

PUBLICACIÓN PEDAGÓGICA
DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA.

Nº3 AÑO 2 / Nº3
NOVIEMBRE 2021
ISSN 2718 - 8485



UDE VIRTUAL... EN LINEAS



UNIVERSIDAD
DEL ESTE
LA PLATA

UDE VIRTUAL...EN LÍNEAS

Dirección:

Prof. Evelia Derrico

Propietario:

Universidad del Este - SIED UDE Virtual

Domicilio Legal:

Diagonal 80. N° 723, La Plata, Buenos Aires, Argentina (CP 1900)

Número y Año:

Año 2 - N° 3 - 2021

Números de registro:

ISSN 2718 - 8485

“Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto. Participante de AmeliCA (iniciativa liderada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO) y el Sistema de Información Científica Redalyc)”.

Equipo Editorial

Comité Editorial

Laura C. Di Vito
Violeta Gangoitía Latorre
Mariana Gigena
Rosana Grigioni
María Eugenia Martinelli
Ignacio Panichelli
Mauro Travieso
Alejandra Uranga

E-mail de contacto: sied@ude.edu.ar

Diseño

Área de Comunicación y Diseño - UDE.

E-mail de contacto: comunicacionunideleste@gmail.com

A manera de editorial...

Estimado/a lector/a:

Con mucha alegría - y después de meses tan críticos-, ya nos encontramos frente al tercer número de nuestra publicación UDE VIRTUAL... en Líneas.

En esta oportunidad compartimos, como siempre, temas que involucran a las tecnologías digitales en aspectos pedagógicos y culturales. Pretendemos mostrar la incidencia de aquellas en diversos campos de la vida humana y cómo su introducción paulatina cambia la conceptualización sostenida sobre conceptos de comunicación, grupos, presencialidad, virtualidad, distancia, asistencia, inclusión, estrategias, medios, sustentabilidad, arte, trabajo, ambientes de enseñanza y aprendizaje, etc.

Estas circunstancias, nos obligarán a revisar desde las formas de organización y administración de la Educación Superior:

- Políticas públicas,
- Normas ministeriales, normas universitarias...
- Espacios físicos, recursos y equipamientos, medios, programas de gestión, aplicaciones, etc.
- Estilos de liderazgos y de desempeño institucionales

hasta los procesos y procedimientos de aseguramiento de la calidad de la enseñanza que nos acerquen a:

- Atención de nuevos perfiles de estudiantes y de docentes.
- Adecuación a las demandas y necesidades de la vida: personal, social, laboral, cultural.
- Inclusión académica.

Todo ello, porque El futuro en educación, es hoy ...

La Dirección.

Sumario

ENSAYOS »



ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA. NUEVAS TRAYECTORIAS.



Ignacio Panichelli

RESUMEN

En el transcurso de este ensayo, analizaremos las perspectivas y fundamentos que justifican la utilización de estrategias de gamificación en un entorno educativo y, específicamente, dentro de nuestras clases de Educación Física, visibilizando el auge que tienen en estos momentos.

Partiendo del progresivo distanciamiento -que se acrecienta a pasos agigantados-, de las instituciones de enseñanza del contexto exterior, el desafío nos invita a pensar constantemente la posibilidad de cambio para formar estudiantes que tengan habilidades e intereses de aprender y saber hacer para las exigencias actuales.

PALABRAS CLAVES

Gamificación/ Educación Física/ Juego/ Enseñanza/ Aprendizaje

INTRODUCCIÓN

El presente ensayo tiene como punto de partida, dos razones. Por un lado, el hecho integrar el equipo del SIED UDE Virtual como tutor pedagógico para compartirlo con quienes venimos trabajando de forma sistemática con perspectivas pedagógicas, didácticas y tecnológicas, para lograr situaciones de enseñanza y aprendizajes significativas y de calidad.

Por otra parte, el interés surge a partir de generar instancias de búsquedas bibliográficas, análisis y reflexiones sobre la temática; considerando y estableciendo como base, los impactos que están generando los acelerados cambios tecnológicos y sociales en la educación y su implicancia en la enseñanza y el aprendizaje.

Hoy en día, somos conscientes de ello todos los que estamos inmersos en el ámbito educativo, porque debemos prepararnos para un presente y un futuro para el que -en principio- no fuimos formados, e incluso, hasta el más aventurado de nosotros no pudo llegar a imaginar.

Por consiguiente, es necesario lograr un cambio de perspectiva no sólo poniendo en tela de juicio a los modelos tradicionales de enseñanza de la Educación Física y la estandarización de los aprendizajes, sino permitiendo construir proactivamente nuevas trayectorias como profesionales de la educación e intentar el mejoramiento de la situación actual.

DISCUSIONES VARIAS...

Es sabido que están mutando las maneras de aprender como así también los recursos disponibles, pero, como consecuencia ¿no se debería también modificar la forma de enseñar? Sin lugar a dudas, uno de los factores determinantes

en los cambios producidos es el vertiginoso y revolucionario desarrollo tecnológico de las últimas décadas. Se hace necesario integrar las tecnologías a la educación y terminar con resistencias irracionales, ya que es la negación de lo que sucede en la vida extraescolar cotidianamente.

Teniendo en cuenta que uno de los cambios fundamentales en la enseñanza, que se vienen implementando por el colectivo de docentes, es la lucha constante por cambiar el status que históricamente hemos tenido, intentando un corrimiento de la postura central y omnipotente, dejando de lado ser un mero transmisor de conocimientos, para ocupar un rol de guía y facilitador acompañando los procesos de aprendizajes de los y las estudiantes. Es aquí donde la gamificación se articularía con esta tendencia, aportando beneficios a la hora de facilitar experiencias que permitan a los y las estudiantes involucrarse en las tareas con plena implicación.

Como docentes, habría que admitir que hoy contamos con un acrecentado y significativo cúmulo de información que antaño no se tenía, basta con realizar búsquedas sobre el qué, el cómo y el por qué de las nuevas maneras de aprender para visibilizar aportes que nos otorguen nuevas pistas sobre las características de los y las estudiantes del hoy. Ahora bien, ¿qué hacemos con toda esa aglomeración informativa? ¿solamente seguimos reciclando las tradiciones una y otra vez?

Entonces aquí surge uno de los pilares fundamentales en los que se asienta este ensayo, el mismo tiene que ver con la necesidad de reflexionar sobre qué estamos haciendo en la Educación Física para innovar, y sobre todo, si lo que hacemos es verdaderamente innovación o es un mero cambio cosmético que recubre los mismos planteamientos pedagógicos de tiempos pasados.

El punta pie inicial para adentrarnos en la profundidad de este escrito nace de la concepción que da por sentado, que

las clases de Educación Física traen consigo un plus, una suerte de hándicap, donde estaría resuelto el componente motivacional. Pero, ¿esto hoy es así? y si lo fuera, ¿sólo con esto es suficiente? ¿en todos los y las estudiantes es igual? Numerosas investigaciones en nuestra disciplina coinciden que sin curiosidad no hay atención, al igual que es imprescindible la emoción y motivación para el logro de aprendizajes. Conjuntamente con esto, y por la idiosincrasia de nuestra área, otros componentes básicos y esenciales para que se produzcan aprendizajes es la diversión, la alegría, la disonancia cognitiva, la sorpresa, los desafíos, la cooperación, el juego, entre otros. Todo esto, forjaría el andamiaje para la construcción de estrategias didácticas innovadoras, provocando nuevas sensaciones en este novedoso y complejo escenario actual, en el que se manejan los nativos digitales.

Pero, si tratamos de innovar o sorprender a diario, ¿dejaríamos de innovar y sorprender?

Nuestro objetivo sigue siendo generar esa motivación extrínseca que origine-cause motivación intrínseca. La cual representa el mayor nivel de autodeterminación y el consecuente compromiso de los y las estudiantes con una actividad conectados desde el placer que experimentan durante el desarrollo de la misma.

Según Quintero González, L., Jiménez Jiménez, F., & Area Moreira, M. (2018) actualmente estamos asistiendo a una metamorfosis de los materiales didácticos como consecuencia del proceso de digitalización de la información y la comunicación. Esta transformación de los recursos y materiales de enseñanza no sólo consiste en la mutación de su soporte tecnológico (pasar del papel a las pantallas), sino también implica una profunda reformulación de la pedagogía que subyace a los mismos. De este modo, frente a la modelos de tipo expositivo, los materiales didácticos digitales favorecen pedagogías del aprendizaje activo y experiencial

a través de múltiples formatos de expresión (oral, escrita, gráfica, multimedia).

Los contenidos presentados de una manera diferente a la habitual, que sorprenda, crea expectativas proporcionando atención por parte de los y las estudiantes sin necesidad alguna de pedírsela. Imaginemos una clase donde el propósito sea trabajar las capacidades condicionales y coordinativas a través del parkour con una trama futurista que tienen por objetivo salvar al mundo...Es aquí donde nos preguntamos, ¿gamificando las clases de Educación Física será una oportunidad para el cambio?

Este término se está convirtiendo en una forma de trabajo en auge en aulas y patios, por lo cual prestamos especial atención a su uso en el área de Educación Física por la aparente relación existente.

Como una definición introductoria, podríamos decir que no es un concepto unívoco, más bien, se compone de un entramado de ideas que están convergiendo en la formación de un nuevo enfoque de enseñanza y aprendizaje, el cual creemos que resulta especialmente relevante en el marco del siglo XXI.

La gamificación se deriva de la ludificación, cuyo significado proviene del latín "ludus" o "ludere", que significa divertirse, jugar, pasar el tiempo, entretenerse, así como sus sinónimos (Tortolini, 2013).

Para García Aretio, el juego es "principio fundamental de la pedagogía y la educación" (García Aretio, 2013) y que éste debería ser llevado en todos los niveles educativos (Pozo, 2006).

El uso de los juegos en la educación no es algo nuevo, Platón en el año 400 A.C. describía la conexión muy cercana entre el juego (paidía) y la educación (paideia), ya que los

juegos de la infancia eran lo que le daba forma al futuro adulto (Ganguin, 2010).

Adentrándonos en el siglo XX, Huizinga, uno de los mayores exponentes de la teoría del juego, lo define como una actividad voluntaria, que se ejecuta en unos límites temporales y espaciales, desarrollada según unas reglas obligadas, pero libremente aceptadas, que tiene un fin en sí mismo y genera un sentimiento de alegría y creatividad opuesto a la vida corriente (Huizinga, 1984).

ENTONCES... ¿GAMIFICACIÓN Y JUEGO ES LO MISMO?

El juego como vimos anteriormente, es una actividad libre y voluntaria sin pretensiones específicas, en cambio la "gamificación" tiene objetivos distintos. Dicho concepto fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 (Marczewski, 2013), mencionando que las mecánicas y elementos de los juegos de vídeo podrían ser utilizados en las diferentes actividades del ser humano, es decir, se puede gamificar (Pelling, 2011).

Según Deterding, Dixon, Kahled y Lennart (2011) la gamificación consiste en emplear elementos propios del juego en contextos que no son lúdicos, como puede ser el ámbito laboral o el ámbito educativo, con el fin de conseguir en los usuarios receptores una mayor atracción, diversión y motivación.

Aunque este concepto y su aplicación surge a principio del siglo XXI, no es hasta 2010 cuando su popularidad aumenta considerablemente, y esto se debe principalmente, de acuerdo con Rodríguez y Santiago (2015) a la facilidad con la que los entornos digitales promocionan el uso de recompensas y otros elementos propios de la gamificación. Por ejemplo, los "likes" recibidos en una publicación de una red social serían un tipo de gamificación, en la que se ofrecen recompensas según la aceptación.

Sin embargo, introducir valores lúdicos a estas actividades no es una idea nueva, tal como lo expresa Sebastiani Obrador (2019), se trata de un concepto que se ha visto potenciado en los últimos años como consecuencia del auge del entorno digital de los video-juegos y de estudios aplicados como la ludología.

