento, y desde cualquier lugar.

En este sentido, para llevar adelante la implementación de la clase invertida, el acceso al aula virtual y los materiales educativos digitales, se convierten en instrumentos claves para la mediación educativa. Al respecto, pensar en recursos digitales, ya sean estáticos ó dinámicos, implica para los alumnos otras formas de acceder a la lectura y la escritura, es así que en este ámbito se expone el uso de la narrativa transmedia como herramienta fundamental de acceso al conocimiento. Con lo cual hablamos de diferentes opciones de disponibilidad de materiales digitales educativos diseñados a partir del hipertexto, que implica el uso de recursos educativos que incorporan imagen, sonido y texto en simultáneo, de manera de brindar interactividad y de otorgar mayor protagonismo al alumno.

Así, el acceso al ámbito digital, es entendido como un espacio posibilitador para el diseño de recursos digitales a medida de las necesidades de cada grupo de estudiantes, y una de las grandes oportunidades que la tecnología pone a disposición del universo educativo en todos sus niveles. Es por ello que al hablar de aprendizaje on line ó en modalidad híbrida, el aula virtual ó "sin muros" (Maggio, 2012), el uso de la tecnología, permite el acceso al conocimiento y la construcción del saber, no sólo en el plano individual sino también colectivo.

En esta línea, se pueden utilizar hipervínculos con recursos multimedia gamificados, como la simulación y la realidad aumentada, que permiten ubicar al estudiante en un contexto de juego, pero no por ello menos exigente: jugar y resolver consignas en equipo, requiere poner en jugo múltiples competencias.

Los alumnos asumen un papel más activo y participativo: intervienen en proyectos, asumen tareas de investigación y relevamiento de información, ponen en discusión temas que implican procesos cognitivos de análisis, crítica y reflexión, toma de decisiones, que, a su vez, involucran acciones de búsqueda de fuentes de información con validez y confiabilidad, entre otros aspectos. En relación a la socialización, permite la interacción entre pares, distribución de tareas y roles, con el objetivo de concretar actividades en relación a consignas solicitadas en función a los objetivos de aprendizaje propuestos por el docente.

Al respecto, es importante recuperar las implicancias de la labor docente en esta modalidad de enseñanza: el aula invertida transforma al profesor en un tutor que guía y acompaña el proceso de aprendizaje, ya no desde el rol de un transmisor de contenidos, sino desde un rol que permite y ayuda al alumno, a vincularse con los contenidos para

que pueda abordar el proceso de aprendizaje desde la posibilidad de construir el conocimiento (Zeballos y Polier, 2019).

Sin embargo, ante esta forma de enseñar y aprender, surge la necesidad del desarrollo de las competencias digitales, lo cual expone a los docentes y alumnos a la situación de aprendizaje continuo y actualización permanente para poder utilizar las opciones que la tecnología educativa pone a disposición del proceso de aprendizaje.

4.10. Docentes y alumnos Prosumidores. Nuevos roles, nuevos modos de enseñar y aprender

En relación a ello, en el apartado 3.3 se mencionó el concepto de prosumidor (Islas, 2010) desde el cual podemos pensar el modo en el cual los alumnos se vinculan con la tecnología, sus usos y aplicaciones.

Esta vinculación que establecen con el ámbito tecnológico, también puede considerarse como parte de las competencias digitales, pero que, en este caso, se aprenden desde el exterior y forman parte de saberes que traen de sus hogares. Estas prácticas mediadas por tecnologías, son adquiridas a partir de otras demandas relacionadas a las implicancias de la vida cotidiana que transcurren en la virtualidad.

En muchas ocasiones, estos conocimientos, no se encuentran en el currículo escolar, pero que bien pueden ser incorporados como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, por ello es importante identificar qué consumen y qué producen los alumnos en la "vida" digital.

Así, el docente tendrá la posibilidad de relevar previamente, aquellas prácticas habituales que forman parte de la cultura digital de los alumnos e implican el uso cotidiano de la tecnología.

Y aquí también cabe la pregunta ¿Quiénes son nuestros estudiantes? En relación a este interrogante, se plantea el acercamiento a la cultura digital de una generación que actualmente se encuentra hiperconectada, y que serán los destinatarios de las propuestas de aprendizaje en el aula virtual. (Lion, Mansur, Lombardo: 2015).

Al pensar en una generación hipercontectada, podemos vincular este modo de vida de la cultura digital con el concepto de prosumidor, con lo cual se hace necesario indagar sobre el uso de aplicaciones, programas, y recursos, de manera de establecer aquellos que los estudiantes "consumen", es decir los que utilizan frecuentemente y configurarlos en el aula virtual, de modo que se encuentren familiarizados con

herramientas similares en cuanto uso y accesibilidad, que también les permite "producir" en el ámbito académico.

Esta información es esencial, ya que facilitará al docente tomar decisiones respecto de las herramientas digitales más utilizadas por los alumnos e incorporarlas en su planificación y como parte del formato de los materiales digitales educativos que serán incorporados en el aula virtual.

Es una realidad que los alumnos "escriben" mucho menos en formato papel, pero mucho más en digital, no sólo utilizan mensajería instantánea, sino también publican comentarios en redes sociales, suben estados, realizan intervenciones, entre otras. También crean y comparten contenidos, ya sean de creación propia (o de terceros) como subir una imagen o foto personal y, a su vez, publicarla y compartirla en una comunidad digital, con apertura (o no) de comentarios entre pares, y esto, pone en evidencia el conocimiento en el uso de aplicaciones que permiten modificar el contenido de las imágenes, agregar sonido, audio y movimiento, entre otros.

