

PUBLICACIÓN PEDAGÓGICA
DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA.

Nº7 AÑO 4 / Nº7
NOVIEMBRE 2023
ISSN 2718-8485



UDE VIRTUAL... EN LINEAS



UNIVERSIDAD
DEL ESTE
LA PLATA

UDE VIRTUAL...EN LÍNEAS

Dirección:

Prof. Evelia Derrico

Secretaría de Redacción: Prof. María Alejandra Uranga.

Propietario:

Universidad del Este - SIED UDE Virtual

Domicilio Legal:

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

Número y Año:

Año 4 - N° 7 - 2023

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
Ignacio Panichelli
Lucía Martha Boloqui
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...

Nuevos caminos, nuevos rumbos...

La irrupción de la IA ha impactado no sólo con su velocidad de aceptación e incorporación cultural, también con las derivaciones de su uso en las profesiones y los modos de ejercer los distintos trabajos. Se han multiplicado las aplicaciones y las herramientas que facilitan su uso y su camino de desarrollo y evolución se observa como imparable.

Y, en este sentido, también las Bibliotecas se han visto alcanzadas por los cambios, no sólo en las formas de guarda de la documentación, sino también, en los hábitos de los lectores respecto del acceso, la búsqueda y la elaboración de la información que lleva a nuevas funciones bibliotecológicas.

También, considerando que la incorporación de novedosas tecnológicas enriquecen las teorías a partir de la modificación de las prácticas, por lo que se le ha dado un lugar preferencial a éstas, con sugerencias y recomendaciones que parten de los relatos de experiencias que nos aproximan a la visualización de nuevos caminos metodológicos e instrumentales, siempre con la finalidad de fortalecer las situaciones de enseñanza en vistas a un más eficaz ejercicio docente. La observación en marcos de investigación constante nos facilita la obtención de elementos de juicio –en este caso, sociales y pedagógicos– para la toma de decisiones en la gestión educativa, de manera controlada y científica.

Esto así, nos pone a reflexionar filosóficamente sobre los impactos que tienen y tendrán los cambios culturales, con la necesidad de encontrar explicaciones y fundamentos al quehacer profesional cotidiano. Sin dudas, un rumbo lo marca Byung-Chul Han, pero no es el único... En este número se indaga sobre sus ideas.

La Dirección.

Sumario

CONTENIDOS DIDÁCTICOS »

6. Gigena M., Boloqui, L.M., NUEVAS MIRADAS, NUEVAS FORMAS DE PENSAR LA ENSEÑANZA. RELATO A PARTIR DE EXPERIENCIAS ACTUALES.

CONTENIDOS TECNOLÓGICOS »

12. Equipo del SIED UDE Virtual, LAS HERRAMIENTAS. DE LA RUEDA A LA IA.

ENSAYOS »

19. Pascua M.i., Somoza M.V., EL ROL DE LAS BIBLIOTECAS UNIVERSITARIAS EN LA ACTUALIDAD

INVESTIGACIONES

Y TRABAJOS DE CAMPO »

26. Borzone A.M., Lacunza, M.M. MUNDO DIGITAL Y MUNDO ANALÓGICO ¿CÓMO LOGRAR SU INTERRELACIÓN PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN LAS AULAS? RELATO DE UNA EXPERIENCIA.

MISCELÁNEAS »

Imaginando el futuro... con innovación e inclusión académica!

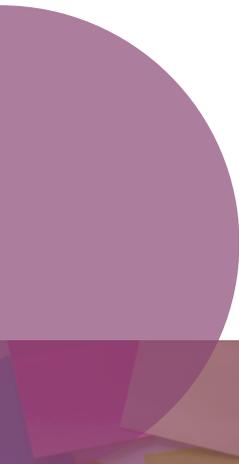
33. Grigioni, R. NO-COSAS. QUIEBRAS DEL MUNDO DE HOY BYUNG-CHUL HAN.

36. Di Vito, L. C. HABLEMOS DE LA I. A. ARTÍCULO DE OPINIÓN.

INVITACIÓN A PARTICIPAR

EN UDE VIRTUAL... EN LÍNEAS »

39. REVISIÓN DE TRABAJOS POR EXPERTOS.



CONTENIDOS DIDÁCTICOS »



NUEVAS MIRADAS, NUEVAS FORMAS DE PENSAR LA ENSEÑANZA. Relato a partir de experiencias actuales



AUTORES:



Lic. Mariana Gigena



Prof. María Martha Boloqui

Los escenarios educativos actuales nos interpelan, nos invitan a reflexionar y a diseñar nuevos formatos de las situaciones de enseñanza que van a impactar en los aprendizajes de los/las estudiantes. Somos autores y arquitectos de los espacios de encuentro con los otros/as y esto nos permite mirar con otros ojos, pensar nuevas formas de cómo y dónde enseñar.

El **formato de clases híbridas**, se define como aquel donde las actividades de enseñanza y aprendizaje se desarrollan de manera simultánea para un grupo de estudiantes que asiste de manera presencial, y otro que participa de forma remota, gracias a la tecnología empleada en un espacio físico habilitado para estos fines que permite que la clase se desarrolle con la interacción entre estas dos audiencias y el o la docente. La clase híbrida debe ser entendida como un continuo entre el espacio presencial y el espacio virtual, superando la fragmentación que en ciertas oportunidades se produce.

Desde los marcos teóricos, parece ser una conjunción resuelta, pero a los fines prácticos requiere que se consideren diferentes aspectos y/o variables para anticipar, organizar y prever situaciones de enseñanza de calidad. Esto implica en primera instancia, que tanto docentes como estudiantes se apropien de esta tecnología, comprendiendo que se trata de

una modalidad diferente y que lo que se enseña y se aprende bajo esta modalidad, no podría realizarse de otra manera.

Entonces, desarrollar actividades en este formato implicará a él o la docente considerar los siguientes aspectos:

Desde un **punto de vista pedagógico y didáctico**, planificar es una práctica inherente a cualquier modalidad educativa, y en la modalidad mixta en especial, se requiere de una anticipación rigurosa, para que permita organizar las prácticas de enseñanza atendiendo a sus características, como así también comunicar a los y las estudiantes sobre aquellas actividades que se realizarán en formato presencial y/o virtual. El desarrollo de prácticas de enseñanza en formato híbrido, requiere la **elaboración de la propuesta de enseñanza y aprendizaje** considerando factores propios de este nuevo escenario, tales como: la comunicación, la participación de los y las estudiantes, los tipos de interacciones, los recursos, los tiempos a utilizar para cada actividad, las intervenciones docentes, entre otros. Pero por sobre todo, lograr una experiencia de aprendizaje similar y simultánea en ambas audiencias.

Se sugiere privilegiar intervenciones que vayan más allá de la mera presentación de contenidos a través de una clase expositiva, sino animarse a más, diseñando actividades de

aplicación, resolución de problemas, análisis u otros a través de la interacción entre los participantes. Es posible incorporar la utilización de herramientas tecnológicas interactivas, como Mentimeter, Padlet u otras.

En el formato híbrido, el **aula invertida** es un modelo pedagógico muy utilizado, pues permite que la presentación del contenido sea a través de videoclases, bibliografía, sitios web, videos o audios en el Campus Virtual, con lo cual el o la estudiante desde su casa, pueda revisar y desarrollar algunas actividades planteadas por el o la docente y que, en las clases sincrónicas de formato híbrido, sea el mejor momento para aplicar, analizar, evaluar y crear a través de la interacción con sus compañeras/os y el o la docente.

Si las clases en formato híbrido están destinadas a labora-

torios o talleres, el trabajo autónomo desarrollado antes de la clase por parte de los/las estudiantes, puede enfocarse a preparar esas sesiones como por ejemplo procedimientos, seguridad en el laboratorio, visionado de videos, etc. Llegando con conocimientos previos, sin tener que ocupar tiempo en las explicaciones de lo que deben hacer y ponerse a trabajar apenas ingresan al laboratorio, por ejemplo.

Finalmente, para favorecer los aprendizajes siempre será un valioso complemento la utilización del Campus Virtual como recurso auxiliar y de apoyo, permitiendo que todos los/las estudiantes tengan el acceso para remirar las clases, revisar los recursos y realizar las tareas independientes de si la participación en la sesión fue remota o presencial.