La gamificación es una nueva estrategia de enseñanza que está cobrando gran importancia y protagonismo, independientemente de la asignatura. Se ha convertido en una herramienta innovadora y motivadora que cada vez más los docentes utilizan para captar la atención de sus estudiantes invitando a aprender desde una perspectiva lúdica.

Según Almirall (2015), la gamificación es una potente herramienta para movilizar conocimientos y consolidar aprendizajes.

El sentido común, muchas veces realiza una opinión sobre los juegos, diferenciándolo como antítesis del aprendizaje. Desde nuestro campo disciplinar sabemos que el juego como recurso didáctico está ligado al aprendizaje, desarrollando habilidades sociales, motivación, mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica. Incluso favorecen la interiorización de conocimientos multidisciplinarios, propician pensamiento lógico y crítico mejorando habilidades que ayudan a resolver diversos problemas. Es decir, mientras se juega los y las estudiantes prueban, exploran, rectifican, se equivocan, y asumen con naturalidad que el error es parte del aprendizaje porque les permite mejorar, lo que genera una gran satisfacción disfrutando del proceso.

En esta misma línea, Evelia Derrico (2019), plantea que el juego digital –como recurso didáctico– podría constituirse en una investigación experimental, mediante la cual se desarrollarían competencias genéricas como el pensamiento estratégico, las habilidades de negociación y persuasión o la

toma de decisiones de una forma lúdica y divertida a la par de solucionar problemas de trabajo en equipo, elección de alternativas, programación y planificación y de crear ambientes, escenarios, diálogos, fundamentos y argumentos, etc.

Y ESPECÍFICAMENTE... ¿QUÉ ES GAMIFICAR EN EDUCACIÓN FÍSICA?

Los primeros escritos sobre esta temática en el área de la EF aparecieron en 2015 (Escaravajal, & Martín-Acosta, 2019), relacionadas a propuestas y experiencias, siendo recientes los artículos con investigaciones que los respalden.

Algunos autores como Javier Coterón, Javier González, Carlos Mora y José Fernández-Caballero (2017), en su Guía de Iniciación a la Gamificación en Educación Física lo definen como el diseño de experiencias motrices que generen en los y las estudiantes expectativas lúdicas de aprendizaje, utilizando y potenciando la psicología interna y externa del juego como elemento básico del proceso. Más adelante volveremos sobre su conceptualización, características y ventajas, pero antes debemos aclarar algunos puntos.

Una cuestión que deberíamos desterrar, es la idea de que el mero hecho de jugar genera experiencias agradables y placenteras. Como docentes, debemos tratar de ser críticos a la hora de analizar esta herramienta y evitar caer en la continua ludificación de tareas que provoca no solo un estrés continuo por no perder el ritmo que sustenta a las clases, sino también una pérdida del rumbo de las experiencias de los y las estudiantes ya que los contenidos y sus propósitos dejan de tener relevancia.

Como así también la gamificación utilizada de forma inadecuada, centrada más en el disfraz, sobreponiendo la estética por encima del contenido sólo generando una experiencia atractiva, recae en el jugar por jugar y en la ficción asociada

a una recompensa externa con un fuerte carácter individualizado y competitivo.

Es decir, y como se describe más arriba, el exceso de gamificación podría presentar varios inconvenientes. Siempre y cuando se desarrolle una propuesta que distorsione el espíritu de esta estrategia que por momentos se genere dependencia hacia recompensas externas, o bien clases en contextos de ficción que no son extrapolables, en muchos casos, a situaciones reales de práctica, como también imponer formas de actuar a los y las estudiantes u obligar a tomar sus decisiones como si fuesen nuestros "personajes" del juego.

Por lo que es de suma importancia que tanto en el diseño e implementación de estas estrategias se asuma una responsabilidad ética y de compromiso como profesional de la Educación Física y le otorgue calidad a la enseñanza y el aprendizaje.

Por último, otro punto importante, y que se vislumbra como negativo en muchos casos, es lo que podríamos llamar la "sobreplanificación" en y de la gamificación. Ya que a priori exigiría mayor tiempo para el diseño de mecánicas de juego, como así también los costos para la adquisición de materiales convencionales (cartas, juegos mesa, papelería en general, etc.) y digitales (compra de licencias de software, equipos, servicios de alojamiento web, etc.).

RETOMANDO LA CONCEPTUALIZACIÓN Y SUS BENEFICIOS...

La gamificación en su estructura contiene tres elementos fundamentales en los que los principales autores coinciden: 1) Las dinámicas: es la filosofía del juego, o como menciona Werbach: "son los aspectos panorámicos del sistema gamificado que tenemos que tomar en consideración y gestionar, pero que no podemos introducir nunca en el juego" (Werbach

& Hunter, 2015). Una forma de identificar a las dinámicas es a través del tipo de juego que se realiza, por ejemplo, una competencia, una narración, simulación, etc.

2) Las mecánicas: Son los elementos básicos del juego, las reglas, el motor, el funcionamiento del juego. Las mecánicas sirven para que el participante conozca el progreso que ha tenido durante el juego, y de igual manera determinar su desempeño en el sistema. El objetivo de las mecánicas del juego es conseguir la motivación y estimular el interés de los jugadores, con el fin de lograr la participación de los mismos (Gómez, 2015).

3) Componentes: Son las partes más específicas y con las que interactúan los participantes, pueden ser los emblemas, avatares, los logros desbloqueados, los elementos en pantalla o sonidos, fondos musicales, etc. Este tercer elemento, Karl Kapp lo considera como un componente más, donde se involucren sentimientos y emociones (Kapp, 2012).

Para conseguir coherencia y cohesión, los 3 elementos deben tener conexión total favoreciendo su puesta en marcha y desarrollo. El plus se obtiene cuando la presentación está ligada y estrechamente conectada con la puesta visual, con el fin de potenciar la imaginación.

Todo esto mediado por la narrativa que el docente plantea a partir de una situación específica en la que, siguiendo la estructura mencionada, se presenta una introducción, un problema a solucionar y finalmente un desenlace en el que se comprobará qué se ha conseguido/aprendido.

La Educación Física en el ámbito educativo debería optar por una gamificación como estrategia metodológica que incluya varias metodologías activas, permitiendo adoptar la estructura o arquitectura de un juego para darle sentido al currículum, siendo un medio para lograr el aprendizaje.

Por tanto, si la experiencia se diseña de forma adecuada, se puede conseguir que los y las estudiantes desarrollen la capacidad crítica y reflexiva, siendo capaces de lograr aprendizajes significativos (Oliva, 2017; Corchuelo, 2018). Incluso, como se ve en Contreras (2016), que la gamificación puede facilitar la adquisición de habilidades relacionadas con la solución de problemas.

Al gran potencial descrito, se le añade que en ambientes gamificados se involucran no sólo la creatividad de los participantes, sino la colaboración y comunicación, así como también se propician nuevas alfabetizaciones digitales como la inclusión de recursos tecnológicos (Kinsley & Grabner-Hagen, 2015).

Según Chorro y Ortega-Ruipérez (2020) se puede utilizar la gamificación en casi todo tipo de actividades y contenidos, posibilitando además el aprendizaje de los y las estudiantes fuera del horario lectivo, compensando la reducida dotación horaria que tiene asignada la Educación Física semanalmente en el sistema escolar.

Asimismo, mejora la dinámica de trabajo en clase y la distribución de roles con la asignación de avatares y creaciones de equipos que son toda una experiencia de socialización, realizando ajustes y adaptaciones al ritmo individual de los y las estudiantes. Fomentando la autonomía, donde cada estudiante puede escoger el nivel en el que se encuentra competente y explorar sus límites si les presentamos una estructura de retos, interiorizando las reglas y pautas, donde todos asumen con responsabilidad y se comprometen con las reglas cuando participan de una experiencia gamificada.

Todo esto, disfrutando del movimiento y el cuerpo, generando autosuperación y autoconfianza, ya que no se penaliza el error, sino que se aprende del error. Aquí, un error sirve para volver a intentarlo. El acierto es todo el recorrido del proceso, recompensando positivamente.

Otra aportación de la gamificación, y no es menor, es el grado de empatía que puede generar en el docente, ya que debe intentar ponerse todo el tiempo en la piel del jugador.

AHORA...¿CÓMO DEBEN SER ESTOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE?

En principio siempre sugerentes y novedosos...¿qué tal si probamos cambiar esa planificación obsoleta un poco cada año?

Adaptados a los gustos, necesidades e intereses de los y las estudiantes...en vez de preguntarme qué les podrá gustar, mejor directamente se lo consulto a ellos y ellas!

Es menester recuperar momentos donde se habilite la exploración, que cada vez más está en extinción, y por sobre todo que los haga sentirse capaces.

CONCLUSIONES...

La gamificación podría favorecer al desarrollo de nuestras clases de Educación Física, potenciándolas desde el inicio, con una presentación más llamativa que utiliza nuevos materiales y tecnologías, la cual influya para despertar la curiosidad, la atención y motivación de nuestros/as estudiantes. Es más, los propios estudiantes exigen muchas veces mejores formas de trabajo y escenarios de aprendizaje distintos a lo que convencionalmente se ha hecho hasta ahora, lo que obliga a los y las docentes a trabajar con nuevas estrategias, muchas de ellas, mediadas por las tecnologías.

Aunque sin caer en un “relativismo lúdico” donde todo vale, sino como medio que aplica nuevos enfoques y ayude a propiciar aprendizajes. Es decir, no por el simple uso de estrategias de gamificación tendremos asegurada una mejora de los desempeños.



Nos podríamos preguntar antes de optar por este tipo de estrategias... ¿Estoy dispuesto a invertir suficiente tiempo previo para el diseño? ¿Seré capaz de quedar en un segundo plano para ceder el protagonismo durante las clases a los y las estudiantes?

En respuesta a ello, observamos que se conforman comunidades en la web que pretenden extrapolar experiencias de colegas, que existen en cantidad y calidad, sin tener en cuenta que nuestro entorno puede ser diferente. Esta estrategia de gamificación, al igual que el juego puede ser de utilidad en particular con una necesidad pedagógica específica, un público en concreto, en función de un conjunto de objetivos y, al mismo tiempo, podría no ser apropiado en un contexto diferente. Necesitamos comprender no sólo si un juego digital o una estrategia de gamificación puede enseñar, sino además las condiciones en las que puede o no generar aprendizajes.

Por ello es muy importante no sólo planteárselo como “algo novedoso” o una mera “moda”, sino también como una herramienta de la que los y las docentes estén convencidos. Abandonando ese encorsetamiento que, en muchas ocasiones, a

causa de la comodidad y tranquilidad que nos ofrece lo que ya implementamos a diario, nos impide aumentar exponencialmente el potencial educativo de nuestra asignatura.

Como bien dijimos, no es innovar por innovar sin criterio ni reflexión, buscando más la diversión y el entretenimiento que el verdadero aprendizaje, sin dispensar de aquello que es propio de nuestra área y tan necesario, como es la adquisición de conocimientos, aprendizajes y experiencias positivas de corporalidad y motricidad.

Reinventar la enseñanza en Educación Física no significa borrar todo y empezar de cero. Es necesario seguir estudiando las consecuencias de la implementación de la gamificación, sin realizar “exportaciones” lineales a otros formatos y contextos. No se pretende ofrecer un recetario de pasos a seguir, sino que dependerá del contexto, interés, creatividad y adaptabilidad de cada uno para desarrollarlo en su ámbito.

En suma, la gamificación en Educación Física es un medio, no un fin en sí mismo y puede ser un complemento a otra serie de estrategias y complementos tanto digitales como analógicos.