Todo esto, demuestra que la nueva generación, nació y creció en el mundo digital, con lo cual, los métodos de enseñanza aprendizaje pertenecientes al sistema analógico, como la tiza y el pizarrón, las cuales, si bien fueron tecnologías propias del siglo diecinueve y veinte, que han tenido un importante aporte al desarrollo de la educación. Actualmente, requieren ser renovados con vistas a una nueva forma de enseñanza que contemple nuevos roles, nuevos conocimientos, nuevos contenidos, nuevos métodos y sobre todo, permita preparar a los alumnos para un mundo que piensa, vive, y trabaja "en digital".

Esta realidad de convergencia entre el mundo analógico y el digital, sin dudas interpela la labor docente, y pone en revisión las estructuras educativas y los modelos pedagógicos vigentes.

Esto también expone a los educadores al desafío de abrir nuevos caminos, que permitan gestionar el conocimiento desde otras perspectivas, para revisar las prácticas educativas actuales, que permitan pensar y abordar las prácticas docentes desde el "aprender haciendo" y de este modo, construir nuevos rumbos para "abrir otros caminos".

Cada aula virtual, cada curso, cada alumno, revisten características que nos invitan a reflexionar y revisar las formas de enseñar y aprender.

En definitiva, innovar, también implica "correrse" del esquema tradicional, para avanzar hacia el cambio, en este caso, pensar hibridación desde la dinámica del aula

presencial y complementar la incorporación de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) que contemple experiencias significativas y motivadoras, es quizás, es uno de los mayores desafíos, que demanda la educación del siglo XXI.

5. Marco Metodológico

5.1.Población y muestra (Contexto de estudio. Factores)

El contexto de estudio, contempla como población a los alumnos de un curso de nivel superior terciario no universitario, de primer año de una carrera de nivel de profesorado, con opción de extensión de esta propuesta a una carrera técnica no universitaria que se dicta en la misma institución.

El establecimiento educativo, se encuentra ubicado en una localidad del interior de la zona centro de la provincia de Santa Fe y cuenta con una trayectoria de aproximadamente treinta años.

Anualmente, se matriculan estudiantes, que provienen no sólo de la localidad, sino también de sus alrededores. En relación a las características de la población, se destaca la concurrencia de estudiantes de localidades más pequeñas, quienes encuentran en la institución, la posibilidad de acceder a una carrera terciaria de gestión pública y gratuita, de manera de acceder a una carrera de nivel superior en un radio geográfico cercano al lugar de residencia.

Un detalle a considerar, es que la institución cuenta con wifi y una sala de informática, además realiza actividades de gestión institucional y actualización académica, entre ellas podemos mencionar charlas, cursos y seminarios, algunos de los cuales, también se dictan en modalidad virtual y con reconocimiento mediante resolución ministerial de la provincia.

Para llevar adelante el relevamiento, se abordará la investigación a partir de una muestra no probabilística, integrada por sujetos voluntarios, los cuales tendrán la posibilidad de participar de manera libre y opcional, mediante la instrumentación de un cuestionario, de carácter anónimo y digital. (Sampieri, Collado, Baptista Lucio, 190:2010).

Este tipo de muestras, no se organiza en base la representatividad de la población, es decir a la selección de una porción representativa, sino que el investigador establece una población, en relación a las posibilidades de obtener información, que resulten en datos enriquecedores para la investigación, en la cual los sujetos participen voluntariamente para aportar sus respuestas.

5.2. Instrumentos de investigación

Para llevar adelante la investigación, se utilizarán dos instrumentos, en primer término, un focus group con los docentes de primer año, para conocer aquellos aspectos vinculados al uso de aulas virtuales, para expresar reflexiones u opiniones en referencia al uso de recursos digitales para las tareas educativas y definir los tópicos importantes para la elaboración de un cuestionario, que permita indagar sobre los recursos digitales utilizados por los estudiante.

En segundo lugar, mediante el aporte de los docentes, se abordará la definición de los interrogantes para la elaboración de un cuestionario con preguntas cerradas, estructuradas a partir de opciones de respuesta (múltiple choice), y preguntas abiertas para recabar datos cualitativos. El cuestionario se instrumentará de manera on line, anónima y de acceso digital mediante un formulario de Google Drive, cuyo contenido invita a responder preguntas vinculadas al uso de recursos digitales tanto para la producción como el consumo, aplicados a la elaboración y generación de actividades académicas.

En relación a lo mencionado anteriormente, cabe aclarar que el cuestionario, en tanto herramienta de recolección de datos, pretende dar respuesta a la necesidad de los docentes de conocer el uso de recursos de los alumnos en el ámbito digital para aplicarlos en el diseño de las aulas virtuales. Por tanto, la propuesta del cuestionar es relevar los consumos digitales de los estudiantes, mediante la formulación de preguntas cerradas y abiertas, para conocer los recursos digitales que utilizan en sus actividades académicas, tales como la búsqueda de información, el acceso a bibliografía, elaboración de trabajos prácticos, herramientas que utilizan para comunicarse, modalidad de interacción en la virtualidad, entre otros aspectos.

Las preguntas -en su mayoría- ponen al estudiante ante la decisión de elegir una opción de respuesta, para indagar las herramientas que utiliza en la cotidianeidad para llevar adelante sus actividades académicas, y contempla varias dimensiones de análisis que se abordan acorde a cada interrogante.

El cuestionario se compone de doce interrogantes con opción de respuesta cerrada, tres preguntas de carácter abierto y se encuentran agrupadas en bloques temáticos según su funcionalidad.