Ejemplo posible de organizador de clase híbrida:

Asignatura			Período		
Propósitos de enseñanza			Objetivos de aprendizaje		
Fecha de la actividad	Tiempo asignado a la actividad	Actividad a realizar	Interacción participantes	Actividad/intervención docente	Recursos
	Recuerde que debe contemplar más tiempo para las actividades que una clase tradicional.	Identifique los grandes momentos de la actividad a realizar.	Determine las formas de agrupamiento: grupo total, pequeños grupos o individual y como conformará los grupos, criterios y la forma de interacción entre los estudiantes de ambas audiencias, etc.	Determine la forma que utilizará para monitorear a ambas audiencias durante la actividad. El/la docente ocupa un lugar mediador y/o bisagra. Determine si utilizará plataforma cuál y cuándo lo hará, además de las instrucciones que debe realizar para las actividades etc.	Determine qué recursos utilizará para realizar la clase (video, power point, etc.) y qué recursos necesitan los estudiantes de ambos grupos para el desarrollo de las actividades (dispositivos móviles, notebook etc.)



No cabe duda que el formato de clases híbridas requiere repensar la docencia, y desarrollar estrategias de enseñanza que capturen la atención, motiven y despierten el interés de los/las estudiantes para lograr el desarrollo de estrategias de aprendizaje apropiadas a esta modalidad, donde el docente facilite el aprendizaje a todos sus estudiantes y resguarde que sea en un espacio acogedor y con un clima de aula apropiado para ambas audiencias. En otras palabras, se trata de “enamorar” “seducir” a los/las estudiantes y animarlos a participar de esta experiencia de aprendizaje diferente.

ALGUNOS TIPS A CONSIDERAR EN LAS CLASES HÍBRIDAS:

- Generar sala de espera para poder monitorear los ingresantes y regular los tiempos. Podemos anticipar con mensajes en sala los inicios.
- Conectarse primero con el grupo en línea, pues la espera del grupo que está en formato remoto genera niveles de incertidumbre y ansiedad.
- Solicitar a los estudiantes remotos que mantengan sus micrófonos apagados.
- Ingreso de los/as estudiantes identificados con nombre y apellido. Estos son parte del registro de asistencia.
- Hablar lento y fuerte, utilizar una buena dicción.
- Revisar donde se encuentra el sistema audio dentro de la sala de clases, teniendo cuidado de no alejarse demasiado para que los estudiantes en formato remoto puedan escuchar sin inconvenientes.
- Cuidar el nivel de ruido del entorno, ya que puede perjudicar el audio para los y las estudiantes en formato remoto.
- Revisar la iluminación en el auditorio presencial, garantizar que se puedan ver los estudiantes conectados de manera remota.
- Explicitar al inicio de la clase las reglas de funcionamiento en sala y remotamente indicando cuál será la dinámica de la clase para interactuar (chat, micrófono, mano alzada, turnos etc.) Se recomienda que el docente registre a los y las estudiantes que están en formato remoto al igual que los que están de manera presencial para extender la participación entre los dos grupos por igual.
- Durante el desarrollo de la clase preguntar a los y las estudiantes que están presentes de forma remota si siguen adecuadamente la clase, las instrucciones, el audio o la imagen, así se sentirán integrados en la clase.
- Comenzar haciendo las preguntas con el grupo en formato remoto, pues tendemos a olvidar que estamos con dos audiencias distintas.

- Considere tener un ayudante o estudiante que le ayude con las preguntas que surjan en ambos grupos.
- Revisar las actividades de manera alternada entre estudiantes presenciales y en formato remoto.
- Ser flexibles en el desarrollo de las actividades, debido a que pueden darse distintos imprevistos por problemas de conexión, entre otros.
- Detener la clase de vez en cuando para preguntar cómo se sienten los y las estudiantes emocionalmente, y si se sienten concentrados, esto podría ayudar a fomentar las relaciones sociales y una mejor adaptación con el nuevo sistema.
- Grabar la clase y subirla a Campus Virtual, así cada estudiante puede revisar las veces que sea necesario, recordar que puede haber problemas de conectividad en los y las estudiantes que se encuentran en formato remoto.
- Considerar en el diseño de las actividades, el tiempo necesario para las conexiones y desconexiones tecnológicas correspondientes al inicio o final de la clase.
- Considerar agregar más tiempo a las actividades en formato híbrido al momento de planificarlas, pues implementarlas implica más tiempo que una actividad en un escenario de clase tradicional.
- Proponer, en la medida de las posibilidades, que accedan a experimentar las dos opciones de clases: presencial en el auditorio y remoto.
- Registrar clase a clase las dificultades presentadas para ser mejoradas en los próximos encuentros.

Para finalizar, si bien no existen recetas de como pensar los nuevos formatos de enseñanza híbrida podemos contribuir con estos puntos que han sido experimentados durante la etapa de ensayo.

¡Este es un camino que recién se está iniciando y al ser entendido como un proceso se irá fortaleciendo y perfeccionando en su andar!

LAS HERRAMIENTAS.

De la rueda a la IA.



Equipo SIED UDE Virtual

RESUMEN

La Teoría de la Información más las Tecnologías aplicadas han permitido la búsqueda y procesamiento de los datos, los relevamientos y predicciones, la obtención de resultados derivados de patrones (correlaciones, tendencias, agrupaciones o clústeres, trayectorias y anomalías) que han facilitado la anticipación de respuestas en datos **no estructurados** y casi en **tiempo real**. Lo que constituye una diferencia básica con las investigaciones operativas que seleccionan categorías restrictas de medición. Y esto así, porque la IA trabaja sobre expectativas, emociones, tendencias y frecuencias de elección de grandes poblaciones y volumen de datos.

Existen muchas herramientas de software para el desarrollo de modelos de minería de datos tanto libres como comerciales, cuya proyección en el tiempo aún nos resulta incierta pero que ya tiene impactos en las profesiones, las comunicaciones y la vida de las personas, en general.

PALABRAS CLAVES: Herramientas, Minería de datos, Teoría de la Comunicación, Tecnologías Aplicadas.

INTRODUCCIÓN

El diccionario de la RAE define en su tercera acepción **herramienta**, como el instrumento que sirve para hacer algo o conseguir un fin.

Es un instrumento, ni bueno ni malo en sí mismo, sino que su valoración está atada a cómo le damos el uso, qué provecho, conveniencia o interés puede proporcionar.

La evolución histórica de las herramientas nos ha permitido observar su paso desde las manuales -como extensión de la mano del hombre-, después automáticas pasando por diferentes tecnologías, hasta llegar a las llamadas herramientas conceptuales como los métodos de pensamiento, diríamos más artesanales e idiosincráticos, hasta la Inteligencia Artificial (IA) y sus variadas aplicaciones.

Todas ellas con impacto en la reformulación de los procesos y procedimientos de cualquier ámbito de la vida: social, laboral, profesional, tiempo libre, etc. con repercusión en la cultura y en las relaciones humanas.



Fuente de la imagen: Whatsapp.

Cuando en el tiempo, aparecen las herramientas digitales, se observa que éstas se desarrollan y evolucionan cada vez con mayor rapidez y grado de complejidad y eficiencia.

Se avizora, entonces, que las nuevas tecnologías aplicadas modifican las herramientas y harán desaparecer muchas de las formas de trabajar de hoy en día; pero, a su vez, crearán nuevos espacios laborales, nuevas oportunidades de empleo y, por lo tanto, nuevas sinergias¹.

También, se aprecian los cambios en las relaciones sociales y el establecimiento de los vínculos, a raíz de la introducción de múltiples y variados instrumentos tecnológicos².

Todo ello, nos lleva a pensar en una civilización distinta y po-

siblemente con grandes asimetrías respecto del progreso material, social, cultural y político, de no mediar formas colaborativas entre los países que promuevan a los más rezagados.

MINERÍA O EXPLORACIÓN DE DATOS

Un concepto nuevo que se está poniendo de moda es la minería de datos o exploración de datos, referido a "un campo de la estadística y las ciencias de la computación que trata los procesos que intenta descubrir patrones en grandes volúmenes de conjuntos de datos"³.

En este sentido, la IA que simula un sistema inteligente, procede al análisis de los datos disponibles sobre distintas

¹ Melamed, A. (2017) El futuro del trabajo y el trabajo del futuro. Buenos Aires, Planeta. 427 p. ISBN 978-950-49-5794-2

² Turkle, S. (2011) Alone together: why we expect more from technology and less from each other? New York: Basic Books. 360 p. ISBN: 978-0-

465-01021-9.

³ Oded Maimon And Lior Rokach (2010). Data Mining and Knowledge Discovery Handbook. Springer, New York. ISBN 978-0-387-09823-4.

cuestiones (compras y ventas por internet, aseguramiento de los pagos para evitar robos y fraudes, marketing, artefactos bélicos, vuelos espaciales, etc.)