BIBLIOGRAFÍA

- Almirall, LL, González, C., Guitert, M., Monguillot, M., & Zurita, C. (2015). Play the game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts*, 119, 71-79
- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprensiva de la innovación educativa *Innovación Educativa*, 5(28), 19-31.
- Cobo Romani, Cristóbal; Moravec, John W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions.*
Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona
- Contreras-Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), pp. 27-33. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- C. Collazos, O. Revelo, J. Jiménez, "La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura", *Lámpsakos*, no. 19, pp 31-46, 2018 DOI: <http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2347>-Chorro, E.; Ortega-Ruipérez, B.(2020) La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza universitaria a distancia. Universidad Internacional de la Rioja
- Derrico, Evelia (2019) Gamificación y estrategias de pensamiento.El uso didáctico de los juegos digitales y en red para la consolidación de esquemas cognitivos.Libro de Ponencias - 8º Seminario Internacional RUEDA
- Escaravajal, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019) Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97-109. doi:[http:// dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770](http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770).
- Gil, P. y Contreras, O. R. (2003). Interés y valoración del área de Educación Física por padres y alumnos en la enseñanza obligatoria. *Revista de Educación*, 332, 327-355.
- Huizinga, J. (1984). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Marcelo, C. (2001). La función docente: nuevas demandas en tiempos de cambio. En: C. Marcelo, *La función docente* (pp. 9-26). Madrid: Síntesis.
- Pérez López, I. J. (2007). Los Juegos de Rol en EF: un gran aliado para desarrollar la salud en el ámbito escolar. *Tándem*, 49-59.
- Pérez López, I. J. (2009) "El guardián de la salud": un juego de rol para promover hábitos saludables de vida y actividad física desde la Educación Física. *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*.
- Quintero González, L., Jiménez Jiménez, F., & Area Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos*, 34, 343-348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>

INVESTIGACIONES Y TRABAJOS DE CAMPO »



LA VIDEOCONFERENCIA Y LA BIBLIOTECA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA: ALGUNOS USOS E IMPACTOS. TRABAJO DE CAMPO



AUTORES:



Alejandra, Uranga; Mauro, Travieso

RESUMEN

El presente artículo se propone realizar un primer análisis del uso de los servicios de videoconferencia y de biblioteca digital aplicado a las distintas facultades de la Universidad del Este (La Plata, Argentina), a solicitud de la Secretaría Académica.

Por su uso extendido con diferentes propósitos y por diferentes actores de la institución educativa, se realiza para esta exposición un recorte para el análisis de cada servicio. Por un lado, el análisis referido al servicio de videoconferencia corresponde al uso del mismo durante un llamado de exámenes finales virtuales del año 2021. Por otro lado, el de biblioteca digital, se inscribe en el uso que le dieron usuarios en general, durante el primer cuatrimestre 2021.

PALABRAS CLAVES

Encuestas de uso y valoración / Videoconferencia/ Biblioteca digital/ Universidad del Este

INTRODUCCIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL CON- TEXTO

La educación juega un papel fundamental en el desarrollo de una sociedad, y es debido a ello que los sistemas educativos deben estar atentos a las características de los momentos

históricos, a las demandas sociales, a los intereses de los ciudadanos y a las metas que la sociedad se propone alcanzar (Leymoníé& Porciúncula, 2010).

Las instituciones de enseñanza, en este caso universitaria, han debido adaptar los procesos educativos a las nuevas circunstancias, en este caso sanitarias, acontecidas durante el año 2020 y 2021 (pandemia por COVID-19). Esta adaptación llevó a innovar un nuevo contexto donde la presencia de los entornos virtuales tomaron protagonismo, exigiendo nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje y también nuevos modelos y estrategias didácticas que se adecuen a ellos. Si bien estos entornos de enseñanza y aprendizaje existen hace ya algunas décadas, su uso se extendió en el contexto universitario argentino durante este tiempo, disponiendo todas sus herramientas para posibilitar la cursada.

En este artículo, las herramientas virtuales que nos convocan a ser analizadas son: la videoconferencia y la biblioteca digital.

La videoconferencia es un sistema interactivo que permite a dos o más usuarios mantener una comunicación bidireccional en tiempo real, por medio de imagen, sonido y texto (Bondarczuk, 2020). Existen numerosos softwares que permiten realizar este tipo de comunicación (Big Blue Button,

WebEx, Zoom, Blackboard Collaborate, Adobe Connect y Google Meet, entre otros). La mayoría de estos servicios permite:

- interactuar con cámara y micrófono,
- mantener una conversación por chat pública o privada,
- compartir pantalla o archivos digitales,
- habilitar un pizarrón virtual y
- generar pequeñas salas de trabajo durante la sesión.

Como recurso telemático es el de mayor potencialidad comunicativa, por su gran similitud con situaciones de enseñanza presencial o cara a cara. Sin embargo, percibimos que se trata de una tecnología a la que le queda un camino que recorrer para su plena incorporación en contextos de enseñanza universitarios, de modo que pueda contribuir al desarrollo de procesos innovadores para el logro de aprendizajes de calidad.

Asimismo, otro de los recursos que cobra relevancia es la biblioteca digital que se ha ido desarrollando e implementando en la universidad, entendida como el sistema que administra material en formato digital y que provee a toda la comunidad educativa de la institución, algún método de obtención del material en préstamo (Panessi y otros, 2015), construyendo y reconstruyendo las prácticas universitarias de una biblioteca tradicional (física). Las bibliotecas digitales representan un medio para acercar el conocimiento no solo a los estudiantes, sino a los profesores, proporcionando además beneficios en el acceso a información actualizada del medio

académico y de investigación en cualquier momento y desde cualquier lugar.

La biblioteca digital de la Biblioteca de la Universidad del Este está compuesta por:

- Colección electrónica, elaborada a partir de los libros pedidos por profesores y estudiantes.
- Biblioteca digital, accesible desde los campus virtuales de las Universidad del Este.
- Bases de datos en línea, con artículos y documentos actualizados.
- Revistas electrónicas, accesibles desde la página web de la institución.
- Repositorio Institucional, accesible desde la página web.

Su colección se encuentra en constante actualización, crecimiento y cuenta con fondos bibliográficos y documentales específicos que se obtienen a partir de la detección de las necesidades de la comunidad universitaria, de los planes de estudios de la oferta académica de cada Facultad y de las líneas de investigación institucionales, cubriendo, de esta manera, la multiplicidad de campos del conocimiento: educación, pedagogía, derecho, arte, diseño, comunicación, publicidad, relaciones públicas, contabilidad, administración de empresas, marketing y comercialización, entre otros.

En consecuencia, la presente investigación tiene como fin, identificar los factores que determinan el comportamiento tanto de la videoconferencia como del uso de la biblioteca digital, en donde señalamos como factores de uso inciden-

tes a las variables definidas como: la facilidad de uso y la utilidad percibida por profesores y alumnos/as.

Asimismo, estos factores son determinados por:

- a. el conocimiento de la plataforma,
- b. una interfaz amigable
- c. el impulso de los docentes.

Descripción del tipo de recolección de datos que se hizo

En el marco de la Evaluación Institucional permanente, se implementaron dos encuestas anónimas y voluntarias, a solicitud de la Secretaría Académica de la Universidad del Este, una, sobre el área Biblioteca para obtener información orientativa acerca del uso del servicio Biblioteca Digital y algunos requerimientos bibliográficos; y por otro lado, sobre la aceptación emocional del recurso Videoconferencia.

En el caso de la encuesta sobre Biblioteca, tuvo como destinatarios a docentes y estudiantes de todas las carreras de grado de la Universidad que ante la Emergencia Sanitaria por el Covid 19, desarrollaron sus carreras bajo la opción educativa a distancia y/o en línea, alcanzando a una población de 2.930 usuarios de la herramienta MOODLE.

Este instrumento de medición cuantitativa fue administrado a través de los campus virtuales que la Universidad tiene para las Facultades y constó de:

- 14 ítems con 3 opciones de respuesta: SI, A VECES, NO y
- una (1) instancia de opinión cualitativa.

Si bien la disponibilidad de la encuesta fue durante 17 días, en este lapso, se debería haber reunido una muestra de 340 respuestas para que los resultados puedan proyectarse al universo. Sin embargo, solo hubo 48 respuestas, es decir menos del 15% del mínimo requerido de respuestas que se expresan a continuación, comprendiendo a esta instancia como una primera exploración sobre una muestra voluntaria y anónima, con datos sólo indicativos de una tendencia.

Con respecto a la encuesta sobre Videoconferencia, estuvo dirigida a estudiantes que rindieron exámenes finales bajo la modalidad virtual, tras la virtualización forzosa de la oferta académica ante la emergencia sanitaria.

Asumió las características de un instrumento cuantitativo, utilizando la Escala de Likert, donde 1 fue la valoración más baja y 5, la más alta; con dos instancias de opinión cualitativa.

ALGUNOS DATOS

A continuación se presentan los resultados de la encuesta con la distribución de las respuestas por facultad referidas al uso de la biblioteca digital. Cabe destacar que los datos se expresan en porcentajes. Las diferencias al 100% son faltas de respuesta a algunos ítems o el arrastre de decimales.

	Facultad de Ciencias Económicas			Facultad de Ciencias Humanas			Facultad de Derecho y Ciencias Sociales			Facultad de Diseño y Comunicación		
Población	206			1956			368			400		
Muestra	1 respuesta			36 respuestas			3 respuestas			8 respuestas		
	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO
¿Has usado los servicios de la Biblioteca de la UDE?	-	-	100	42	30	28	67	33	-	50	13	37
¿Consideras que la biblioteca de la Universidad del Este es un recurso esencial para el aprendizaje, la enseñanza o la investigación?	100	-	-	69.4	27.7	2.7	100	-	-	75	13	12
¿Encuentras el servicio que ofrece la Biblioteca atractivo y de fácil uso?	-	100	-	41.6	38.8	13.8	67	33	-	37	25	25
¿Es el servicio accesible en tiempo y forma para quienes la necesitan?	-	100	-	55.5	19.4	19.4	100	-	-	50	12	25
¿Resulta sencillo reservar y renovar el préstamo de los documentos que solicitas?	-	100	-	38.8	27.7	25	67	33	-	50	-	37

	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO
¿El personal de la biblioteca tiene conocimiento y es capaz de responder a las preguntas o requerimientos que se le formulan?	100	-	-	75	13.8	5.5	100	-	-	75	12.5	12.5
Al momento de solicitar alguna información a la biblioteca: ¿la respuesta es inmediata?	100	-	-	61.1	25	8.3	100	-	-	62.5	2.5	12.5
La orientación que se brinda sobre el uso de la biblioteca ¿te permite ordenar mejor tu aprendizaje o tu enseñanza?	100	-	-	58.3	25	5.5	100	-	-	37.5	25	37.5
El servicio que ofrece la biblioteca, ¿te proporcionó otras habilidades que te permitieron mejorar en tu enseñanza o en tu estudio?	100	-	-	38.8	38.8	13.8	100	-	-	-	50	37.5
¿Es amplia y variada la bibliografía que se ofrece?	100	-	-	61.1	25	2.7	67	33	-	37.5	12.5	37.5
En el caso de una respuesta negativa, ¿te ofrecieron otras opciones?	100	-	-	19.4	5.5	13.8	67	33	-	12.5	25	12.5

	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO	SI	AV	NO
Los instrumentos para la recuperación de información (catálogos, bases de datos, etc.) ¿son fáciles de usar y te permiten encontrar por vos mismo lo que buscas?	100	-	-	44.4	38.8	8.33	100	-	-	37.5	-	50
¿Consideras que ahorras tiempo en la búsqueda y conseguís mayor cobertura de información relevante cuando solicitas el servicio de la biblioteca?	100	-	-	61.1	25	5.5	100	-	-	50	12.5	25
Con la ayuda de las bibliotecarias, ¿pudiste mejorar la calidad de la información o bibliografía que buscabas?	-	-	-	55.5	25	11.1	100	-	-	52.5	-	25

Por último, frente a la pregunta cualitativa "Si solicitaste alguna bibliografía o documento y la respuesta fue negativa, ¿podrías agregar la bibliografía o documento solicitado?", las respuestas fueron:

Facultad de Ciencias Económicas	Sin respuestas
Facultad de Ciencias Humanas	• Bibliografía asiática y africana
Facultad de Derecho y Ciencias Sociales	Sin respuestas
Facultad de Diseño y Comunicación	• Me cuesta mucho encontrar los libros por mí misma, tengo que pedirlos por mail. • Nunca use la biblioteca, ni siquiera recuerdo donde esta, pero tampoco la busco porque es más fácil buscar en Google

A continuación se presentan los resultados de la encuesta referida al uso de la Videoconferencia con la distribución de las respuestas por facultad. Es una encuesta cuantitativa bajo la Escala de Likert, donde 1 es la valoración más baja y 5, la más alta; con dos instancias de opinión cualitativa.