Para finalizar, se ofrecen opciones de preguntas abiertas orientadas a recopilar información de tipo cualitativa y que serán analizadas en función a la metodología de patrones de respuestas.

5.3.Resultados

Para implementar el focus group, se plantearon preguntas disparadoras de modo de generar una instancia de diálogo e interacción entre los docentes a los fines para recopilar datos sobre distintos aspectos del trabajo en la virtualidad, la experiencia del uso de las aulas en instancias de pandemia, la intencionalidad de continuidad en la post pandemia y a partir de esa experiencia, indagar las necesidades que experimentan para abordar las prácticas educativas en el Campus digital del Instituto (propiciado por del Ministerio de Educación de la Nación).

Como parte de los resultados de la dinámica grupal, se identificaron los principales tópicos que dan lugar a la elaboración del cuestionario, como propuesta de intervención, es decir, se incorporan aquellos aspectos que los profesores consideraron necesarios para elaborar la encuesta, a los fines de trazar un perfil digital general de los alumnos (prosumer) respecto de los recursos digitales que consumen y aquellos utilizan para producir contenido en la cotidianeidad.

Como parte del proceso de desarrollo del focus group, cabe aclarar que se identificaron temáticas vinculadas a la conectividad, la comunicación, la interacción, la disponibilidad de dispositivos, y el uso recursos por parte de los alumnos, sobre los cuales se formulan los interrogantes de la encuesta.

Al respecto es importante indicar, que la generación de los datos de la encuesta, se constituyen en una fuente de información útil para los profesores en la toma de decisiones, respecto de la selección de los recursos digitales al momento de realizar el diseño de un aula virtual. Esto resulta resultan de vital importancia, ya que serán incorporados en la planificación de la asignatura y el desarrollo de las clases, de modo de establecer la articulación entre el uso de la tecnología y su implementación, para impulsar el aprendizaje mediante el uso de las Nuevas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

5.4.Análisis de los resultados

El desarrollo del focus group permitió recabar opiniones de los docentes, para conocer aquellos aspectos importantes vinculados a la dinámica en el uso de aulas virtuales, y en especial, la identificación de la necesidad de los profesores de acceder a información útil, para conocer aspectos tales como niveles de acceso a la tecnología, uso de recursos digitales y manejo de dispositivos por parte de sus alumnos, para disponer de datos concretos para tomar decisiones al momento de diseñar sus aulas virtuales.

Como primera área temática a explorar, se planteó un interrogante sobre el interés en torno a la continuidad de la gestión de aulas virtuales en sus prácticas educativas. En su totalidad los docentes presentes, manifestaron su interés de sostener el uso de las aulas virtuales, como lo expone el siguiente comentario de una docente: "*...al principio me costó, aprendí, y las usé en la pandemia. ¡Pero ahora ya las tengo armadas, y las voy a seguir usando!"*. Otra profesora manifestó: "*... es muy útil para los estudiantes, y para mí también! me ayuda a organizar los contenidos, las actividades…ellos ingresan y saben que ahí está todo"*, lo cual expone una tendencia favorable a sostener la continuidad del uso de herramientas destinadas a sostener el aprendizaje mediante los entornos virtuales de aprendizaje. (EVA).

Posteriormente, ante la pregunta *¿cómo te resultó trabajar con aulas virtuales en la pandemia*? surgieron múltiples intervenciones, en su mayoría vinculadas a las problemáticas de dar respuesta frente una situación, para la cual no todos estaban preparados, y sobre las cuales se abrió el debate en el cual se identificaron tres aspectos importantes: la formación, la conectividad y los recursos tecnológicos disponibles, que además también según expresaron, se presentaron en casos particulares, identificados en la población estudiantil.

Muchos manifestaron en primer lugar, la falta de formación en el manejo de aulas virtuales, en segundo lugar, el conocimiento sobre uso recursos digitales ya que en su mayoría sólo utilizaban los necesarios como programas de texto y elaboración de presentaciones. En relación a esta situación problemática, todos los presentes, sin excepción expresaron que recurrieron a las opciones de formación en línea para capacitarse, tales como tutoriales y cursos de carácter gratuito, ofrecidos por el INFD, el Ministerio de Educación de la Provincia (a través del portal educativo), algunos canales de Youtube que ofrecen tutoriales y en algunos, casos, recurrieron a cursos cortos y ofertas formativas de seminarios, los cuales se ofrecen on line bajo el pago de cuotas, siendo estas últimas una opción complementaria.

En segundo lugar, surgieron en el grupo, la mención sobre las dificultades de índole técnica, en relación a los dispositivos como notebook o computadoras y aquí también algunos docentes la importancia de las actualizaciones de software, debido a que esto generaba inconvenientes para trabajar con los archivos enviados por los alumnos. Como parte del uso de dispositivos, también mencionaron que algunos estudiantes sólo podían conectarse e ingresar al campus con el celular y no todos tenían capacidad de memoria.

También hicieron referencia a los problemas en la conectividad, sin embargo, cabe destacar que esto no fué impedimento para el uso de aulas virtuales, sin embargo señalaron que en cierta medida representó -en pandemia- un cierto grado de dificultad, en especial por la situación de limitación en el uso de algunos recursos que requieren óptima conectividad, como por ejemplo las videollamadas, un docente indicó "*...yo, todas las semanas en mi horario hacía el Meet para dar la clase, les mandaba el link por el campus virtual",* otro en cambio, expresó "*...a mí se me cortaba, entonces subía los audios a mi Drive con explicaciones, los compartía con un link en el aula y también por WhatsApp"*.