Para ello, los sistemas de Inteligencia Artificial apelan a los Sistemas Expertos -sistemas que han sido creados a partir de reglas prácticas extraídas del conocimiento de expertos, en base a estudios de campo, investigaciones e inferencias o procesos de causa-efecto-; y las Redes Neuronales -métodos de proceso numérico en paralelo, en el que las variables interactúan mediante transformaciones lineales o no lineales, hasta obtener unos resultados que se contrastan con los esperados o que tenían que haberse obtenido, basándose en expectativas de prueba, dando lugar a un proceso de retroalimentación mediante el cual la red se reconfigura, hasta obtener un modelo adecuado-

La Teoría de la Información más las Tecnologías aplicadas han permitido la búsqueda y procesamiento de los datos,

los relevamientos y predicciones, la obtención de resultados derivados de patrones (correlaciones, tendencias, agrupaciones o clústeres, trayectorias y anomalías) que han facilitado la anticipación de respuestas en datos **no estructurados** y casi en **tiempo real**. Lo que constituye una diferencia básica con las investigaciones operativas que seleccionan categorías restrictas de medición. Y esto así, porque la IA trabaja sobre expectativas, emociones, tendencias y frecuencias de elección de grandes poblaciones y volumen de datos.

Existen muchas herramientas de software para el desarrollo de modelos de minería de datos tanto libres como comerciales, cuya proyección en el tiempo aún nos resulta incierta pero que ya tiene impactos en las profesiones, las comunicaciones y la vida de las personas, en general.

Aquí va un breve listado descriptivo , sólo de muestra para estimular su imaginación:

NOMBRE DE IA	DESCRIPCIÓN	LINK
ChatGPT Writer	Compatible con todos los idiomas: se trata de una extensión de Chrome que además puede usarse en Edge y Brave. La mayor utilidad es que escribe correos electrónicos para luego enviarlos a través de Gmail. Una vez descargada la extensión, se abre el cliente de correo electrónico y se pulsa sobre el botón 'Redactar'. A continuación, hay que dirigirse al icono de ChatGPT Writer (se encuentra al lado del botón 'Enviar'): al hacer clic, aparece una ventana que se usa para indicar lo que queremos que escriba la herramienta, es decir, el asunto de que trata el email. Una vez se haya generado el correo electrónico a partir de nuestras indicaciones, se pulsa el botón 'Insert generated response'. Solo faltaría repasarlo, añadir a los destinatarios y enviarlo.	https://chatgptwriter.ai/
Craiyon	Crea imágenes a partir de textos. Su funcionamiento es muy sencillo, pues basta con indicar una descripción lo más precisa posible de la imagen que se desea obtener y pulsar sobre el botón 'Draw'. Al cabo de un par de minutos, el programa genera hasta nueve imágenes editables que se ajustan a ella. Además, es posible utilizar las llamadas	https://www.craiyon.com

	<p>‘palabras negativas’ para excluir ciertos conceptos que no deseamos que aparezcan: de este modo, los resultados son mucho más exactos. Para utilizarla no es necesario registrarse.</p>	
ChatPDF	<p>Una alternativa útil para aquellos usuarios que utilizan o trabajan con PDFs, pues realiza un resumen de cada uno de los archivos que se le dan; luego, estos resúmenes se pueden compartir y también descargar en el ordenador. Como característica complementaria, existe la opción de realizar preguntas escritas relacionadas con los PDF que responde al momento.</p>	<p>https://www.chatpdf.com/</p>
Jenni	<p>Se trata de un sistema de escritura avanzado multilingüe que elabora textos a partir de las indicaciones que recibe. El usuario puede, además, incluir los suyos propios y recibir sugerencias para mejorarlo. Incluso es posible añadir citas de revistas y sitios web.</p>	<p>https://jenni.ai/</p>
MyHeritage	<p>Esta herramienta, que trabaja a partir de las imágenes subidas a su plataforma (antes hay que registrarse), ofrece diferentes posibilidades. Por ejemplo, añade movimiento a aquellas fotografías en las que aparecen rostros de personas. Además, repara automáticamente cualquier tipo de imagen, restaura colores y añade color a las fotografías en blanco y negro, Todo ello en cuestión de segundos. Una vez que termina, muestra el resultado para poder comparar.</p>	<p>https://www.myheritage.es/deep-nostalgia</p>
Sheetplus	<p>Evita la tediosa tarea de tener que escribir manualmente las fórmulas en las hojas de cálculo de Excel y Google Sheets: el usuario solo debe escribir un texto con las indicaciones que debe seguir la herramienta para que las transforme en fórmulas. Para que su funcionamiento sea óptimo, lo recomendable es proporcionar una descripción lo más detallada y específica posible, por ejemplo facilitando el nombre o número de la columna/fila.</p>	<p>https://sheetplus.ai/</p>
SlidesAI.io	<p>La versión gratuita de esta extensión, que se utiliza para elaborar presentaciones con la herramienta Google Slides, incluye un máximo de tres presentaciones al mes. Para usarla, hay que introducir manualmente el texto o copiarlo de la fuente original. Además, es posible añadir imágenes y personalizar las fuentes y el color. En esta versión gratuita, cada una de las presentaciones incluyen un máximo de 2.500 caracteres y cinco diapositivas.</p>	<p>https://www.slidesai.io/es</p>

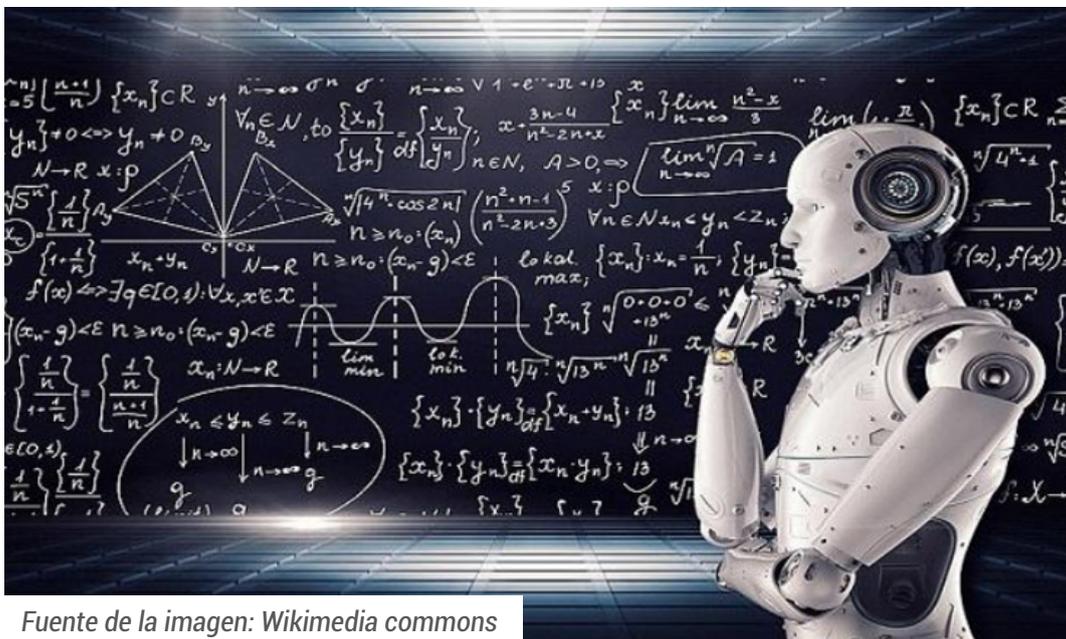
Grammarly	Es un popular corrector ortográfico y gramatical que utiliza una avanzada tecnología de IA para comprobar la gramática, ortografía y otros errores lingüísticos de los documentos.	https://www.grammarly.com/
Concured	Concured es un software basado en inteligencia artificial que ayuda a las empresas a crear contenidos atractivos y de alta calidad.	https://concured.com/
Lumen5	Potente herramienta de creación de vídeo que ayuda a las empresas a crear contenidos visualmente atractivos para las redes sociales de forma rápida y sencilla. Permite seleccionar un texto de origen, como un artículo o una entrada de blog, y crea automáticamente vídeos con subtítulos e imágenes de acompañamiento.	https://lumen5.com/
Copy.ai	Es un asistente de redacción con inteligencia artificial que te ayuda a generar textos atractivos y de alta calidad para tu sitio web o blog en cuestión de minutos. Utiliza el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático para crear rápidamente contenidos basados en las palabras clave y los temas que le proporcionas.	https://www.copy.ai/
HotPot	Se trata de una plataforma de investigación impulsada por IA que le ayuda a encontrar y analizar rápidamente las últimas tendencias de su sector. Utiliza el procesamiento del lenguaje natural, el aprendizaje automático y otras tecnologías para recopilar datos de múltiples fuentes, como artículos de noticias, blogs, foros y plataformas de redes sociales.	https://hotpot.ai/
BrandMark	Permite el diseño de logotipos basada en IA que te ayuda a crear un logotipo único para tu empresa en cuestión de minutos. Utiliza el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático para generar logotipos personalizados basados en el nombre de su marca, sus valores, su público objetivo y mucho más. También ofrece orientación sobre cómo utilizar el logotipo de forma eficaz en diversas plataformas.	https://brandmark.io/
Deeplmage	Plataforma de reconocimiento de imágenes basada en IA que ayuda a las empresas a identificar y etiquetar imágenes automáticamente. Utiliza algoritmos de aprendizaje profundo para analizar rápidamente grandes conjuntos de imágenes y categorizarlas en función de su contenido. Esto puede ayudar a las empresas a mejorar su flujo de trabajo, así como a optimizar sus resultados de búsqueda.	https://deep-image.ai/es/

<p>Chat GPT</p>	<p>Chatbot de IA de código abierto para crear agentes conversacionales que puedan interactuar con los clientes. Utiliza algoritmos de procesamiento del lenguaje natural y aprendizaje automático para generar respuestas precisas a las consultas de los clientes en tiempo real. Es una gran herramienta para las empresas que quieren crear una experiencia de atención al cliente personalizada y automatizada.</p>	<p>https://chat.openai.com/auth/login</p>
-----------------	---	--

SIN CONCLUSIÓN

Y esto es así, porque no se ven los límites a las posibilidades de creación, invención y descubrimiento del hombre, porque al fin y al cabo todos sus resultados son herramientas para continuar avanzando.