	Facultad de Ciencias Económicas	Facultad de Ciencias Humanas	Facultad de Derecho y Ciencias Sociales	Facultad de Diseño y Comunicación
	14 respuestas	41 respuestas	15 respuestas	0 respuestas. 18 ingresos
¿Cómo valoras la videoconferencia como recurso elegido para evaluar en la mesa de examen final?	4.57	3.22	4.07	-
La evaluación de los conocimientos ha sido acorde a los objetivos propuestos por el docente y desarrollados en el proceso de enseñanza.	4.71	3.61	4.3	-
¿Crees que las preguntas elegidas por el docente fueron las adecuadas?	4.50	3.46	4.27	-
¿Pudiste responder las diferentes preguntas durante la videoconferencia como si estuvieras en un examen final "presencial tradicional"?	4.57	3.15	4.20	-

Consideras que el tiempo asignado para la evaluación en la mesa de examen fue:	4.50	3.20	4.13	-
Durante la evaluación, el/la profesor/a: ¿potenció el carácter interactivo de la videoconferencia?	4.64	3.02	4.20	-
¿Pudiste mantener el nivel de atención durante el desarrollo del examen final?	4.21	3.39	4.20	-
La evaluación mediante videoconferencia en los exámenes finales ¿resulta más efectiva que la evaluación presencial?	4.14	3.39	3.87	-
Promedios totales por Unidad Académica	4.48	3.30	4.15	-
Promedio total sobre respondidas	En 70 respuestas: 3.97			

Presentamos las respuestas de los estudiantes a las preguntas cualitativas de la encuesta:

	<p>La evaluación mediante videoconferencia en los exámenes finales ¿resulta más efectiva que la evaluación presencial? ¿Por qué?</p>	<p>Escribe por favor, en el siguiente box, si tienes algún comentario - inquietud - duda – sugerencia.</p>
<p>Facultad de Ciencias Económicas</p>	<p>-A mi criterio se puede mantener una interacción con el profesor más directa como también buscar un entorno privado dentro de tu casa, para estar mucho más tranquilo, teniendo en cuenta que este tipo de evaluaciones son estresantes.</p> <p>-Se tiene otra calma, no estás tan nervioso.</p> <p>-Porque muchos de nosotros estamos en otras provincias y gracias a la virtualidad podemos tener acceso a las diplomaturas y seguir formándonos.</p> <p>-En general rendir por videoconferencia me ha resultado fácil y me ha dado un poco menos de nerviosismo, de todos modos, al no vivir sola y no tener un lugar privado de donde conectarme, a veces me resultaba incómodo.</p> <p>Nada puede compararse con la presencialidad, a los nervios propios de cada examen se le suman los nervios de que internet funcione correctamente, de que la cámara funcione, de que la plataforma funcione... te permite estar más tranquilo/a y a la optimización de tiempos para ambas partes.</p> <p>-No lo se, es mi primer año de carrera -Estás en tu ámbito y eso da cierta tranquilidad.</p> <p>- se crea un ambiente más ameno y se suelen hacer más tranquilos ante el confort de estar en tu casa</p> <p>-Te hace sentir más seguro y poder exponer con confianza.</p>	<p>-Está bueno que los profesores puedan anticiparnos cómo va a ser el criterio de evaluación, como así también el método y la plataforma a utilizar.</p> <p>-Me parece que falla es la plataforma, porque suele trabarse y no se escucha bien.</p> <p>-En algunas materias por el material que disponemos en la facultad considero mejor hacerlo de manera remota.</p> <p>-Me gustaría seguir bajo esta modalidad virtual.</p>

	<p>La evaluación mediante videoconferencia en los exámenes finales ¿resulta más efectiva que la evaluación presencial? ¿Por qué?</p>	<p>Escribe por favor, en el siguiente box, si tienes algún comentario - inquietud - duda - sugerencia.</p>
<p>Facultad de Ciencias Humanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Te da posibilidades de corregir y construir diferentes aspectos del alumno. Tanto para poder desenvolverse en clase como en el medio social. -Mayor interacción, sin posibles interferencias. -Me resultó más ágil con este sistema. -Permite realizar el examen en cualquier horario, nos sirve para los que trabajamos hasta tarde y así poder rendir el examen -Porque sirve para que el profesor termine de desarrollar un tema. -Porque me siento más cómoda en modo virtual . -Es una herramienta muy efectiva, en tanto y en cuanto se dejen claras las consignas , reglas para el examen. -Al trabajar muchas horas, me resulta más accesible y cómodo poder rendir mediante video conferencia. -Me anote en esta modalidad ya que tengo poco límites de tiempo para hacer la cursada de manera presencial. -Porque mi lugar de residencia está muy alejado de la sede, vivo en otra Provincia. Sería realmente un trastorno tener que cursar presencial, lo que me llevaría a dejar de cursar la carrera. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me permite mantener la virtualidad para todo el desarrollo de la carrera incluyendo los exámenes parciales y finales. - Personalmente considero que es un buen recurso, pero en el caso de nuestra carrera por ser tantos alumnos sería muy complicado para los alumnos esperar un turno para rendir , y también un problema para el docente. -Se deberían ensayar modelos de exámenes finales de este tipo, para despejar dudas y dejar clara la modalidad. -La tecnología acorta distancias, la virtualidad te abre espacios para seguir estudiando, las universidades deben adaptarse también para mantener sus cupos. -Todas las materias fueron en modalidad cuestionario y me resultó muy favorable.

	<p>La evaluación mediante videoconferencia en los exámenes finales ¿resulta más efectiva que la evaluación presencial? ¿Por qué?</p>	<p>Escribe por favor, en el siguiente box, si tienes algún comentario - inquietud - duda – sugerencia.</p>
<p>Facultad de Derecho y Ciencias Sociales</p>	<p>-Por la comodidad del estar en el hogar (en mi caso la distancia me impediría hacerlo presencial) . al ser ahora una carrera de cursada virtual, considero que la tecnología nos brinda herramientas maravillosas.</p> <p>-Hay una comunicación especial que se brinda de manera presencial ya sea desde el alumno al docente o del docente al alumno.</p> <p>- Porque otorga una agilidad y organización de tiempo que considero beneficiosa tanto para quienes rinden examen final como para el/las docentes.</p>	<p>-Estoy muy feliz con los contenidos y la modalidad aplicada.</p> <p>- Muy conforme con el modo de evaluación, no solo en los finales sino también los parciales multiple choice, con amplio horario para rendir dado que la mayoría trabajamos, por ello valoramos esta modalidad de carrera</p> <p>-Estoy a favor de la evaluación por videoconferencia, solo creo que debería acercarse a la forma presencial en cuanto contenidos y tiempo y permitir la preparación de un tema de forma optativa Nada que agregar.</p> <p>-La evaluación fue excelente. El clima cordial, el feedback productivo.</p> <p>- Excelente manera de evaluar, ya que aún a través de una pantalla es como si fuera en manera presencial. Felicitaciones</p>
<p>Facultad de Diseño y Comunicación</p>	<p>Sin respuestas</p>	<p>Sin respuestas</p>

UNA APROXIMACIÓN A LAS PRIMERAS CONCLUSIONES

La revisión e interpretación de los datos nos permiten concluir en la validación y comprobación afirmativa de las hipótesis presentadas, en cuanto al uso de los recursos de la videoconferencia y la biblioteca digital. Sin embargo, algunas tienen más incidencia que otras, que analizamos a continuación en forma general:

- Uso y valoración de la Videoconferencia: 3.97 sobre 5 puntos máximos, Escala de Likert.
- Uso de la Biblioteca Digital: 1.63% de la población examinada.

En relación a la videoconferencia, las opiniones son altamente favorables, tanto que se solicita la continuidad de la experiencia.

También se observa que existe y ha sido comprobada -entre el conocimiento de la plataforma y la interfaz amigable-, una apropiación satisfactoria al recurso; tal vez debido a que un gran porcentaje de los alumnos/as está familiarizado con el campus, los enlaces y las redes y ha interactuado con ellas en especial con la Videoconferencia incluso un porcentaje más alto del planteado. Es decir, forman parte de la cultura digital, resultando este aspecto una oportunidad para el diseño y desarrollo de modelos pedagógicos universitarios híbridos.

Además, los resultados obtenidos, permiten asegurar la identidad del estudiante que rinde y su vinculación con los docentes de la mesa examinadora, en tanto genera un diálogo en línea donde se ven las expresiones, se percibe la emotividad, permitiendo establecer el vínculo afectivo y académico necesario así como el feedback de la conversación.

Por otro lado, en este primer avance de la exploración del uso de la biblioteca digital, debido a las diferencias que existen entre las ofertas del recurso y el uso real de los variados sistemas bibliotecológicos que cuenta la Universidad, hemos podido determinar que la biblioteca digital de la Universidad del Este, aún no alcanza la aceptación y/o uso habitual por parte de la totalidad -o gran parte de ella-, de los usuarios docentes y estudiantes, por lo cual, podemos decir que el éxito de esta tecnología, todavía no ha sido alcanzado, como tampoco los usuarios han visualizado las ventajas y posibilidades de la obtención de información segura y controlada, proveniente de sitios validados.

Téngase en cuenta que, habiéndose ofrecido completar el instrumento a quienes habían utilizado los servicios, sólo respondieron algunos alumnos y ningún docente, con lo cual se expresa la falta de acostumbramiento al uso de parte de los propios profesores, quienes conservan en su imaginario la biblioteca física y buscan textos digitales en otros campos o digitalizan los propios.

Asimismo, la biblioteca digital ha implicado un nuevo paradigma tanto para el alumno como para el profesor, por esa razón son importantes los factores determinados en esta exploración, los cuales aplicados en el diseño de la plataforma y del marco institucional de la universidad permitirán acrecentar la adopción de la biblioteca digital como medio predeterminado de búsqueda del alumno, incrementado con ello, las opciones de aprendizaje.

Y esto así, más allá de las rutinas sobre los buscadores habituales (Google, Youtube, Wikipedia, etc.) que están mucho más internalizadas en la cultura tecnológica que las bibliotecas, tal como lo manifiestan en el estudio los propios encuestados.

También, en un próximo paso realizaremos un análisis pro-

fundo de las manifestaciones cualitativas que a primera vista refuerzan la demanda de carreras virtuales

Por último, este estudio nos deja una línea de investigación abierta para futuros trabajos sobre otro sujeto central de estudio: el docente. Sería oportuno embarcarse en una indagación que permita relevar los motivos por los cuales no se impulsa en las clases el trabajo con los recursos de la biblioteca digital.