En torno a este aspecto, se generó un debate que expuso la mención de varias dificultades, a su vez, los docentes expresaron que también tuvieron lugar de modo similar en el alumnado. Se planteó un intercambio interesante, que dejó abierta una pregunta sobre el uso de recursos para la comunicación y la interacción, como señaló un docente "*... hay que decidir qué utilizar, no sé… ¿WhatsApp? ¿Zoom? ¿Meet? ¿Jitsi? ¿correo electrónico? ¿la mensajería interna del campus? todo depende de las actividades y lo que el alumno tiene disponible para poder comunicarse…La pandemia pasó, pero sigo usando el aula virtual*".

En este sentido, también se hizo mención de la necesidad de compartir archivos, enviar y recibir audios, con lo cual, los docentes no sólo hicieron referencia la interacción comunicativa, sino también a la posibilidad de compartir datos e información referente a las actividades en situación de aprendizaje, ya sea por parte de los estudiantes hacia los docentes y viceversa, lo cual no es un dato menor, ya también dió lugar a la mención de otros soportes digitales vinculados al uso de la Redes Sociales, como Facebook, Instagram, entre otros, lo cual también generó el aporte para formular otra de las preguntas de la encuesta.

En continuidad con los recursos digitales mencionados por los docentes, se encuentran aquellos involucrados en la búsqueda y acceso a fuentes de información para

las actividades académicas, es decir vinculados a los ***consumos digitales***. En relación a este tema, muchos profesores plantearon la importancia de conocer las fuentes de información que utilizan sus estudiantes: expresaron que no siempre indican el origen de la información, y en esta temática también, surge la necesidad concreta de indagar, desde el diseño de la encuesta, el uso de sitios y fuentes de información más utilizadas, ya sea para el acceso a documentos de lectura, bibliografía y materiales digitales, relacionados con espacios de consulta y lectura para los trabajos prácticos o académicos.

En línea con el uso de recursos digitales, se planteó la pregunta sobre aquellos que más utilizan los alumnos al momento de la elaboración de los trabajos académicos, es decir que se utiliza para **producir contenidos** digitales. En esta instancia, se hace mención a los aspectos vinculados a trabajos prácticos, presentaciones, entre otros, sobre los que mencionaron varios como el uso de Microsoft Word y Power Point o Google Docs. Sin embargo, algunos docentes mencionaron que les resultó interesante, encontrar algunas actividades realizadas por los alumnos con herramientas interactivas on line, como Prezi, Canva o Genially: consideran que le aportan dinamismo y también, motiva a los alumnos a elaborar trabajos con mejor contenido académico. Aquí, la dinámica del grupo abre el análisis hacia la identificación de dos recursos diferentes utilizados en la producción de contenidos, los cuales revisten distintas características, por lo que se propuso a los docentes, incorporar preguntas diferenciadas para recabar los datos de su uso en el cuestionario.

Otra de los interrogantes formulados se vincula a la accesibilidad, frente a la pregunta *¿cuáles son los dispositivos que los alumnos utilizan para conectarse al campus virtual?* Varios profesores manifestaron su interés en la posibilidad de identificar los dispositivos tecnológicos.

Al respecto, muchos acordaron que es de suma importancia conocer esta información, como señaló una profesora, "*... es necesario conocer el dato sobre la accesibilidad*", quien a continuación describió la situación *"...algunos estudiantes disponen sólo de un celular... pero dependen de la capacidad de almacenamiento del teléfono, algunos no tienen problemas para bajar materiales, pero otros, no pueden descargar archivos muy grandes por la falta de memoria en el teléfono. También hay estudiantes que tienen más de un dispositivo, Tablet, notebook…pueden descargar materiales en la computadora sin problemas".*

Recordemos que, al inicio del focus group, se realizó una referencia sobre alumnos que sólo disponen de un sólo dispositivo, en este caso, el celular, pero también están aquellos que -afortunadamente- pueden disponer de más de un dispositivo tecnológico. En relación a este aspecto, se propuso a los profesores relevar el modo que los alumnos acceden al Campus y al aula, mediante una computadora de escritorio, Notebook, Netbook del Programa Conectar Igualdad, Teléfono celular ó Tablet.

Sin embargo, hay otro aspecto importante que debemos indagar sobre el uso de dispositivos, ya que va unido inevitablemente a su funcionalidad: la conectividad a internet. En el transcurso del focus group, surgieron múltiples comentarios sobre el problema de los servicios de internet, entre los cuales se mencionaron con mayor énfasis la velocidad, el ancho de banda, como también respecto de las dificultades de acceso sobre la zona de cobertura, también referentes tipo de conectividad de internet, tal el caso de conexión domiciliaria, datos móviles (celular), cable modem acceso a wifi dentro o fuera del hogar, con lo cual, en función a estas problemáticas mencionadas por los docentes, se incorpora al cuestionario un interrogante que permita identificar la situación de los estudiantes vinculadas a la conectividad.

A modo de cierre y en relación a todo lo anteriormente expuesto en tanto de análisis de resultados, la implementación del focus group, permitió recolectar datos importantes relacionados con la conectividad, la comunicación, la interacción, la disponibilidad de dispositivos, y el uso recursos por parte de los alumnos.

Estos datos, suministran una información valiosa para la elaboración del cuestionario en tanto propuesta de intervención, el cual mediante su implementación, brindará a los docentes información de relevancia para la organización y planificación de contenidos vinculados a la estructura del aula virtual, de manera que puede disponer de datos relevantes para definir el uso de los recursos digitales más apropiados para configurar el espacio de aprendizaje en el ámbito del campus virtual.