Sin embargo, esperamos que los nuevos instrumentos inspiren un mayor respeto por los valores que nos hacen humanos, tanto como por la naturaleza que nos acepta y nos alberga.



Fuente de la imagen: Wikimedia commons

«La gente me pide que prediga el futuro, cuando todo lo que quiero hacer es prevenirlo. Mejor aún, construirlo».
Ray Bradbury (1920-2012)

ENSAYOS »



EL ROL DE LAS BIBLIOTECAS UNIVERSITARIAS EN LA ACTUALIDAD



AUTORAS:



Pascua, María Isabel. Universidad del Este



Somoza, María Victoria. Universidad del Este

RESUMEN

Desde su creación las bibliotecas universitarias han sufrido profundos cambios producto de la adaptación de su función a las necesidades socioculturales. El acelerado desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación de los últimos años permitió la creación de nuevos servicios bibliotecarios que, fundamentalmente, se orientan a la satisfacción de las necesidades de los usuarios. En la actualidad, el acceso a la información requiere de nuevas habilidades y competencias para su búsqueda, utilización y evaluación. Las bibliotecas, entonces, contribuyen a la formación académica como instrumentos de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la investigación dentro de la universidad. En este marco, se señalan las actividades llevadas adelante por la biblioteca de la Universidad del Este para afrontar estos cambios.

PALABRAS CLAVES: Biblioteca Universitaria - Tecnologías De La Información Y Comunicación - Usuarios - Información - Alfabetización Informacional

LA BIBLIOTECA UNIVERSITARIA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

La biblioteca universitaria (BU), desde sus comienzos en la Edad Media, ha ido cambiando y adaptando su función a las necesidades sociales y culturales. El trabajo del bibliotecario siempre ha estado relacionado a la gestión de la información, que en sus inicios se centraba en el tratamiento de los documentos impresos. El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha provocado un cambio de paradigma en las bibliotecas. Estas han dejado de ser únicamente depósitos de libros y salas de estudio para transformarse en centros de información y de recursos para el aprendizaje, con el propósito de ayudar a sus usuarios en el proceso de transformar la información en conocimiento (ALA, 1983).

Las TIC han revolucionado los métodos de trabajo, la educación y la forma en la que las personas se relacionan y acceden a una inconmensurable cantidad de datos. Hoy la información es concebida como una forma de desarro-



llo económico y social. Su adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y discriminación, con vistas a la creación de conocimientos y a la satisfacción de las necesidades de las personas y de las organizaciones, juega un papel central en la actividad económica, en la creación de riquezas y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos (Ariday Ballesteros Padilla, 2018).

Ante la creciente demanda de recursos de información y las necesidades de satisfacer las expectativas de los usuarios de alcanzar los mismos, ha surgido otro cambio trascendente ligado al principio de democratización del acceso a la información. Desde las bibliotecas se promueve el acceso equitativo a la información y al conocimiento para todas las personas, con igualdad de oportunidades y sin restricciones, para garantizar que la investigación y el conocimiento científico estén disponibles de manera gratuita para la comunidad global. Este principio ha quedado plasmado en la Declaración de Lyon (2015) sobre el Acceso Abierto y la Disponibilidad de Recursos de Investigación, firmada por la UNESCO y la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA), entre otros organismos internacionales.

En este contexto, el aprendizaje a lo largo de la vida para todas las personas, tal como queda reflejado en la Agenda 2030 de las Naciones Unidas¹, resulta esencial para el de-

sarrollo individual y social. Desde el aula los profesores ya no deben dar información, sino que deben enseñar a buscarla, seleccionarla, interpretarla y a generar nuevos conocimientos a partir de ella. Para llevar adelante esta tarea tanto docentes como bibliotecarios deben trabajar en estrecha colaboración diseñando, planificando e impartiendo competencias de gestión de la información en su comunidad universitaria. La docencia, entonces, forma parte de las tareas habituales del bibliotecario (González Fernández Villavicencio, Barrera Gómez, Sáenz de Casas, y Moya Orozco, 2016).

LA ORIENTACIÓN HACIA LOS USUARIOS

Con el desarrollo de las TIC, los usuarios también han cambiado sus comportamientos, necesidades y hábitos, lo que exige que las bibliotecas estén en constante adaptación para adecuarse y seguir siendo relevantes en la era digital. La satisfacción de sus necesidades se ha convertido en un factor estratégico para el éxito de cualquier sistema de información. Atenderlas convenientemente supone saber

¹ Se encuentra en el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 denominado "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos". Se trata de uno de los 17 ODS establecidos por las Naciones Unidas en 2015. El mismo contiene metas que deben alcanzarse para 2030.

qué situaciones y en qué contexto surgen, qué problemas informativos deben resolver y en qué entorno, qué barreras físicas, cognitivas o afectivas pueden impedir el proceso de búsqueda, qué estrategias conoce el usuario y qué uso hace de la información (Felquer, 2020).

Las necesidades de los usuarios son el punto de partida para gestionar, planificar y definir objetivos en las bibliotecas (Ferrante y González Terán, 2022). Comprender y conocer las necesidades de cada individuo, en relación al uso que hace de la información, es un aspecto complejo que se modifica de manera constante. Una forma de lograrlo es considerar sus características, actitudes, necesidades y demandas, y los factores que condicionan su comportamiento frente a la información (Felquer, 2020). Tal es el caso, por ejemplo, de la formación básica del usuario, el asesoramiento en el uso de fuentes, productos y servicios, el desarrollo de las competencias en la búsqueda de información, etc.

En este sentido, la educación superior posee un papel esencial en la formación de los alumnos en el uso responsable y eficiente de la información y el conocimiento. La universidad transita hacia modelos encaminados a la formación de individuos calificados para el ejercicio profesional y con el compromiso de generar conocimientos útiles para el desarrollo de la sociedad (Medina del Sol, Home Martínez, Solsona Medina y Collado Almeida, 2009). La BU interviene en el proceso del aprendizaje de los estudiantes y los profesionales de la información juegan un papel fundamental en la formación de sus usuarios, quienes necesitan hacer un uso racional de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

En este escenario resulta indispensable para la BU el desarrollo de determinadas competencias entre sus usuarios, como la búsqueda, selección, interpretación, valoración, crítica, comprensión, reelaboración y comunicación de la información. Esto implica *la capacidad crítica de evaluar y aplicar la información para la toma de decisiones o la resolución de problemas en contexto* (Pinto, Sales y Martínez Osorio, 2008, p.

15). Aquí es donde se hace fundamental el trabajo conjunto entre docentes y bibliotecarios en el diseño de instancias de formación que posibiliten el desarrollo de habilidades para el desenvolvimiento en el mundo académico y profesional.

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

El desarrollo de competencias informacionales en la educación universitaria implica la incorporación de instancias formativas encausadas por la BU. Estas prácticas pueden abarcar multiplicidad de actividades: talleres, cursos, estrategias de aprendizaje, programas, charlas, aplicación de tecnologías, entre otras. Todo esto en el marco de un proceso donde los individuos puedan desarrollar las habilidades y el marco intelectual para encontrar, comprender, evaluar y utilizar la información en función de sus necesidades y objetivos. A este conjunto de prácticas se lo denomina alfabetización informacional (ALFIN). Su principal finalidad es lograr que las comunidades académicas puedan utilizar y comunicar fuentes de información adecuadas en un ambiente de abundantes recursos tecnológicos (Small Chapman, Pérez Randiche y Reyes Balboa, 2012).