CAMINOS HACIA PROPUESTAS DE MEJORAS

Los datos obtenidos abren varios caminos con necesidades y definiciones que permitirán decidir, respecto de:

- La incorporación del recurso Videoconferencia en un modelo pedagógico de B-Learning.
- La capacitación de docentes y estudiantes en el uso de las Bibliotecas Digitales, no sólo sobre las operaciones tecnológicas que exige el recurso, sino sobre las ventajas de obtener información validada y segura.
- La generación de proyectos didácticos que incluyan el uso dirigido sobre textos de obtención en los repositorios institucionales digitales de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Adell, Jordi. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Vol. 7.
- Arriola, Oscar y Butrón, Katia. (2008). Sistemas integrales para la automatización de bibliotecas basados en software libre. ACIMED. Vol. 18, N°6, 1-12.
- Babini, Dominique; Vergara Florencia y Archuby, Gustavo. (2007). Estadísticas de usuarios en una biblioteca virtual. El caso de la biblioteca virtual de la red Clacso. El profesional de la información, enero-febrero, Vol. 1, N°1, pp. 57-61.
- Barrios-Rubios, Andrés. (2009). Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación. Signo y Pensamiento. 54, 265-275.
- Bondarczuk, I; Messina, L.; Travieso, M. (2020). Sección Videoconferencia. Documentos de interés, IUPFA, Buenos Aires.
- Fandos-Garrido, Manuel. (2006). El reto del cambio educativo: nuevos escenarios y modalidades de formación. Rev. Educar, vol. 38, pp. 243-258.
- Lasser, W (1994). Videoconferencia como Recurso Suplementario en Sistemas de Educación a Distancia en RED n° 14. 97-104.
- Martínez-Equihua, Saúl. (2007). Biblioteca digital. Conceptos, recursos y estándares. Buenos Aires; Alfagrama
- Salinas, Jesús. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento. 1(1).
- OLIVER RIBAS, M. (1996). La videoconferencia en el campo educativo. Técnicas y procedimientos, en SALINAS J. Y OTROS (Coords). EDUTEC 95. Redes de Comunicación, redes de aprendizaje. Palma de Mallorca, Universidad de Islas Baleares.
- Panessi, W.; Aguilera, M. Ortiz, C.; y otros (2015): Hacia una Biblioteca Virtual en la UNLu. XVII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, Salta.
- Villa, Herminia y Alfonso, Ileana. (2005). Biblioteca híbrida: El bibliotecario en medio del tránsito de lo tradicional a lo moderno. ACIMED, vol.13, n°2, pp. 1-20.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS »



HACIA EL B-LEARNING

Tips para ir pensando un nuevo modelo de configuración de aulas

INTRODUCCIÓN

En el Virtual Educa Connect, celebrado online en julio de 2021, hemos podido observar avances interesantes sobre el B-Learning, el autoaprendizaje y las metodologías inclusivas -el aprendizaje de personas y colectivos con capacidades diferentes, entre muchas novedades-, como modelos que revolucionarán la educación superior pero, además, sin dudas, impactan en los otros niveles de enseñanza.

Sabemos que podemos comunicarnos en ilimitada cantidad de lugares y que es posible transformar cada ambiente en un sitio de aprendizaje; no obstante los efectos del entorno y del diseño arquitectónico establecen condicionamientos relacionales y vinculares que, por ejemplo, modifican la distancia conversacional, la comodidad de uso de los objetos, la ubicuidad, la distribución del espacio, las características de los artefactos, que llevan a sensaciones sobre algunas bases perceptuales, tales como: formalidad/informalidad; privado/público; familiar/no familiar; compulsivo/libre; distancia/proximidad; comunicación/incomunicación. Esto así, establece dimensiones estimulantes, placenteras, de dominación, sumisión, o sus contrarias; tanto que hemos visto que el formato, la frecuencia y el contenido de los mensajes se ve influido por el modelo de organización en la que nos comunicamos. Habiéndose estudiados e investigados estos aspectos¹, sus

resultados permiten un uso deliberado de sus hallazgos en la configuración de las aulas a fin de lograr mayores beneficios comunicativos y educativos.

Y esto así, porque los escenarios tecnológicos hoy día presentan retos a la educación y a la formación profesional y laboral que están provocando una profunda transformación en todos los ámbitos; desestructurar los tradicionales salones de clases, la disposición de bancos, mesas y equipos, incluir formas, colores y nuevos artefactos, será un gran desafío para la educación superior.

LA REALIDAD...

Por lo dicho, vemos que la virtualidad, al menos como la definimos hoy, ha revolucionado tanto la cultura como la comunicación y sus mensajes, de tal manera que ya convivimos -entre otras cosas- con:

Mayor imbricación sistémica: formación de sistemas complejos con mayor profundidad y alcance;

- Transmisión de ideas y combinación cultural que benefi-

¹ Por ejemplo, KNAPP M.L. desde 1980 en La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno. Barcelona, Paidós, Comunicación.



cia un mayor multiculturalismo, diversidad y difusión de regionalismos en una universalización cultural amplia y variada.

- Nuevas coordenadas tiempo-espacio y con ello, modificación de procesos cognitivos como la atención, la percepción y la memoria.
- Inéditas representaciones de los procesos cognitivos para la búsqueda, el almacenamiento y la elaboración de la información².
- La posibilidad de currícula mixtas: unas elaboradas por la escuela y otras, en el ambiente por mayor impregnación de los sistemas educativos abiertos, espontáneos y ocasionales.
- Nuevas formas de comunicadores y de comunicación: influencers y distintos cultores urbanos; wikis, diccionarios, glosarios, enciclopedias, tutoriales para selfreliance, blogs, links interconectados ... ¡la información del mundo de los últimos años en una gran red!

² Un equipo de científicos de la prestigiosa universidad de Harvard y del gigante tecnológico Google acaba de crear un increíble y fascinante mapa cerebral. Ver: <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2021/06/06/google-y-harvard-presentaron-el-mapa-cerebral-3d-de-alta-resolucion-mas-completo-del-mundo/>.

- Nuevas formas de leer y de escribir distintos tipos de textos: gráficos, icónicos, hipertexto, fílmicos, etc.
- Nuevas formas de representación en el arte: música, pintura, teatro, literatura, moda, todo en expresiones digitales y ambientes inmersivos; también, en la ciencia auxiliada por la Inteligencia artificial!

Todas notas que modifican estructuras avanzando sobre la incorporación de artefactos, herramientas, equipos, usos del espacio físico, que se reflejan en la arquitectura y disposición de los ambientes para contenerlos.

Y, EN LA ESCUELA, QUÉ SUCEDE?

Como hemos sostenido en oportunidades anteriores, es necesario reconceptualizar qué y cómo se educa para el futuro imaginando nuevas formas de organización y administración, que se aparten de la escolástica e instalen paradigmas apropiados y renovados. Ya observamos alumnos y docentes con características diferentes en los tiempos culturales que corren, provistos de estrategias que ingresan a la escuela y donde éstas deben encontrar correlato.

Pero no sólo deberemos responder creativamente a dichas

preguntas del espacio didáctico, el B-Learning (o educación híbrida) requiere responder también al dónde, el que está relacionado con las nuevas configuraciones de las instituciones escolares y de sus aulas.

Así, desde el momento en que convivirán en el mismo lugar formas de comunicación diversas y variadas que demandan adecuaciones en la infraestructura de los edificios para dotarlos de espacios físicos acogedores, amigables, alegres, cómodos y funcionales; tanto como de redes y equipos tecnológicos que sostengan todas las formas de la comunicación al interior y al exterior; es decir, necesitamos contar con aulas fuertemente comunicadas.

Y este proceso de cambio ya empezó. Observen con atención los diseños arquitectónicos que les presentamos... imaginen cómo podría ser su aula...



Ya lo podemos ver en el Colegio San Ignacio de los Jesuitas de Pamplona, Navarra, España.

En las acciones de capacitación de la Compañía HP que construye aulas flexibles a las que denomina Hiperaulas 3.0, para el desarrollo de innovadoras metodologías...



Para nuevos maestros y nuevos alumnos...



Y también para la inclusión, como esta aula de Castilla la Mancha, Madrid, para jóvenes TEA³ ... O con TGD⁴ ; o, como el aula de la Federación Autismo de Madrid.



O, este ambiente estético y funcional...



CONTINUAR PENSANDO, IMAGINANDO Y CREANDO...

Usted, ¿liría a correr maratones con zapatos de fiesta? Creo que no...

Todo cambio del espacio y sus circunstancias físicas se relacionan con un cambio metodológico, porque de alguna

³ TEA: Trastornos del Espectro Autista

⁴TGD: Trastorno Generalizado del Desarrollo

manera aquellos condicionan las posibilidades de las formas, las relaciones y los vínculos que se establecen entre las personas, con las ideas y con los objetos.

La Inteligencia artificial [AI] y Big Data, la Internet de las Cosas [IoT] , la Cadena de bloques [Block Chain] y la Computación en la Nube [Cloud Computing] llegarán a las aulas y con ello, la necesidad de equipos, artefactos, mobiliario y servicios acordes a sus usos.

Es así que debemos comenzar a instalar políticas públicas e institucionales que adecuen las condiciones a los comportamientos psicosociales de los estudiantes y a los instrumentos tecnológicos en uso y prevean dinámicas flexibles para no estancarse en construcciones rígidas, altamente estructuradas, que no faciliten la innovación, la renovación y la apropiación, en vistas a dar facilidades a los diferentes diseños de enseñanza híbridos que ya están llegando.

Recuerden... ya hemos transitado más de 20 años del siglo XXI... ¿Cuándo lo vamos a hacer?

¡El futuro en educación es hoy!



EPÍTOME

Breve glosario que resume de qué hablamos cuando decimos...



BIG DATA:

Big data es un término que describe el gran volumen de datos – estructurados y no estructurados – que inundan una empresa todos los días. Pero no es la cantidad de datos lo importante. ... El big data puede ser analizado para obtener insights que conlleven a mejores decisiones y acciones de negocios estratégicas.

¿... y para qué sirve el big data?

El big data permite recopilar información de las visitas de la página web, redes sociales, registros de llamadas y otros orígenes de datos para perfeccionar la experiencia de interacción, así como optimizar el valor que se ofrece. ... Los datos son una de las causas de este proceso.

Las tres V del Big Data se refieren a los siguientes términos: volumen, variedad y velocidad, que son las tres características o magnitudes que lo definen, además de sus principales retos.

CIBERSEGURIDAD:

La ciberseguridad es la práctica de defender las computadoras, los servidores, los dispositivos móviles, los sistemas electrónicos, las redes y los datos de ataques maliciosos. También se conoce como seguridad de tecnología de la información o seguridad de la información electrónica. El término se aplica en diferentes contextos, desde los negocios hasta la informática móvil, y puede dividirse en algunas categorías comunes.

- La seguridad de red es la práctica de proteger una red informática de los intrusos, ya sean atacantes dirigidos o malware oportunista.

- La seguridad de las aplicaciones se enfoca en mantener el software y los dispositivos libres de amenazas. Una aplicación afectada podría brindar acceso a los datos que está destinada a proteger. La seguridad eficaz comienza en la etapa de diseño, mucho antes de la implementación de un programa o dispositivo.

- La seguridad de la información protege la integridad y la privacidad de los datos, tanto en el almacenamiento como en el tránsito.

- La seguridad operativa incluye los procesos y decisiones para manejar y proteger los recursos de datos. Los permisos que tienen los usuarios para acceder a una red y los procedimientos que determinan cómo y dónde pueden almacenarse o compartirse los datos se incluyen en esta categoría.

- La recuperación ante desastres y la continuidad del negocio definen la forma en que una organización responde a un incidente de ciberseguridad o a cualquier otro evento que cause que se detengan sus operaciones o se pierdan datos. Las políticas de recuperación ante desastres dictan la forma en que la organización restaura sus operaciones e información para volver a la misma capacidad operativa que antes del evento. La continuidad del negocio es el plan al que recurre la organización cuando intenta operar sin determinados recursos.

- La capacitación del usuario final aborda el factor de ciberseguridad más impredecible: las personas. Si se incumplen las buenas prácticas de seguridad, cualquier persona puede introducir accidentalmente un virus en un sistema que de otro modo sería seguro. Enseñarles a los usuarios a eliminar los archivos adjuntos de correos electrónicos sospechosos, a no conectar unidades USB no identificadas y otras lecciones importantes es fundamental para la seguridad de cualquier organización.