5.5.Conclusiones (que fundamentan la propuesta de intervención)

El objetivo del relevamiento, no sólo busca la identificación de aquellos recursos digitales óptimos para el diseño del aula, sino que además, permite recuperar la voz del docente en términos de experiencia sobre el uso de la virtualidad durante la pandemia y así, resignificar sus prácticas educativas, para dar continuidad a la experiencia en la virtualidad.

Mediante la identificación del perfil digital de sus alumnos, el docente podrá tomar decisiones respecto de los recursos digitales utilizados por los estudiantes para para incluirlos como parte de su planificación para el uso del aula virtual, y diseñar actividades con el objeto de propiciar la interacción, la participación y el aporte de los alumnos como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Recursos digitales por parte de los estudiantes de nivel superior, para definir aquellos que pueden ser incorporados en el proceso de planificación y en el diseño de un aula virtual, de manera que los alumnos puedan acceder al aprendizaje con aquellas herramientas que les resultan de uso cotidiano, al recuperar saberes previos en relación a los conocimientos vinculados al uso de soportes digitales, y de este modo, potenciar el aprendizaje mediante la incorporación de las Nuevas Tecnologías aplicadas al aprendizaje y el conocimiento (TAC).

6. Planificación de la Intervención

6.1.Objetivos de la intervención

La propuesta de intervención tiene como principal objetivo, establecer el perfil prosumidor (*prosumer*) de los y las estudiantes de primer año de nivel superior, de una carrera terciaria no universitaria.

Esto permitirá conocer cuáles son los recursos y herramientas digitales más utilizados en la cotidianeidad, mediante los cuales consumen y producen contenido. Esta posibilidad de identificar los recursos que los estudiantes utilizan, brindará a los docentes una información útil para incorporar en la planificación, de manera de tomar decisiones estratégicas para la configuración en las aulas virtuales que se implementan en la institución. Para ello se proponen como objetivos de la intervención:

General

- Generar un espacio de diálogo con los docentes, para recabar datos que permitan elaborar una encuesta para relevar el perfil prosumidor de los estudiantes de primer año de nivel superior, y conocer el uso de los recursos digitales e incorporarlos en la planificación de la implementación en las aulas virtuales.

Específicos

- Realizar un focus group con los docentes, para conocer y recopilar información las sus experiencias en torno al uso recursos digitales en las aulas virtuales, para determinar los aspectos a relevar sobre el uso de aulas por parte de los estudiante.

- Elaborar mediante los aportes de los docentes, una encuesta digital que permita relevar información sobre el uso de recursos digitales por parte de los alumnos.

- Conocer los recursos digitales que utilizan los estudiantes en el ámbito académico e identificar los que consumen en su cotidianeidad y pueden aplicarse en el aula virtual.

En la era post Covid-19, el retorno a la presencialidad, se constituyó en una instancia de reflexión y revisión de las prácticas educativas. En esta instancia de reflexión, muchos docentes decidieron sostener el uso de las aulas virtuales creadas en pandemia, en las cuales, actualmente, los alumnos continúan trabajando mediante los materiales de las clases digitalizados en el espacio del aula virtual.

Recordemos que el uso de aulas virtuales, se implementó en las instituciones educativas en instancias de la pandemia, como la única forma de acompañar el cursado que desplazó la presencialidad por la modalidad on line.

Sin embargo, con el retorno de la presencialidad, muchos profesores consideraron sostener la continuidad del uso de aulas virtuales, ya sea como dispositivo de acompañamiento o complemento de la clase presencial, en este sentido, podemos afirmar que el uso de aulas virtuales, en la actualidad, continúa vigente como recurso y espacio para abordar el aprendizaje.

6.2.Propuesta de Intervención

Para llevar adelante la investigación, se propone realizar en primer término y a modo exploratorio, un focus group con profesores de primer año de las distintas asignaturas, mediante preguntas abiertas, para promover la participación y aporte de experiencias previas sobre el uso de aulas virtuales en sus respectivos campos disciplinares, como también conocer los aspectos vinculados al uso recursos digitales por parte de los estudiantes.

La propuesta de este espacio de diálogo e intercambio, tiene como finalidad escuchar a los docentes en sus experiencias con el uso de aulas virtuales, para recuperar aspectos que permitan poner en valor la dinámica del aprendizaje en la virtualidad, y posteriormente, identificar los principales tópicos a considerar en la construcción del cuestionario digital para relevar el perfil digital de los estudiantes.

Desde la narración de las experiencias, podemos reflexionar sobre las prácticas educativas, lo cual permite poner foco en el modo abordarlas para analizarlas, como señala Litwin (2008:213) "*...investigar las prácticas educativas es mirarlas en las condiciones naturales y en los contextos que se desenvuelven, por lo que una mirada privilegiada es la de aquel que se interroga a partir de reconocer su propio accionar*", lo cual es necesario, en especial ante un escenario en el cual, el docente se encuentra frente al avance de la tecnología, que impacta y conduce inexorablemente a la transformación de las prácticas educativas mediante el uso de recursos digitales para el aprendizaje y su impacto en los modos de enseñar y aprender.

En segundo término, mediante la información recabada en el focus group, se diseña una encuesta on line, en la cual se incorporan los tópicos identificados por los docentes, a fin de elaborar interrogantes que conformarán la encuesta. Se abordarán preguntas cerradas con opción de múltiple choice, y algunas con opción de carácter abierto para recopilar datos cualitativos.