El paradigma educativo de la ALFIN se presenta como un conjunto de programas articulados en las universidades, ofrecido por las bibliotecas para que sus usuarios adquieran determinadas habilidades y competencias que les permitan identificar su necesidad concreta de información, explorar en diferentes fuentes y soportes, evaluar los resultados, utilizar los documentos obtenidos para la elaboración de nuevas publicaciones y aplicar la información obtenida para tomar decisiones o divulgar el conocimiento (Small Chapman, Pérez Randiche y Reyes Balboa, 2012).

Los programas de ALFIN y las acciones de capacitación o formación de usuarios impactan directamente en el sistema educativo porque permiten, entre otras cosas, la retención de estudiantes, el acompañamiento en la trayectoria académica



mica, el aumento en la tasa de graduación al brindar herramientas que colaboran en la elaboración de tesis y trabajos finales integradores y una mejor capacitación a docentes investigadores en sus facetas de investigadores, pedagogos y profesionales (Décima, Ferracutti y Bonacorsi, 2018).

LA BIBLIOTECA DE LA UDE

La biblioteca de la Universidad del Este (UDE) en los últimos años ha incorporado, a los tradicionales servicios presenciales, nuevas herramientas digitales para su comunidad de usuarios. Estas innovaciones, producto de los cambios ocasionados por el desarrollo de las TIC, se aceleraron a partir de la situación de aislamiento preventivo y obligatorio ocasionada por la pandemia de COVID 19. La vuelta a la presencialidad, sin embargo, no significó la culminación de las prestaciones digitales. Al contrario, las mismas continuaron creciendo y diversificándose. A continuación, se mencionan algunos de estos cambios.

La biblioteca sumó nuevos medios de comunicación para que cada usuario tenga la posibilidad de optar por el que le resulte mejor y más práctico. A la hora de hacer una consulta, actualmente, se puede elegir por la atención presencial, telefónica, por medio del correo electrónico, redes sociales (*Facebook* e *Instagram*) o formulario web disponible en la página de Inter-

net institucional. Además, en cada uno de los campus virtuales del SIED UDE Virtual, se creó un aula disponible las 24 horas, con información sobre la biblioteca, que describe y explica detalladamente cada uno de sus servicios bibliotecarios.

La presencia de la biblioteca en el campus, además, se complementa con otras dos aulas: “Material de estudio” y “Formación de usuarios”. La primera, que ya se encuentra disponible para las Facultades de Derecho y Ciencias Sociales, Ciencias Económicas y Diseño y Comunicación, contiene las bibliografías obligatorias de todas las materias. Su finalidad es que los estudiantes cuenten con un espacio que les facilite, a lo largo del tiempo, el acceso a los textos que necesitan para las cursadas y los exámenes finales. La segunda ofrece diversas actividades orientadas a la capacitación en el uso y gestión de la información. Su principal objetivo es desarrollar en los asistentes las habilidades necesarias para ser autosuficientes en la búsqueda, acceso y correcto uso de la información.

Asimismo, la incorporación de contenidos digitales al acervo bibliográfico constituye otro de los cambios. La biblioteca cuenta con diversos recursos electrónicos de información que se dividen en tres grandes grupos. En primer lugar, una colección de libros digitales propia (en constante crecimiento) elaborada en base a los pedidos de docentes y alumnos para el desarrollo de las clases. El acceso a estos títulos



es simplemente por medio del correo electrónico, sin necesidad de claves o registros, para facilitar su lectura. En segundo lugar, la suscripción a plataformas externas de libros digitales. Desde los campus virtuales se puede acceder a *E-Libro*, una biblioteca electrónica con más de 173.000 títulos disponibles de diferentes áreas del conocimiento como Economía, Finanzas, Derecho, Ciencias Políticas e Historia, entre otras. Además, en los campus de las Facultades de Derecho y Ciencias Sociales y de Ciencias Económicas, se puede acceder también a *ProView*, una colección de libros digitales de las editoriales *La Ley* y *Abeledo Perrot*. Los mismos fueron seleccionados especialmente por docentes de la universidad. Por último, recursos en acceso abierto. Desde la página de Internet institucional se pueden encontrar diversos enlaces (bases de datos, bibliotecas electrónicas, revistas digitales, etc.) cuidadosamente recopilados con contenido científico y académico.

Finalmente, la UDE, como institución creadora de conocimiento, cuenta con un Repositorio Institucional digital que alberga su material científico y académico. Se trata de un servicio libre y gratuito creado con el propósito de reunir, registrar, preservar y dar visibilidad al conocimiento generado por los miembros de nuestra comunidad. Esta herramienta (que es gestionada por el personal de la biblioteca), busca promover el conocimiento de la producción intelectual de la universidad, estimular su creación y uso, aumentar la visi-

bilidad tanto de los autores como de la institución y facilitar la difusión de contenidos en acceso abierto. Desde esta plataforma, además, se puede acceder a guías y tutoriales confeccionados desde la biblioteca. Se trata de materiales de apoyo para la elaboración de citas, referencias y para la búsqueda de información.

REFLEXIÓN FINAL

La BU se concibe actualmente como un centro de integración de servicios, un puente al conocimiento y un espacio capaz de producir aprendizaje. Se trata de un ambiente físico y virtual, flexible, dinámico, donde convergen y se articulan infraestructuras tecnológicas, recursos humanos, equipamientos y servicios orientados a la comunidad de usuarios. Como se mencionó, las bibliotecas cambian en base a las necesidades sociales y culturales. Las TIC, la explosión del conocimiento, las nuevas demandas de los usuarios y sus nuevos comportamientos exigen nuevas tareas y métodos. Hablar de biblioteca no es solo hablar de libros físicos o virtuales, sino además de enseñanza, aprendizaje, descubrimiento y conocimiento. El papel fundamental de la biblioteca es educativo, no es un depósito de libros sino un instrumento dinámico de educación (Cagnoli, 2003, p. 13).

BIBLIOGRAFÍA

Ariday Ballesteros Padilla, Y. (2018). Importancia de la gestión de la información y el conocimiento en el proceso de cambio organizacional. *Infodir*, 1 (6). <https://revinfodir.sld.cu/index.php/infodir/article/view/296>

Cagnoli, R. (2003). La biblioteca y el aula : una complementación imprescindible. Universidad de Palermo. <https://www.palermo.edu/ingenieria/downloads/CyT7/7CyT%2003.pdf>

Décima, R. V., Ferracutti, V. M. y Bonacorsi, B. (2018). La importancia de las bibliotecas universitarias en la investigación en el sistema universitario argentino. *ED : Revista Electrónica*, 5 (2), pp. 57-62. https://repositorio.unne.edu.ar/bitstream/handle/123456789/9073/RIUNNE_AC_Decima_RV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Felquer, L. V. (2020). Más allá de las tecnologías, más cerca de las necesidades de información de la comunidad de usuarios agropecuarios de la Biblioteca Agropecuaria de la Universidad Nacional del Nordeste en Corrientes. En: Calva González, J. J. *Usuarios en diferentes contextos informativos : aspectos teóricos y prácticos*. (pp. 11-44). https://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/78/1/02_usuarios_diferentes_lucrecia_felquer.pdf

Ferrante, M. y González Terán, Y. (2022). Bibliotecas universitarias accesibles: avances y desafíos en el contexto argentino. *Palabra clave*, 12 (1), e173. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/18539912e173>

González Fernández Villavicencio, N., Barrera Gómez, J. A., Sáenz de Casas, E. y Moya Orozco, V. M. (2016). Bibliotecarios e innovación docente: la oportunidad de los planes tutoriales y los trabajos de fin de grado. *BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació*, 36. <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2016.36.13>

Medina del Sol, M., Home Martínez, A., Solsona Medina, A., Collado Almeida, D. y Solsona Medina, E. (2009). La biblioteca universitaria ante los nuevos retos del siglo XXI. *MediSur*, 7(2), pp. 35-42. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2009000200005&lng=es&tlng=es.

Naciones Unidas. (2023). Objetivo 4 : Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Pinto, M., Sales, D. y Martínez Osorio, P. (2008). *Biblioteca universitaria, CRAI y Alfabetización informacional*. Trea.

Small Chapman, M. C., Pérez Randiche, L. M y Reyes Balboa, Y. (2012). Programa de Alfabetización Informacional para los Profesores de la Universidad de Ciencias Médicas. *Ciencias Holguín*, 18 (3) , pp. 1-12. Centro de Información y Gestión Tecnológica de Santiago de Cuba <https://www.redalyc.org/pdf/1815/181524338015.pdf>

INVESTIGACIONES Y TRABAJOS DE CAMPO »



MUNDO DIGITAL Y MUNDO ANALÓGICO ¿CÓMO LOGRAR SU INTERRELACIÓN PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN LAS AULAS?

Relato de una experiencia.