CIUDADANÍA DIGITAL:

Ciudadanía digital: es el arte de ser ciudadano educado y formado en las nuevas tecnologías. Es ser ciudadano que sepa manejar las tecnologías para relacionarse sin herir, sin dañar, protegiendo y protegiéndose para acceder a la información adecuada, a la que esté preparado, según su desarrollo personal.

Digital Citizenship considera que existen nueve elementos que definen a la ciudadanía digital:

- Acceso al mundo digital. ...
- Comercio digital. ...
- Comunicación digital. ...
- Alfabetización digital. ...
- Etiqueta digital. ...
- Leyes digitales. ...
- Derechos y responsabilidades digitales. ...
- Salud digital.

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital se define como el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el ocio y la comunicación.

Supone un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación.

La competencia digital se apoya en las habilidades del uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).

¿Cuáles son los cinco pilares de la competencia digital docente?

1. Informatización y alfabetización informacional.
2. Comunicación y elaboración.
3. Creación de contenido digital.
4. Seguridad.
5. Resolución de problemas.

CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL O REVOLUCIÓN 4.0:

La Industria 4.0, también llamada industria inteligente, se considera la cuarta revolución industrial y busca transformar a la empresa en una organización inteligente para conseguir los mejores resultados de negocio. ... Se trata de tecnologías innovadoras cuya aplicación a la industria se desarrollará día a día.

El concepto de Industria 4.0 refiere a una nueva manera de producir mediante la adopción de tecnologías 4.0, es decir, de soluciones enfocadas en la interconectividad, la automatización y los datos en tiempo real.

DIGITALIZACIÓN 4.0:

¿Qué es una digitalización?

La digitalización es el proceso de transformar procesos analógicos y objetos físicos en digitales. ... Todo aquello que antes hacíamos sin conexión y en papel ahora se volvió completamente digital gracias a la digitalización y tecnologías digitales mucho más eficaces.

ECOSISTEMA DIGITAL Y ECOSISTEMA DIGITAL EDUCATIVO:

Un ecosistema digital es un conjunto de tecnologías de la información que se encuentran interconectadas entre sí. Se trata de todas las aplicaciones que utiliza un negocio para

gestionar sus actividades. El correo electrónico, redes sociales, ofimática, analítica web, y CRM son algunos ejemplos de sus componentes.

Un Ecosistema educativo digital (generación del conocimiento TIC) es un modelo que identifica los tipos de conocimiento que un docente necesita dominar para integrar las TIC de una forma eficaz en la enseñanza que imparte. Ha sido desarrollado por los profesores Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009) en *What Is Technological Pedagogical Content Knowledge?*

INCLUSIÓN DIGITAL:

La inclusión digital es la democratización del acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para permitir la inserción de todos en la sociedad de la información. La inclusión digital es también la rutina diaria para maximizar el tiempo y sus posibilidades.

¿Qué es la inclusión digital en la educación?

La inclusión digital no solo implica acceder a los dispositivos móviles, las redes sociales o el correo electrónico, sino manejar y emplear las herramientas digitales apropiadamente.

Inclusión social digital:

Impulsa el desarrollo de políticas públicas para el abordaje de la brecha digital, haciendo especial énfasis en la inclusión de las diversidades en Internet y focalizando sus acciones en aquellos grupos vulnerables en su derecho de acceso, uso y aprovechamiento de las Tecnologías de la Información.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL:

La inteligencia artificial es la serie de tecnologías que sirven para emular características o capacidades exclusivas del intelecto humano. ... El término se aplica cuando una máquina imita las funciones cognitivas que los humanos asocian con otras

mentes humanas, como aprender o resolver problemas, etc.

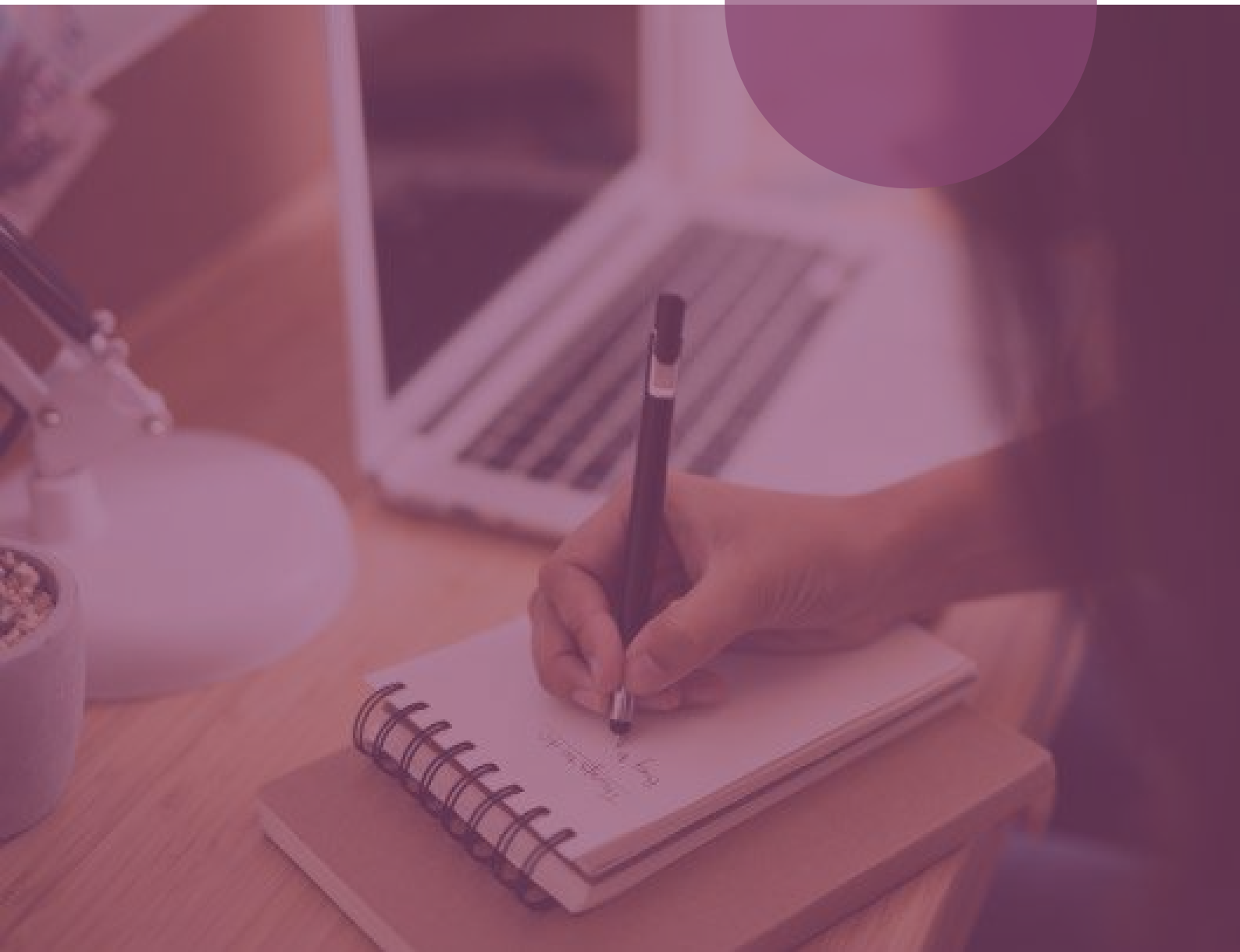
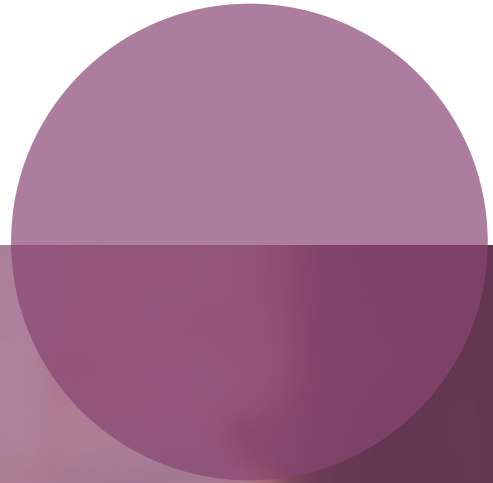
La inteligencia artificial en la educación permite comprender mejor el perfil de los estudiantes y sus necesidades. Gracias a esto, es posible crear planes y actividades educativas eficientes e innovadoras que permitan a los estudiantes aprender de manera práctica y teórica al mismo tiempo.

La IA ayuda –por ejemplo- a buscar y recopilar los materiales educativos necesarios. La inteligencia artificial puede también impulsar la eficiencia, agilizando tareas administrativas que permitan a los profesores el tiempo y la libertad necesarios para prestar una atención más profunda y humana a sus estudiantes.

INTERNET DE LAS COSAS (IOT):

La internet de las cosas (Internet of Things) es un concepto que se refiere a una interconexión digital de objetos cotidianos con internet. Es, en definitiva, la conexión de internet más con objetos que con personas. También se suele conocer como internet de todas las cosas o internet en las cosas. Internet de las Cosas: “cosas” como objetos y dispositivos conectados que están equipados con sensores, software y otras tecnologías que les permiten transmitir y recibir datos –hacia y desde otras cosas–.

MISCELÁNEAS »



REFLEXIONES EN TORNO DE LAS NUEVAS PRÁCTICAS QUE NOS PROPONE EL CAMPO DEL ARTE: EL BIOARTE.



AUTORA:



María de las Mercedes Reitano¹

INTRODUCCIÓN

A medida que los elementos de producción biológica invaden las obras, la actitud estética se reafirma, nos habla de “otra cosa” otro universo productivo que se aleja de los elementos plásticos tradicionales y nos enfrenta a una indagación que oscila entre la investigación científica y la recuperación estética. Como es el caso del Bioarte o Arte Transgénico, Bio-art o arte genético. El término acoge un conjunto muy heterogéneo de prácticas cuyos límites no son siempre claros debido a que ya no depende solo de la creatividad del artista -siendo una de sus características la flexibilidad-, ya que se basa en investigaciones e innovaciones tecnológicas apoyándose en prácticas relacionadas con la ingeniería genética, la ingeniería tisular o el cultivo celular y de microorganismos, entre otros.

Algunos artistas que provienen del campo de la ciencia y otros de las artes visuales congregan sus reflexiones e indagan sobre otras posibilidades, abandonando las jerarquías tradicionales de los medios de expresión para adoptar el dispositivo que mejor les resulta a sus indagaciones.

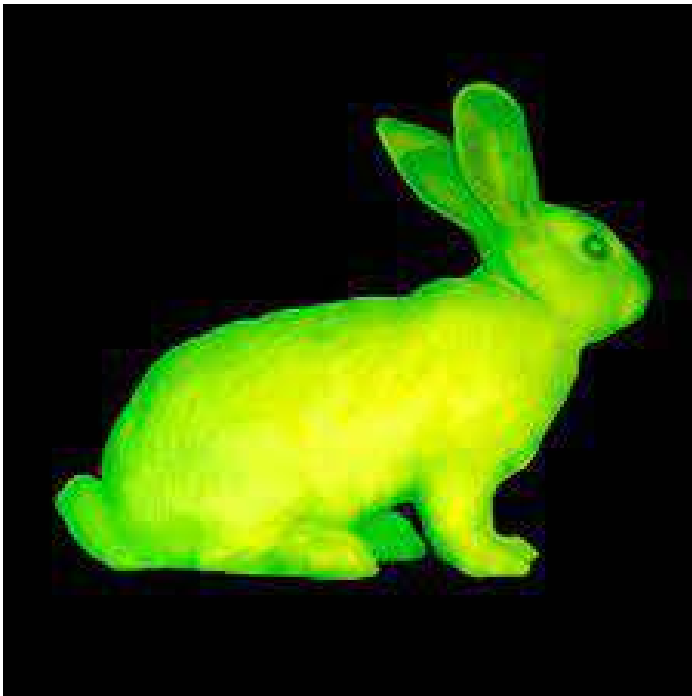
PERO, ¿QUÉ ES EL BIOARTE?