Para elaborar la encuesta se propone la opción Formularios de Google Drive, desde el cual se pueden desarrollar encuestas con múltiples opciones de respuesta y recopilar la información on line en tiempo real. Así, el instrumento de recolección de datos, se organiza a partir de bloques temáticos, según los aspectos más importantes relevados en el focus group y que fueran identificados por los docentes, de modo que los estudiantes puedan brindar sus respuestas y construir el perfil prosumidor.

La encuesta como tal, se encuentra disponible en el apartado anexo, y entre los interrogantes que plantea, podemos agrupar temáticas identificadas en relación a la comunicación, recursos digitales utilizados, conectividad y accesibilidad.

En las cuestiones vinculadas a la modalidad de comunicación, se abordan opciones de respuesta que buscan la identificación de las herramientas que utilizan para interactuar en la cotidianeidad, ya sea mediante chats, mensajes de voz, o videollamadas, y los soportes que utilizan para realizar estas comunicaciones.

También se plantean preguntas respecto de los recursos utilizados para elaborar las tareas de índole académica, ya sean mediante software de uso habitual como

Microsoft Word o PDF, y también los recursos digitales disponibles on line, como el uso de Google Drive para realizar trabajos prácticos o actividades académicas, de manera de relevar los espacios desde los cuales interactúan para compartir y generar contenidos.

Ante esta opción de compartir, también se aborda una pregunta vinculada al uso de RRSS (Redes Sociales) considerando que "*Los desarrollos tecnológicos modifican y reorganizan las formas de conocer y organizar el mundo, tanto dentro como fuera de la escuela*" (Gvirtz y Palamidessi, 1998:22), para conocer e identificar el uso que le dan a las redes, de manera de considerarlas un recurso más para incorporarlas a las aulas y darle utilidad en el ámbito de la educación virtual.

Finalmente, no escapa a la realidad la situación de acceso a los recursos y dispositivos tecnológicos, por lo cual se instrumenta una pregunta orientada a indagar respecto de la accesibilidad de dispositivos y conectividad a internet, de manera de acceder a información concreta sobre las posibilidades de acceso a la tecnología por parte de los estudiantes.

Una vez construido el cuestionario on line, se enviará la encuesta en formato digital, a todos los sujetos que integran la muestra no probabilística, a la cual se accede mediante un link que se enviará por correo electrónico.

Posteriormente, se recopila la información para realizar un breve informe que se pondrá a disposición de los directivos de la institución y los docentes, de manera que puedan disponer de los datos recopilados en la encuesta digital.

Mediante este informe, el personal docente del establecimiento educativo, podrá conocer aquellos recursos digitales de preferencia por parte de los estudiantes, para, posteriormente, configurarlos en sus respectivos espacios disponibles en el campus educativo del instituto y como parte de la planificación al interior de las aulas virtuales y el diseño de secuencias didácticas, que contemplen el uso de recursos digitales. En palabras de Maggio (2012:125) "… *antes hay una preparación que el docente que decide usar el modelo para esa práctica (y no otra), crea la propuesta y define el trabajo que se va a hacer. En el después, seguramente, realizará un análisis de lo sucedido, que podrá dar lugar a una mirada reflexiva sobre la práctica de enseñanza*"

6.3.Lugar

El estudio se realizará en una localidad del interior de la provincia de Santa Fe, en un instituto de enseñanza superior, de nivel terciario no universitario. La institución educativa cuenta con un campus educativo mediante el uso de plataforma E-ducativa,

disponible para todos los profesores y estudiantes que deseen implementar aulas virtuales en sus asignaturas.

6.4.Temporalidad

La encuesta de relevamiento, se implementará en la primera semana del ciclo lectivo, y luego del receso invernal. Durante la segunda semana se recopilarán los datos para elaborar el informe.

En la tercera semana se presentará el informe al equipo directivo y docentes de la institución, con el objetivo de poner a disposición los datos de la investigación, de manera que los docentes utilicen la información para incorporar en la planificación y diseño de las aulas virtuales.

6.5.Destinatarios

Como destinatarios, se encuentran los estudiantes correspondientes al primer año de las carreras de profesorado, en su mayoría son estudiantes de entre 18 y 24 años de edad, provenientes de la zona en la cual se encuentra radicada la institución. También es posible extender la investigación a una carrera de tecnicatura superior no universitaria, que se dicta en la misma institución y que dispone de aulas virtuales para el dictado de asignaturas.

6.6.Factibilidad o Viabilidad y recursos

La investigación es viable en su implementación, debido a que la mayoría del cuerpo docente, sostiene la continuidad de las aulas virtuales post pandemia.

En la misma línea, la institución dispone de un campus virtual mediante el soporte de una plataforma educativa generada desde el estado, con lo cual se sostiene la educación de gestión pública y gratuita.

6.7.Impacto

La propuesta de relevamiento del perfil de los estudiantes (en tanto prosumidores) permitirá a los docentes conocer aquellos recursos digitales más utilizados por los alumnos en la cotidianeidad, para definir su implementación en las aulas virtuales e incorporarlos como parte de la planificación de la asignatura. En este sentido, al trabajar con aquellos recursos conocidos por los alumnos, permitirá una mayor interacción en el uso del aula como apoyo didáctico de modo de lograr una mejor

interacción con el campus virtual y disposición para trabajar en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

6.8.Resultados esperados

Como resultado, se espera que la información recabada resulte de utilidad para los docentes, y les permita definir los recursos al momento de diseñar la estructura y actividades disponibles en el campus virtual.