AUTORAS:



Ana María Borzone (CONICET)



María Magdalena Lacunza (UCALP)

RESUMEN

Actualmente se han desarrollado diferentes videojuegos cuyo objetivo pedagógico es la enseñanza de la lectura y la escritura. La incorporación de las nuevas tecnologías al aula presenta un doble desafío: por un lado, que el material responda a las características lúdicas que debe tener un video juego para promover motivación intrínseca y, por otro lado, que el contenido sea adecuado con respecto al tipo y progresión de las actividades, de manera tal que logre los objetivos pedagógicos que se plantean.

Cuando se trata de enseñar a leer y a escribir, es necesario complementar el uso del material virtual con el material en papel. Esta articulación presenta, a su vez, un nuevo desafío: coordinar el mundo digital y el mundo analógico. Promover el diálogo entre estos dos mundos da lugar a que los chicos pasen de uno a otro con el mismo entusiasmo y que ambos potencien el aprendizaje.

En una experiencia reciente hemos observado y registrado este fenómeno, cuando se llevaron al aula de un primer grado de una escuela pública materiales que, a través del inter-jue-

go analógico-digital, lograron que los niños, al finalizar el año, leyeran comprensivamente y escribieran textos en forma convencional, es decir, usando puntos, mayúsculas y la organización discursiva adecuada. (Borzone y Lacunza, 2023).

PALABRAS CLAVES: Primer grado primaria- Lectura - Escritura - Video-juego - Material gráfico.

¿QUÉ CARACTERÍSTICAS HACEN QUE UN VIDEO JUEGO SEA EDUCATIVO?

En general los chicos de hoy en día viven de manera completamente distinta su relación con los dos mundos mencionados. Van a la escuela por obligación, desmotivados, hacen las tareas porque la maestra se los pide y aprenden bastante poco según lo demuestran las evaluaciones nacionales e internacionales. Sin embargo, esos mismos niños, vuelven a su casa y se ponen a jugar con un gran entusiasmo a los jueguitos, miran tutoriales para poder avanzar, participan de

comunidades con las que intercambian información y experiencias y no necesitan a nadie que los motive a seguir.

En muchas ocasiones, el mismo niño al que en la escuela no le va nada bien, resulta ser campeón de tal o cual juego virtual.

Ante esta situación, durante los últimos años se realizaron diferentes intentos para hacer juegos educativos que motivaran a aprender los contenidos escolares a los chicos de "ahora". Surgieron así diversas aplicaciones o juegos virtuales. En la mayoría de los casos, no hay un equilibrio entre los desafíos lúdicos y los objetivos pedagógicos.

Se llevaron a la escuela juegos que motivaron a los chicos, pero que no lograron cambiar sus aprendizajes, o juegos que directamente los aburrieron y, por esta razón, tampoco lograron su objetivo.

Sin embargo, se han realizado estudios que identifican las características que hacen que un juego virtual educativo sea realmente un juego y logre generar aprendizajes: promueve motivación intrínseca, tiene un marco narrativo, el usuario tiene un objetivo que se va cumpliendo en etapas, para superar los desafíos es necesario aprender el contenido o habilidad propuesto, ofrece muchas oportunidades de consolidación de los aprendizajes, debe estar basado en una didáctica que ha probado tener buenos resultados. (Johann & Karbach, 2018).

La teoría de la motivación intrínseca, es decir, un proceso interno al niño que lo lleva a iniciar y continuar una actividad, porque le resulta atrayente, plantea tres principios; relación, sentirse conectado con otros; autonomía, sentir que pueden controlar su conducta y competencia, sentir que avanza en el aprendizaje. (Ryan & Deci, 2000).

Para responder a estos principios los materiales deben introducir un marco narrativo, una historia de ficción con un personaje que viva emociones intensas y aventuras desafiantes. Es precisamente el personaje de ficción el factor que

genera identificación, empatía entre el niño, el usuario, y el protagonista del juego.

Por su parte, una adecuada progresión en la dificultad de las actividades da lugar al segundo principio: los chicos sienten que avanzan paso a paso en forma autónoma.

Asimismo, este avance, que involucra resolver diferentes desafíos, y les va marcando los aprendizajes logrados, suscita el sentirse competentes, tener autoconfianza y deseos de seguir jugando y aprendiendo.

Tomando como referencia estos estudios elaboramos el video juego Klofkyna Lee y los cuadernillos Klofkyna Lee y Escribe. (Borzzone y Lacunza, 2022).

EL JUEGO VIRTUAL KLOFKYNA LEE

El videojuego está formado por cinco bloques, que introducen cinco o seis letras cada uno. Las letras que se trabajan en cada bloque están ordenadas según dos criterios: la frecuencia que tienen en español y la facilidad para prolongarlas, por ejemplo: s, m, l, rr.

Al comienzo de cada bloque se introduce una historia animada que cuenta una aventura protagonizada por Klofkyna. Antes de cada minijuego es la misma Klofkyna la que modela la actividad, no solamente en cuanto a qué teclas o botones presionar, sino que también explica en forma sencilla la consigna del juego.

Las actividades lúdicas con cada letra guardan una misma progresión en cuanto a su objetivo didáctico. En primer lugar, a través de prolongar el sonido inicial de las palabras, los niños desarrollan conciencia fonológica. Toman conciencia de un determinado sonido al escuchar palabras que comienzan con ese mismo sonido. Luego tienen que diferenciar ese sonido de otros. Finalmente se introduce la le-



tra correspondiente. Por lo que la progresión que se adoptó sigue los planteos de Elkonin (1973) en tanto se parte de los sonidos para llegar a las letras.

En efecto, en esta propuesta, primero los niños realizan actividades lúdicas con los sonidos de las palabras, no con los sonidos aislados y, una vez que han tomado conciencia de los sonidos, se introducen las letras.

Esta diferencia entre el método fónico y la propuesta de la conciencia fonológica no es trivial. Si bien en ambos casos se busca enseñar las correspondencias, es más fácil y rápido el aprendizaje cuando primero se consolida la conciencia de un sonido, a través de juegos con palabras que comienzan con el mismo sonido y prolongando ese sonido, y luego se introduce la letra correspondiente, que presentar la letra y que se oiga el sonido.

Al prolongar el sonido inicial de una palabra, no el sonido aislado, la identificación del sonido se apoya en la palabra, hecho que habilita los juegos con elementos cuyos nombres comienzan con el mismo sonido. Por el contrario, la presentación de la letra, tocarla en la pantalla y oír el sonido no da lugar a actividades lúdicas.

Precisamente por esta característica del método fónico, Elkonin, especialista en juego, propuso seguir el camino inverso, del sonido a la letra, por considerar que el método fónico era aburrido y no respondía a las características de las actividades lúdicas.

Al ser un juego educativo, como se explicó, cada uno de los

mini juegos de cada bloque tiene un objetivo didáctico, pero presenta a su vez un desafío lúdico que le da la característica de un video juego.

Por ejemplo, en uno de los juegos llamado el plataformero, el usuario, a través Klofkyna, debe llegar hasta una puerta por donde va a entrar a jugar con las diferentes letras. Con esta finalidad, el usuario irá moviendo a Klofkyna para que trepe y salte por diversos lugares del escenario. A medida que va saltando y trepando, Klofkyna se irá encontrando con distintos elementos o dibujos cuyos nombres se oyen con el sonido inicial prolongado. Klofkyna no podrá moverse hasta que no termine de sonar el elemento, de modo que el usuario pueda prestar atención exclusivamente a los sonidos que se prolongan. Una vez que recolecta todos los elementos o dibujos, Klofkyna podrá abrir la puerta para pasar al siguiente nivel.

En otro juego el desafío lúdico consiste en tirarle a un monstruito los elementos o dibujos que empiezan con el sonido inicial de las palabras que comienzan con la letra que está en juego, hasta que pierda todas sus vidas. Klofkyna aparece de un lado de la pantalla, mientras van cayendo diversos elementos. Una voz en off los va nombrando con el sonido inicial prolongado. El usuario, a través de Klofkyna, tiene que lanzarle el elemento al monstruito, si su nombre empieza con el sonido inicial de la letra que está en juego; si no empieza, debe lanzarlo al otro lado de la pantalla. Tanto Klofkyna como el monstruito tienen, sobre sus cabezas, una barra que indica sus vidas. Si Klofkyna le lanza al monstruo el elemento equivocado, éste rebota y vuelve a ella provocando que pierda vida; si el elemento es acertado, pierde vidas el monstruito.

A medida que los niños aprenden más correspondencias, se incrementa la complejidad de las actividades en las que, por ejemplo, se prolongan todos los sonidos de las palabras, no solo el inicial. Este tipo de actividad responde a la propuesta de Elkonin: los chicos van prolongando cada sonido de la palabra, sin separar un sonido del siguiente luego de prolongarlo. Dicen lllluuuunnnnaaa, NO lll uuuu nnn aaa. De esta forma aprenden a autodictarse en sus primeras escrituras y no omiten letras. Asimismo, se avanza en el reconocimiento preciso de palabras escritas.