Para Daniel Lopez Rincón el término bioarte designa un “conjunto heterogéneo de prácticas artísticas que no solo remiten a la biología iconográficamente, sino que se sirven de sus propios medios y recurren al laboratorio como su atelier”.

Las obras exponen los modos de intercambio social, lo interactivo a través de la investigación científica y la experiencia estética.



¹ Doctora en Historia del Arte. Rectora de la Universidad del Este. Directora del Museo de Arte Contemporáneo Latinoamericano, MACLA, La Plata.

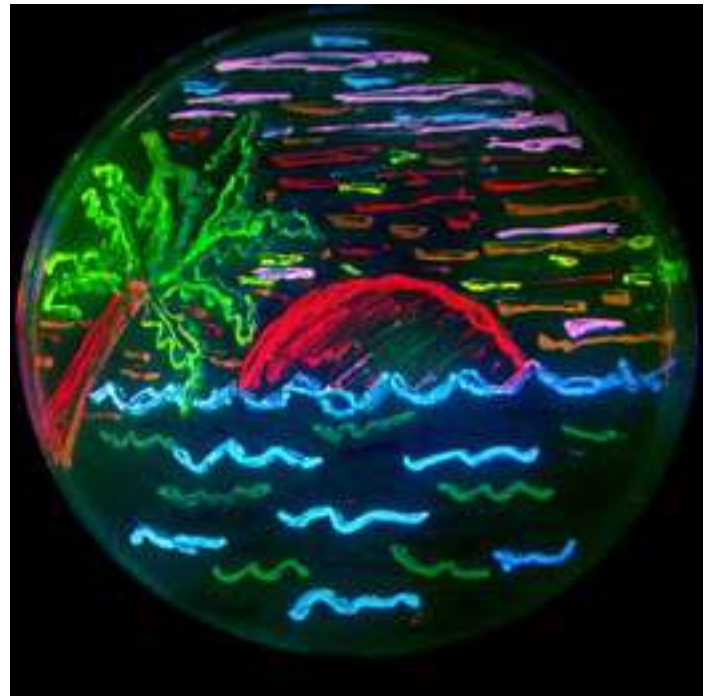


Los artistas indagan en prácticas de altísima movilidad, se interrogan sobre la temporalidad y las potencialidades de los distintos medios materiales. Las obras interpelan diferentes conceptos tales como: la materia y la forma; el tiempo y el espacio y son ejemplo típico de las consideraciones que presenta el arte contemporáneo, un permanente compromiso con el efecto de belleza y la tarea de introducir al espectador en una situación de asombro, de desconcierto, que lo obliga a tomarse un tiempo antes que la obra ofrezca la información suficiente acerca de si misma para que sea posible, de alguna manera, decodificarla.

“El arte contemporáneo, dice Terry Smith, propone o exige muchas clases de tiempo por parte del público y, a cambio de ello, ofrece mucho”.

Estas obras, que son producto de intensos trabajos de investigación y experimentación y que por la interacción humano/ciencia/ naturaleza/máquina, suponen diversas demandas a los espectadores y participantes, señalan un espacio físico o virtual, una parte del mundo que pasa a estar dominado por la provisionalidad, el tiempo y la posibilidad. Los artistas plantean interrogantes acerca de la naturaleza de la temporalidad, exploran experiencias de localización e interactividad mediada.

Podríamos decir, que una de sus características es su condición de procesual tanto en sus formas como en sus métodos, en el sentido de que en lugar de estar orientado hacia el objeto o el producto cobra significado a través de su proceso de realización y recepción.



Se distinguen también por el uso de métodos colaborativos tomando una importancia central la investigación preliminar y la actividad organizativa y de orientación de los espectadores.

Estos métodos provienen de modos de hacer de fuera del mundo del arte. Adopten una forma temporal o permanente, el proceso de creación es tan importante en dichas actividades como su manifestación visual, táctil o física.

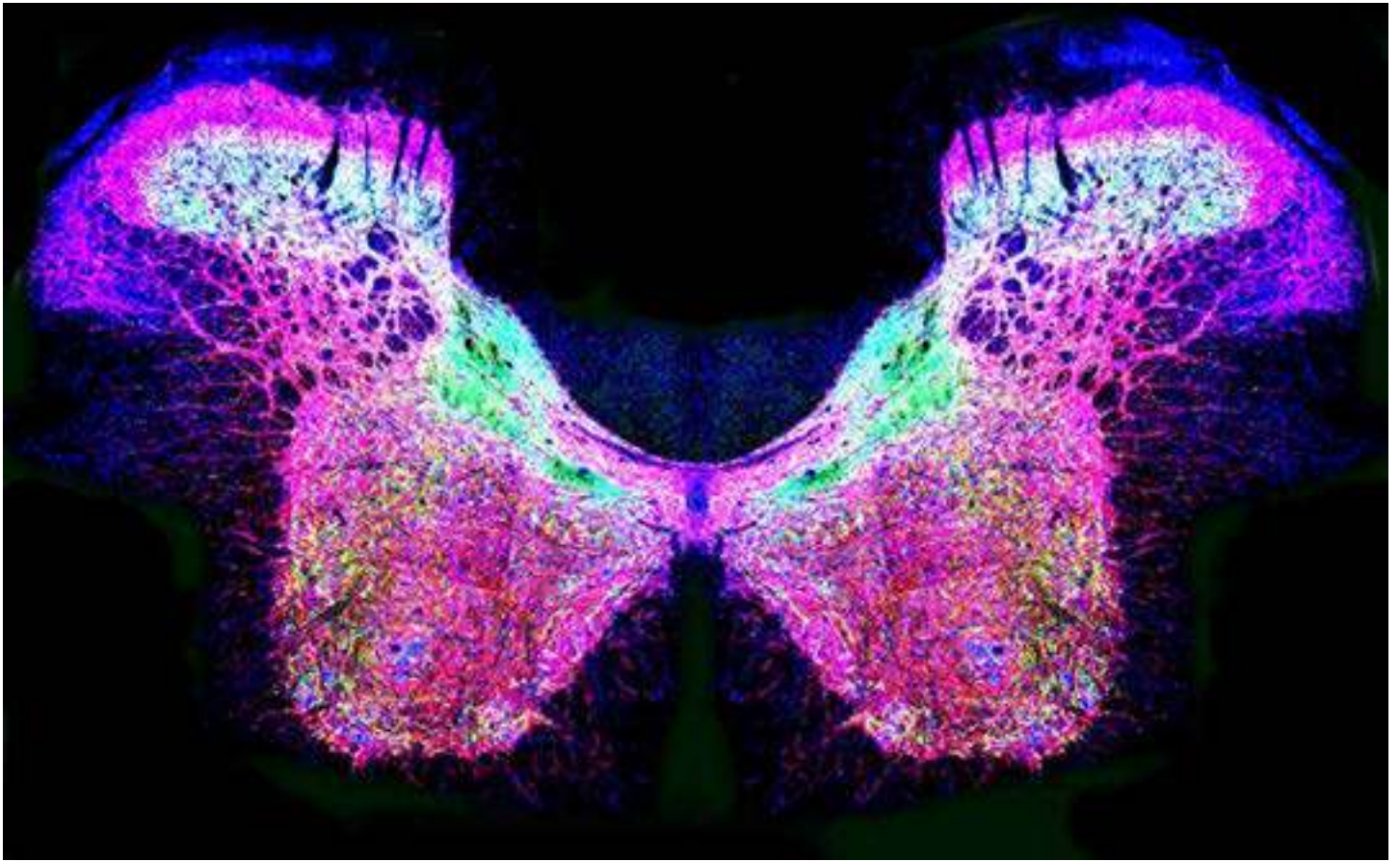
DISCUSIONES

El Bioarte, en términos generales, busca generar un debate relativo a cómo nos enfrentamos a las formas de vida que se nos presentan a través de estas nuevas técnicas, y estudiar hasta qué punto se puede definir las como formas naturales o formas artificiales. Del mismo modo los argumentos tradicionales sobre la supuesta diferencia y excepción de nuestra especie están siendo cada vez más cuestionados desde distintos ámbitos científicos y artísticos: generando que los límites entre qué es y qué no es humano se difuminen.

Las controversias sin dudas aparecen cuando se rompen los límites morales y legales durante la producción de la obra.

PARA PENSAR...

Todos los avances científicos y tecnológicos han generado la oportunidad de crear arte que usa a la vida como nuevo medio de comunicación, en donde los laboratorios, producciones y artefactos se convierten en estudios artísticos. En



conjunto, estas prácticas expanden las fronteras del arte redefiniendo el rol del artista... y de los espectadores!

BIBLIOGRAFÍA:

KAC, Eduardo (2010) Telepresencia y bioarte: interconexión en red de humanos, robots y conejos. CENDEAC, ISBN 9788496898653

LÓPEZ DEL RINCÓN, Daniel (12 de mayo de 2015). «Arte, biología y tecnología. Relaciones interdisciplinarias en el laboratorio científico» (PDF). ISSN 1131-5598.

LÓPEZ DEL RINCÓN, Daniel ([2015]). Bioarte : arte y vida en la era de la biotecnología. Akal. ISBN 9788446042419. OCLC 931867472

Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. 2013. ISSN 1668-5229

Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. 2013. ISSN 1668-5229

RESEÑA DE LIBROS »



"THE GAME", ALESSANDRO BARICCO REVOLUCIÓN DIGITAL Y REVOLUCIÓN MENTAL. UNA MIRADA DESDE LA EDUCACIÓN.



AUTORAS:



Prof. Violeta Gangoitía Latorre
Prof. Rosana Grigioni



"En el origen de la iniciativa genealógica que inspira la perspectiva que ofrecemos de la llamada sociedad de la información, una convicción y un proyecto: ninguna pedagogía de apropiación ciudadana del medio técnico puede abstraerse de la crítica de las palabras que, pretendidamente apátridas, no dejan de introducirse subrepticamente en el lenguaje común y enmarcar las representaciones colectivas." (Mattelart, 2002, p. 163)

Publicado en el 2019, cuando la pandemia era sólo un acontecimiento presente en películas de ciencia ficción, *The Game* de Alessandro Baricco se presentaba como un libro sobre los cambios provocados por el advenimiento de la era digital. No solamente como revolución tecnológica sino como "el colapso de los paradigmas de la sociedad del siglo XX." ¹ Hoy, que las TIC han ocupado el centro de la escena para permitir conectarnos, comunicarnos, mantener trabajos y sostener, con diversos soportes digitales, la enseñanza y el aprendizaje durante tiempos de encierro, su lectura adquiere relevancia.

Comprender esos cambios, identificar cuáles son los paradigmas caducos, cobra especial importancia cuando, como consecuencia lógica, los vinculamos a la educación y, aún más, al pensar la educación post pandemia.

En este ensayo el novelista y periodista italiano, realiza una periodización para dar cuenta de los cambios tecnológicos acaecidos durante del siglo XX que forman parte de la denominada revolución digital:

- 1978. La vértebra 0: Se inicia el recorrido con la creación de uno de los primeros videojuegos, el *Space Invaders*. Este representa la "mutación de consistencia de la experiencia" (p. 44), un cambio postural en términos físicos y mentales: la aparición del hombre-teclado-pantalla, la esencia de la revolución digital.
- 1981-1998. La Época clásica: de la creación de la Web y Google, hasta el Mp3, herramientas que iniciaron la etapa de construcción del ultramundo, de la copia digital del mundo real.
- 1999-2007. La colonización: a través de nuevas herramientas como Napster, LinkedIn, Facebook, Twitter, Youtube, iPhone hemos descendido definitivamente al ultramundo digital. Ya no sólo lo visitamos, sino que lo habitamos.
- 2008-2016. *The Game*: Con el boom de las Apps, más livianas, baratas y fáciles de usar, el viaje entre el mun-

¹ Anagrama, Sinopsis, Disponible en: https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A_530



do real y el digital se volvió más fluido. Baricco finaliza su ensayo con algunas reflexiones y discusiones que emergen con la consolidación de esta nueva civilización.