En este sentido, los datos permitirán a los profesores tomar decisiones vinculadas a los recursos que resulten más adecuados para el desarrollo de contenidos y diseño de actividades al interior de sus aulas virtuales, de manera de incorporarlos en el proceso de planificación.

7. Conclusiones y prospectivas

La situación de post pandemia, dejó a la educación con una multiplicidad de interrogantes, en torno a los cuales se abren nuevos debates respecto del uso de la virtualidad.

En algunos casos, este debate llegó a espacios de educación de nivel universitario, en el cual la educación on line llegó para quedarse: en este sentido, hablamos de modalidad distribuida o híbrida, en la cual se combina lo presencial con lo virtual, pero también la modalidad on line completa, es decir estudiar a distancia con soportes tecnológicos que permiten aprender mediante la modalidad asincrónica.

En cuanto a las instituciones de nivel superior no universitario, en este caso de gestión pública, en carreras como las tecnicaturas superiores y las carreras de profesorado, si bien se retornó al aula con la continuidad de los estudios en modalidad presencial, es un hecho que, en muchas asignaturas, los docentes continúan llevando adelante la implementación de aulas virtuales, en este caso como complemento de la clase presencial.

Es por ello que, conocer la información respecto de los recursos y herramientas digitales que utilizan los alumnos, permitirá a los profesores tomar decisiones que les permitan incorporarlos en su proceso de planificación, al momento de diseñar el aula virtual disponible en el campus educativo de la institución.

De este modo, los estudiantes podrán trabajar con aquellos recursos con los cuales se encuentran más familiarizados, de manera de generar mayor dinamismo e

interacción con los recursos educativos disponibles en la virtualidad, y a su vez, aprovechar la posibilidad que ofrece el uso de un campus educativo virtual gratuito.

Esta investigación permitirá poner a disposición de los profesores los datos relevados, para analizar y definir los recursos más adecuados incluirlos en la planificación vinculada al uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje, es decir que el profesor, podrá decidir e instrumentar opciones de uso de recursos digitales al interior del del aula virtual.

En este aspecto, se presentan múltiples posibilidades para pensar la planificación de las clases, como señalan Gvirtz y Palamidessi, 2018:22 "*La problemática sobre qué recursos utilizar está abierta, dependerá de las características propias del contenido, de las finalidades que se persigan, de lo disponible, de lo que los alumnos deseen. Pero debemos saber que la adopción misma de un recurso u otro dará un cierto encuadre a la actividad y al contenido mismo"* con lo cual, el profesor define la modalidad de implementación e incorporación en el aula, para el acceso a contenidos, actividades, tareas, bibliografía, entre otros ya sea como soporte y apoyo del cursado académico, o bien, para abordar tareas y actividades en modalidad sincrónica asincrónica mediante el aula virtual, como también, para desarrollar las clases en la modalidad invertida (Flipped Classroom)

En este sentido, es importante reflexionar sobre los procesos de educativos mediados por tecnología e para su transformación en Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento (TAC), y es en esta instancia el profesor tiene un rol indispensable, en relación a las decisiones que adopta para la implementación de los recursos digitales en las aulas virtuales, en particular ante los desafíos que demanda la actualización permanente, frente a los cambios tecnológicos y su instrumentación en los procesos de aprendizaje.

En relación a los cambios, es importante tener en claro que es necesario estar pendiente de las actualizaciones que requiere la mediación tecnológica, en particular sobre el impacto que generan los cambios en los recursos utilizados, tales como actualizaciones de plataformas, de configuración de aulas, de recursos digitales, entre otros, lo cual nos pone ante las exigencias de una dinámica que demanda un análisis constante de las prácticas educativas *"...la tecnología exige un trabajo sistemático de construcción de conocimiento sobre las prácticas de enseñanza. En esta mirada, los docentes crean propuestas tecnológicas en la tendencia pedagógica y construyen*

conocimiento didáctico al mismo tiempo. El acceso de todos a la tecnología educativa se constituye en una oportunidad para la calidad educativa" (Maggio 2012:177)

En definitiva, la post Pandemia permitió abrir un camino de reflexión sobre el uso del aula virtual desde otra perspectiva, con lo cual, esta investigación, recupera las experiencias de los docentes de un instituto superior de profesorado, para relevar el uso de recursos digitales por parte de los estudiantes y permita el perfil digital (Prosumidores). Esta información aporta datos valiosos para el diseño de la planificación y su aplicación en las aulas virtuales, la cual permitirá trazar nuevos caminos, en pos de mejorar las experiencias de los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilera-Ruiz, Cristian; Manzano-León, Ana; Martínez-Moreno, Inés; Lozano-Segura, Mª del Carmen; Casiano Yanicelli, Carla. *El modelo Flipped Classroom*. International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 4, núm. 1, 2017, pp. 261-266 Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores Badajoz, España. Disponible en EL MODELO FLIPPED CLASSROOM (redalyc.org)

Albarello, F. (2020). El aula sin muros: lo que nos está enseñando la cuarentena. Revista Question / Cuestión, 1(mayo). Vol 1 Numero, 1 Mayo (2020) https://doi.org/10.24215/16696581e307

Bauman, Zygmunt. 2013 (primera reimpresión). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Buenos Aires. Paidós. Colección Estado y Sociedad.

Di Stéfano, Ariel y Dari, Nora. Camino a la bimodalidad. Mediación tecnológica y articulación curricular en carreras de grado. Debates en Evaluación y Currículum - Congreso Internacional de Educación: Currículum 2019 /Año 5, No. 5/ Septiembre de 2019 a Agosto de 2020. Artículo disponible https://posgradoeducacionuatx.org/debatesevaluacioncurriculum_congreso.html

Fainholc, Beatriz. (2012).*Una tecnología educativa apropiada y crítica. Nuevos concepto*s. Buenos Aires. Lumen – Humanitas.