Se enseña también a decodificar a través de una actividad lúdica en la que el desafío que tiene el usuario es leer una palabra y arrastrarla al dibujo que corresponde, antes de que la pantalla se llene de agua.

El juego está programado para funcionar en pc y teléfono bajo Windows o Android. Y no necesita, excepto para su descarga, estar conectado a internet por lo que puede funcionar en lugares a donde no llega la señal.



Los cuadernillos de *Klofkyna Lee y escribe*¹

Estos cuadernillos acompañan al videojuego y buscan ampliar y consolidar los aprendizajes alcanzados. Sus activida-

des se organizan de manera similar e incorporan la práctica de grafismos, trazado de letras y escritura.

Como en el videojuego, cada cuadernillo se inicia con el texto del primer episodio de las aventuras de Klofkyna, para ser leída por un adulto al niño.

Luego se presenta una jitanjáfora, es decir versos graciosos cuyas palabras comienzan con el sonido que se va a enseñar. Se trata de una actividad lúdica que conduce a focalizar la atención en un sonido en particular para desarrollar conciencia fonológica.

Se presenta a continuación la letra correspondiente al sonido repetido en la jitanjáfora, en sus cuatro formas: imprenta y cursiva mayúscula e imprenta y cursiva minúscula.

Es importante recordar que los niños tienen una gran capacidad para discriminar visualmente las letras y formar representaciones abstractas de ellas, es decir una representación que comprenda todos los tipos de letras y que les permite acceder al sonido que representa, independientemente del tipo de letra que ven.

Se retoma luego la conciencia fonológica en actividades similares a las del videojuego en forma previa al trazado. Se ha observado que las letras en cursiva se pueden derivar de seis grafismos básicos. Por lo que, antes de practicar el trazado de cada letra, los niños aprenden el trazado de ese grafismo.

Es fundamental que se promueva, desde el jardín, el desarrollo de la motricidad fina, necesaria para aprender más fácilmente a trazar las letras, a través de actividades generales y luego específicas en cuanto a los rasgos o trazos que caracterizan cada letra.

¹ <https://klofkyna.com/Materiales.aspx>

Como toda actividad, el aprendizaje del trazado requiere práctica, mucha práctica que lamentablemente no siempre se realiza. La práctica permite consolidar los aprendizajes. Hemos observado que los niños, con tres o cuatro meses de práctica en primer grado, dominan el trazado de la cursiva. (Borzone, De Mier y Lacunza, 2023)

Finalmente se presentan actividades de lectura, identificación visual de las letras y aprendizaje de la decodificación, siguiendo las del videojuego.

¿CÓMO SE REALIZÓ LA EXPERIENCIA?

En primer lugar, hay que aclarar que el docente estaba formado en los lineamientos del programa Queremos Aprender (Borzone y De Mier, 2016), por lo que en su aula se da mucha importancia a la comprensión, a través de la lectura dialógica, a la intervención oral y a la producción escrita, mediante el relato de experiencias personales y de diario mural.

El trabajo con el sistema de escritura se planteó desde el día uno. Los primeros días los chicos solamente estuvieron trabajando con el material en papel, pero, cuando se les dio la oportunidad de empezar a usar el juego virtual, se generó un clima muy festivo en el aula, dado que el personaje principal era el mismo en ambos materiales: Klofkyna, la niña extra terrestre.

A medida que pasaron los días de clase se pudo observar cómo los chicos avanzaban en sus aprendizajes y demostraban mucho entusiasmo, tanto cuando se les presentaban opciones de actividades para realizar en los cuadernillos, como cuando se les daba oportunidades de jugar al videojuego. La docente a cargo de la experiencia señalaba las diferencias, en cuanto al desarrollo de las actividades, entre el uso de estos materiales, y el de otros que había utilizado anteriormente.

Uno de los aspectos que destacó fue que, con Klofkyna, se involucraron más en forma espontánea, querían realizar actividades de práctica, que anteriormente rechazaban o era necesario insistir para que las hicieran. Lo que enfatizó de la experiencia fue cómo se aceleró el aprendizaje y la calidad de los resultados.

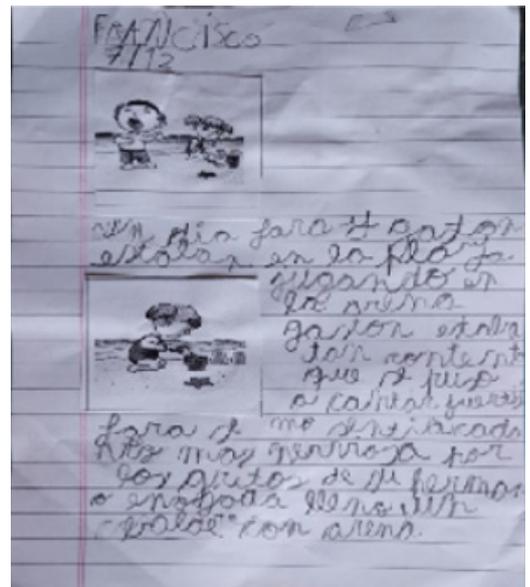


FIG 1

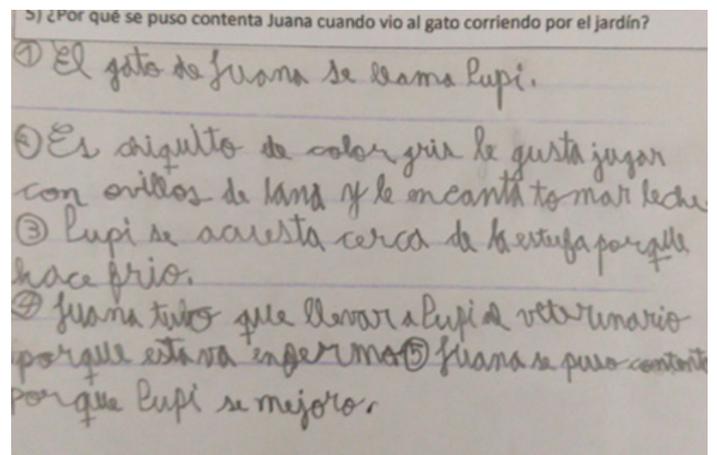


FIG 2

En la figura 1 se observa un relato de experiencia vicaria escrito por un niño a partir de una historieta, a fin de primer grado. El 100 por ciento de los chicos pudo escribir textos similares, completos y extensos (entre 29 y 63 palabras).

Por su parte el 86 por ciento de los chicos pudo leer en forma autónoma un texto, las preguntas de comprensión y contestar por escrito las 5 preguntas. El 14 por ciento restante contestó 4 de las 5 preguntas. En la figura 2 se muestra la evaluación de la comprensión lectora.