Los cambios tecnológicos propios del siglo XX que desemboca en la llamada revolución digital son vinculados por el autor con lo que considera una “nueva idea de humanidad”, una humanidad aumentada. Una revolución mental previa que será causa, no consecuencia, de todas las transformaciones posteriores. Es el nuevo hombre quién, como aquellos navegantes de rutas inéditas en el siglo XVI, propone otro modo de estar en el mundo y lo enfrenta como a una marea cuyas características corresponde identificar.

Para ello, Baricco nos propone un viaje, un recorrido por la superficie del mundo, para observar aquellas cadenas montañosas que identifica con las innovaciones tecnológicas de las últimas décadas (Internet, la Web, las punto.com, las Apps, etc.) para detenernos y realizar un análisis geológico de aquellos movimientos sísmicos que explican la aparición de aquellas montañas. Dicho movimiento subterráneo representa la Revolución Mental del hombre nuevo, del hiperhombre.

Pero, ¿qué es el hiperhombre para este ensayista? Berners-Lee, el padre de la Web, ha propuesto pensar a su retoño, hipertextual e hipermedial, no como productos, sino como conceptos, como una forma de pensar no-lineal. De esta manera, el nuevo hombre es “un hombre que no está obligado a ser lineal”, un hombre nómada que navega, se mueve, viaja, por la web, por aquella copia que hemos realizado del mundo tal como lo conocemos (compartiendo archivos, imágenes, visitando bibliotecas, museos, institu-

ciones, etc.), un hombre que busca colonizar lo que Baricco denomina el ultramundo, el mundo digital, virtual.

Y aquí uno de los aportes más interesantes, que sin dudas interpela fuertemente a los/as docentes en este contexto de Pandemia: el hábitat del Hiperhombre digital no se reduce a la web, más bien propone pensarlo como “un sistema de doble fuerza motriz, donde la distinción entre mundo verdadero y mundo virtual se convierte en una frontera secundaria, dado que uno y otro se funden en un único movimiento que genera, en su conjunto, la realidad.” (Baricco, 2019, p. 92)

Con acceso al mar de la web, gracias a soportes y espacios digitales, el hombre se convierte en usuario y creador, con entrada a información ilimitada. Su navegación y sucesivas búsquedas dejarán huellas de sus necesidades y preferencias que servirán a la identificación de “mejores lugares” con el exclusivo criterio de la cantidad de visitas que reciban. Un “oráculo ignorante” según el autor que destruye a las élites de expertos toda vez que propone una “tracción directa” y descarta las mediaciones. El usuario va a donde lo lleva la mayoría sin que una autoridad experta mediatice y, consecuentemente, acredite la calidad y pertinencia de la información encontrada.

Este “ocaso de las mediaciones” nos lleva a preguntarnos ¿Cómo afecta a la enseñanza y al aprendizaje?

The Game puede hacernos sentir vértigo, tal vez un poco de ansiedad. Es una lectura que nos interpela como docentes universitarios, interpela nuestras prácticas, nuestras formas de vincularnos con el conocimiento y nuestros estudiantes. En mayor o menor medida, todos somos usuarios y navega-

mos en la web, utilizamos múltiples aplicaciones para escuchar música, informarnos, realizar trámites en cualquier sitio y en cualquier momento, solo con nuestros smartphones. Alessandro Baricco nos muestra cómo “la revolución ha ido anidando en la normalidad -en los gestos simples, en la vida cotidiana, en nuestra gestión de deseos y de miedos” (Baricco p. 17)

Sin embargo, el advenimiento de la pandemia, el ASPO, las aulas virtuales, los encuentros sincrónicos parecen habernos desestabilizado. Rápidamente las instituciones fortalecieron sus equipos de capacitación y de educación a distancia para acompañar a sus docentes en la emergencia. Se abrieron diversos espacios de formación y apoyo, donde resonaban una y otra vez frases como: “los estudiantes no se conectan”, “no prenden la cámara”, “no entran al aula”.

Leer *The Game* hoy, es una invitación a pensar ¿Y después de la pandemia qué? ¿cómo seguimos?

Por años la educación ha sido (y sigue siendo) monomediática (Scolari, 2011). El libro, contenedor de información organizada gozaba de total centralidad en la enseñanza y el aprendizaje porque, presente en el aula como fuente de saber, permitía al docente ser el mediador del conocimiento (Sancho Gil, 2010). Él definía qué leer, cómo, cuándo y para qué. Modelo similar se reproduce con las nuevas tecnologías porque se piensa de manera analógica a un mundo que es digital, generando un conflicto creciente:

“una distancia cada vez más grande entre una realidad extraescolar dinámica, hiperinformada, fragmentada y transmediática y los tiempos lentos y monomediáticos de la institución escolar.” (Scolari, 2011, pág. 11)

La realidad es hoy un ensamble, formado por dos engranajes que le dan movimiento: el mundo virtual y el material. Y como señala agudamente Mariana Maggio (2020), la experiencia que viene seguramente será híbrida. Entendiendo por educación híbrida, una educación bimodal (b-learning), no una suma de modalidades sino una propuesta que combina la presencialidad con la educación a distancia poniendo en marcha estrategias sincrónicas y asincrónicas, coordinadas para un mismo fin. Es mucho más que incorporar herramientas digita-

les a la presencialidad, o viceversa, y no se trata de prácticas aisladas sino una propuesta unificada con mirada global.

Es por eso que este ensayo nos interpela (y nos mueve) a crear experiencias formativas que partan de reconocer las características de esta realidad con doble fuerza motriz, inmersivas, colectivas, transformadoras. Una invitación a construir un nuevo marco pedagógico-didáctico 2.0 que nos permita trabajar las capacidades mediáticas que les posibilite a los/as estudiantes participar activa y críticamente en la sociedad de la información.

Dicha invitación nos devuelve a la importancia de leer a Baricco con intención de repensar la enseñanza en el nivel superior. Trazar líneas de análisis, identificar problemáticas y plantear nuevos interrogantes en relación a los desafíos que estos nuevos tiempos trajeron consigo. Cerramos el libro pensando: ¿Cómo reformular una formación que se propone y sostiene de manera lineal en un mundo hipermedial? ¿Cómo lograr el mayor y mejor aprovechamiento de la virtualidad en la educación superior? ¿Qué nuevas formas de presencialidad demanda la digitalidad en los/as docentes y en los/as estudiantes?

Primeras preguntas que quedan abiertas hacia la búsqueda, señalando un camino posible de análisis futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baricco, A. (2019) *The Game*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Domingo-Coscollola, M. (2010). DIM entrevista Juana M^a Sancho Gil (UB): Escuela 2.0. Recuperado de <https://youtu.be/VS0-IMwhICQ>
- Maggio, M. (2020). Las prácticas de la enseñanza universitarias en la pandemia: de la conmoción a la mutación. *Campus Virtuales*, 9(2), 113-122.
- Mattelart, A. (2002), *Historia de la sociedad de la información*, Paidós, Barcelona, (Capítulo 6: La sociedad global de la información: un envite geopolítico y onclusión). Obtenido de: <https://repositorio.uvq.edu.ar/detail/6798/>
- Scolari, C. (2011). *Convergencia, medios y educación*. RELPE. Red Latinoamericana de Portales de Educación. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27098/Scolari_RELPE_Conv.pdf?sequence=1

QUINTAS HIJÓS, A. (2020). TEORÍA EDUCATIVA SOBRE TECNOLOGÍA, JUEGO Y RECURSOS EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INFANTIL. PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

<https://elibro.net/es/ereader/ude/129180?page=134>)



Julieta Rodríguez Stubrin

El presente libro está dirigido a estudiantes de profesorado de Educación infantil de la Universidad de Zaragoza, en pos de favorecer la formación universitaria, tanto a nivel teórico, técnico y práctico, como así también, para quienes ejercen la docencia, repensar las prácticas a través de interrogantes y cuestionamientos.

Invita a realizar un recorrido histórico sobre las teorías educativas desde dimensiones filosóficas, psicológicas, pedagógicas y didácticas, referenciado en cinco temas/capítulos.

Destaca que un docente es competente si tiene claros los fundamentos educativos para poder diseñar y justificar su clase, centrándose desde una perspectiva pedagógica y psicológica.

Es un manual que plantea interrogantes sobre los espacios didácticos, diseño y estética. "Cada tipo de diseño y organización reflejará, implícita o explícitamente, una forma de entender la educación" (Quintas Hijós, 2020, p. 37). Incentiva al trabajo colaborativo entre los docentes para y mediante el intercambio, crear un ambiente alfabetizador (así lo llamamos en Argentina) dinámico, que enriquezca y brinde variadas oportunidades de aprendizaje.

Por otro lado, y de la mano de la educación, aparece el juego como derecho, como mundo imaginario, en el que insta a pensar la realidad, categorizando al mismo en etapas, según la edad de los infantes. Retoma a teóricos constructivistas como Piaget y Vigotsky, realizando una clara explicación de sus perspectivas para abordarlo luego, desde lo curricular. En este capítulo, deja en claro que, los niños construyen conocimiento a través del juego, favorecen la relación con

otros, desarrollan el lenguaje, dan a conocer y/o superar conflictos mediante el simbolismo.

Otro punto a destacar es la relación actual entre la tecnología y la didáctica. Desde el plano ontológico, epistémico y metódico, aborda la importancia formativa de los docentes, de modo que deberían tomar conocimiento del impacto que posee la transformación de las tecnologías en la sociedad y cómo incorporarlas a nivel áulico.

Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil, es una producción descriptiva donde su amplio abordaje pone en evidencia la escuela y sus transformaciones.

Nos encontramos de manera continua frente al desafío de repensar nuestras prácticas, los modos de enseñar y de implementar positivamente, las nuevas tecnologías que, a la fuerza, invaden nuestra cotidianeidad.

Normas para los autores

Requisitos de presentación

Los artículos correspondientes a ensayos y estados del conocimiento deben tener una extensión entre 35.000 y 40.000 caracteres, incluyendo notas, espacios, referencias bibliográficas, tablas y gráficos (aproximadamente 10 páginas, tamaño A4).

Las reseñas de jornadas, congresos y eventos, y cartas al editor deben tener una extensión de 8.500 caracteres, con espacios incluidos y estar escritas en castellano, respetando la tipografía definida.

Respetar la siguiente estructura y formato de presentación:

- » Seguir las normas APA 6ta edición, tanto para el cuerpo del texto como en las citas, o la bibliografía, como en gráficos, ilustraciones y tablas, al final del trabajo.
- » En hoja A4; tipografía Arial; tamaño de fuente 11, espaciado 1,5; márgenes
- » 2,5 (todos). Títulos: tipografía Arial, tamaño de fuente 12, estilo negrita.
- » Título del trabajo negrita, centrado.
- » Nombres y Apellido de Autores.
- » Institución a la que pertenecen.
- » Tipo de trabajo (informe de investigación, relato de experiencia o ensayo, etc.).
- » Palabras claves (5).
- » Resumen (abstract) de hasta 200 palabras.

Los artículos firmados no reflejan la opinión de los editores.

©Todos los derechos reservados. Se autoriza la reproducción a los fines didácticos de cada artículo, citando la fuente.

“Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.”

» ENCONTRANOS EN:

www.ude.edu.ar/ude-virtual



**UDE
VIRTUAL...
EN LINEAS**



**UNIVERSIDAD
DEL ESTE
LA PLATA**