Fainholc, Beatriz. 2006 (1era reimpresión) .La interactividad en la educación a distancia. Bs. As. Paidós Cuestiones de Educación.

García Ruiz, Rosa; Pérez Rodríguez, A. y Torres, A. (2018). *Educar para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática del entorno digital*. ABYA YALA. Universidad Politécnica Salesiana.

Gvirtz, Silvia y Palamidessi, Mariano. 1998. *El ABC de la Tarea Docente: Curriculum y Enseñanza*. Grupo Editor AIQUE.

Gutiérrez Pérez, Francisco y Prieto Castillo, Daniel. 2007. *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa*. Colección itinerarios. Editorial STELLA / La Crujía Ediciones.

Islas, Octavio. Internet 2.0: *El territorio digital de los Prosumidores.* Revista Estudios Culturales Vol. 3 - N° 5 / Enero-Junio 2010.

Lion, C., Mansur, A., & Lombardo, C. (1*). Perspectivas y constructos para una educación a distancia re-concebida*. Revista Del IICE, (37-2015), 101-118.https://doi.org/10.34096/riice.n37.3453

Litwin, Edidh. (2008*). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior. B*uenos Aires. PAIDOS Educador.

Litwin, Edith. 2005 (1era. Edición). Tecnologías Educativas en tiempos de internet. Bs. As. Amorrortu Editores.

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

Maggio, Mariana. Los aportes de una didáctica renovada para pensar la clase hoy. Revista Del IICE, (37), 27-40.https://doi.org/10.34096/riice.n37.3447

Medina Moya (Coord.) 2016. *La docencia universitaria mediante el enfoque del aula invertida*. Barcelona. Octaedro – ICE.

Moya, Mónica. *De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales*. Revista DIM / Año 2013 - Nº 27 - Dic - ISSN: 1699-3748.

Pollier Karina, Zeballos Marcela. 2019. Ponencia. *III Congreso Internacional Virtual sobre las Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento* (CIVTAC®).

Perosi, M. V. (1). *La pedagogía de la coherencia*. Reconstrucciones interpretativas de la enseñanza de Edith Litwin. Revista Del IICE, (37), 91-100.https://doi.org/10.34096/riice.n37.3452

Pinto, L., & Sarlé, P. (1). *Las prácticas de enseñanza como objeto revisado en un nuevo contexto de significación*. Revista Del IICE, (37), 11-26.https://doi.org/10.34096/riice.n37.3446

Anexo 1

Encuesta - Perfil Digital

¡Hola! Te invitamos a participar de esta breve encuesta, que nos permitirá conocer los recursos digitales que más utilizás y la información recabada nos ayudará a diseñar tu experiencia de aprendizaje en el campus virtual.

Para responder, sólo es necesario marcar con una tilde la opción seleccionada. ¡Esperamos tus respuestas!

Carrera

Tu respuesta

Curso

Primer Año

Segundo Año

Tercer Año

Cuarto Año

1.¿Cuáles son los recursos que más utilizas al momento de estudiar para tus actividades académicas?

Bibliografía en archivos PDF

Búsqueda de videos explicativos o Tutoriales en Youtube

Búsqueda de artículos y documentos de lectura on line

Lectura y descarga de E-Book

Opción Uso de Documentos compartidos en Google Drive

Otros

2.¿Cuáles son los medios que utilizas para comunicarte con tus compañeras y compañeros?

Video llamadas por Google Meet

Video llamadas por Zoom

Video llamadas por Jitsi

Video llamadas por whastapp

No utilizo video llamadas

3.¿Utilizás mensajería de audio y chat por WhatsApp?

Poco utilizado Muy utilizado No utilizado

4.¿Utilizas correo electrónico?

Poco utilizado Muy utilizado No utilizado

5.¿Utilizás Redes Sociales?

Sí, Utilizo Redes Sociales

No utilizo Redes Sociales

¿Podrías mencionar las Redes Sociales que utilizas?

…….

6.¿Tenés dificultades para acceder a la virtualidad?

Sí, tengo dificultades

No, no tengo dificultades

En caso afirmativo, ¿podrías indicar cuáles son las dificultades para acceder a la virtualidad?

Zona sin cobertura de internet

Problemas de velocidad de internet

Conexión por paquete de datos

Otros:.....

7.¿Desde qué lugar te conectas para elaborar las actividades en formato digital?

Domicilio particular

Instituto

Espacios comunales o vecinales (Plazas, Salón de usos múltiples, Vecinales)

Otros:.....

8.¿Cuáles son los dispositivos digitales que utilizas para realizar las actividades?

Computadora de escritorio

Notebook

Netbook (Programa Conectar Igualdad)

Celular

Tablet

***9.¿Alguna vez navegaste en un Campus y utilizaste un aula virtual*?**

Sí No

10.¿Podrias indicar cuáles de estos recursos aplicas para la redacción y desarrollo de actividades? ¿Utilizas Microsoft Word?

Poco utilizado *Muy utilizado* *No conozco este recurso*

¿Utilizas Microsoft Power Point?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas Microsoft Excel?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas PDF?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas CANVA?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas Prezi?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas Genialy?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco este recurso

¿Utilizas Padlet?

Poco utilizado Muy utilizado No conozco ese recurso

¿Podrías mencionar otros recursos digitales que utilizas para tus estudios y actividades académicas? ……