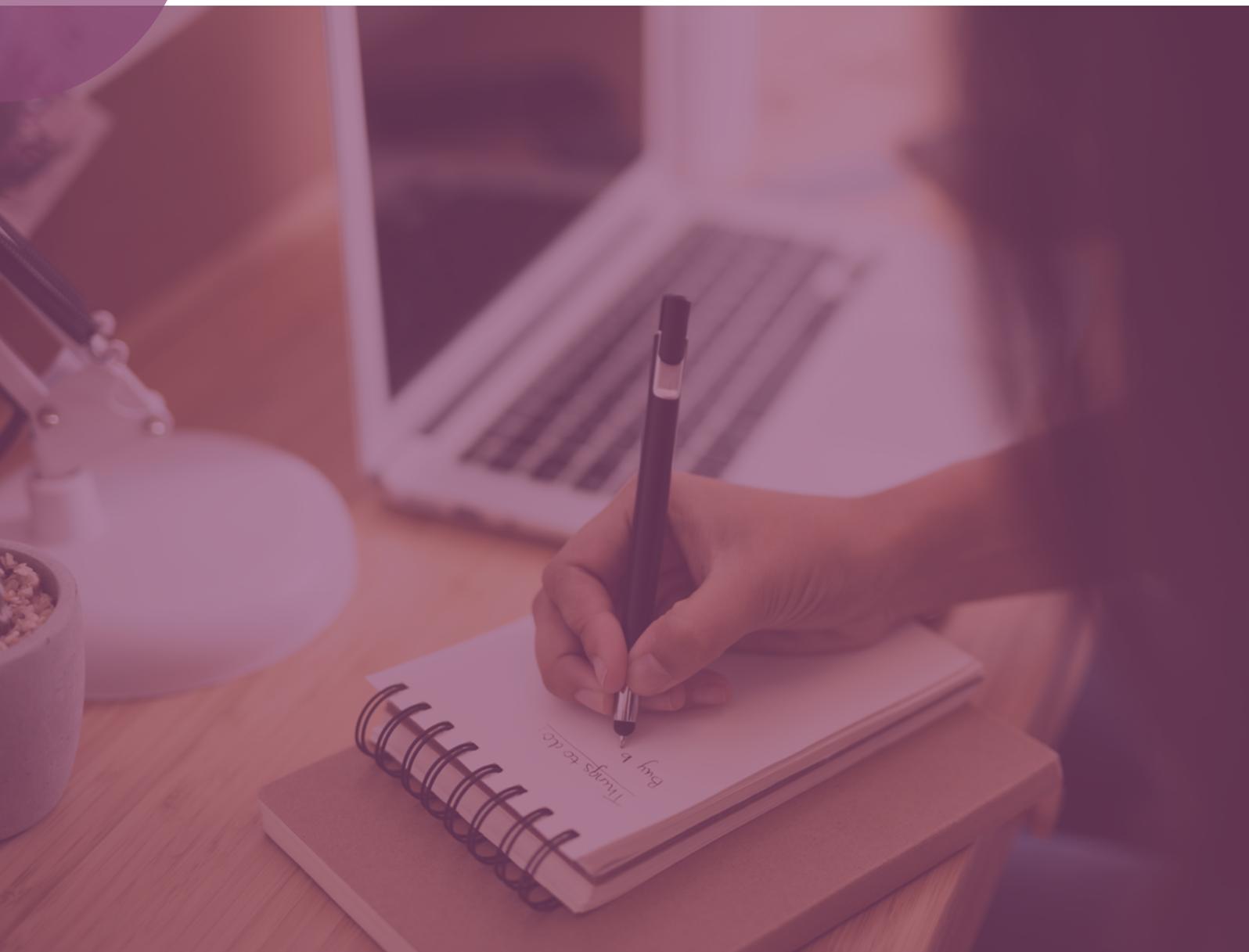
CONCLUSIÓN

Es necesario destacar que ambos materiales se basan en propuestas de enseñanza fundamentadas en la evidencia empírica, y en investigaciones que muestran que todos los niños pueden aprender a leer y a escribir en primer grado. El incorporar un video juego educativo, que responde a las características lúdicas y pedagógicas mencionadas en este trabajo, plantea una situación nueva de enseñanza: un contexto digital actual, familiar a los chicos, que los convoca a aprender sin resignar la calidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Borzzone, A.M. y De Mier, Vanesa, (2016). Queremos aprender. Programa para el desarrollo integral infantil. IBE Unesco.
- Borzzone, A.M. y De Mier, M.V. (2017). Klofky y sus amigos exploran el mundo 2. Guía para Docentes 2. Buenos Aires: Akadia.
- Borzzone, A.M. y Lacunza, M.M. (2022). Klofkyna Lee y Escribe. Cuadernillos de lectura, trazado y escritura. Queremos Aprender.
- Borzzone, A.M., De Mier, V. & Lacunza, M.M. (2023). ¿Por qué aprender a escribir en cursiva? ¿Cuándo y cómo enseñar? Queremos aprender.
- Borzzone, A.M. y Lacunza, M.M. (2023). Queremos aprender: la importancia del acompañamiento, seguimiento y evaluación. Congreso Internacional de Alfabetización. 21-22 de septiembre, Mendoza.
- Elkonin, D. (1973). USSR. En J. Downing (Ed.), Comparative Reading. New York: Macmillan.
- Johann, V. E., & Karbach, J. (2018). Game-based executive control training for children: Validation of new online training tasks. *Experimental Child Psychology*, 176, 150–161.
- Ryan, R. & Deci, E. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*. 25, 54–67 (2000) doi:10.1006/ceps.1999.1020, available online at <http://www.idealibrary.com>

MISCELÁNEAS »



NO-COSAS. QUIEBRAS DEL MUNDO DE HOY

BYUNG-CHUL HAN

Reseña



AUTORA:



Prof. Rosana Grigioni

SÍNTESIS

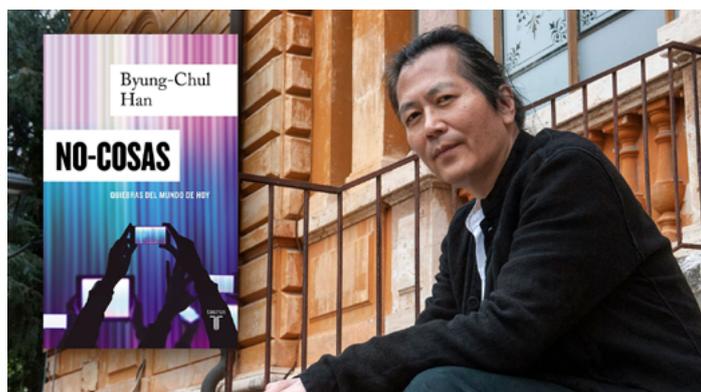
Un ensayo filosófico que analiza y describe las implicancias de la era de la comunicación e información digital. El pasaje de las cosas a las no-cosas por el que la realidad se desmaterializa, se vuelve superficial y desacralizada. Todo se convierte en material de consumo, fugaz y despersonalizado.

La otredad se diluye en la cantidad de seguidores o número de "likes" y se pierde en el ruido provocado por la hiperinformación que es acumulación y renovación continua de datos sin

que importe la verdad de lo informado.

Un ensayo inteligente, escalofriante y muy bien fundamentado. Con citas, alusiones y comparaciones brillantes que fortalecen los argumentos e invitan a pensar.

Corto y potente como un "hachazo", un golpe a la raíz de la interpretación de un "mundo" que ha mutado y exige nuevas categorías para ser reinterpretado y comprendido.



RESEÑA

El filósofo coreano analiza las consecuencias del alto protagonismo de la comunicación y la información en el mundo actual. En sus palabras, un frenesí que hace que las cosas desaparezcan y sean reemplazadas por las no-cosas, por una inmensa cantidad de datos que desmaterializan al mundo, falsea sus acontecimientos y demanda estímulos, sorpresas, contenidos en nueva información.

Un gradual reemplazo del orden terreno por el orden digital con la consecuente desnaturalización de las cosas del mundo al informatizarlas.

“El mundo se torna cada vez más intangible, nublado y espectral. Nada es sólido y tangible.”¹

Así, nos obsesionamos y consumimos información hasta la intoxicación, convirtiéndonos en ***infómanos/as***, habitantes de una ***infoesfera***, interactuando con ***infómatas***.

En tiempos de inteligencia artificial, perdemos facticidad. Nuestra existencia es afectada por el orden digital que la desfactifica. Bajo la apariencia de libertad, nos somete a vigilancia y control, objetos de una visión panóptica. ***“En un mundo controlado por algoritmos, el ser humano va perdiendo su capacidad de obrar por sí mismo, su autonomía.”²*** Adictos a una información excesiva que pierde su carácter y esencia, ya no es informativa sino deformativa.

“La información circula ahora, sin referencia alguna a la realidad, en un espacio irreal. Las fake news son informaciones que pueden ser más efectivas que los hechos. Lo que cuenta es el efecto a corto plazo. La eficacia sustituye a la verdad.”³

Así, ***“el orden digital pone fin a la era de la verdad y da paso a la sociedad de la información posfactual.”⁴*** la información es volátil, fugaz, reemplazada en sucesión de datos, unas por otras, de modo que ya no hay tiempo para la verdad. Correr tras la información nos impide alcanzar el saber, dificulta la profundidad del conocimiento, ***“nos hace miopes y precipitados”⁵*** y propone una forma de vida sin permanencia ni duración.

La digitalidad propone acciones ejecutadas por dedos, con la ligereza y velocidad de un juego. Estamos contemplando, entonces, el pasaje del ***“homo faber”*** al ***“homo ludens”*** facilitado por aparatos programados que se controlan con teclas, potencian la elección más que la actividad y sacian la inclinación a experimentar y disfrutar. El ser humano del futuro será un ***“phono sapiens”*** que controla “todo” desde su Smartphone, con la punta de sus dedos, como en un juego. Revelando un cambio de paradigma en la consideración de su libertad reducida a libertad de elección y consumo.

Y aquí, es pertinente detenernos a comprender la diferencia. La libertad ya no será autonomía pues, sin acción, la libre elección se reduce a selección consumista y, por tanto, implica dominación.

Según el filósofo, en este nuevo paradigma, el homo ludens experimenta. Experimentar significa consumir información dejando las ataduras propias de los vínculos que proponen las cosas y las personas. Los vínculos limitan la libertad de las experiencias, por eso se prefiere la información que no está hecha para la posesión, sino que se rige por el acceso. Acceso a redes y plataformas. Y esa movilidad influye en la determinación de una nueva identidad en la que ***“nos producimos a nosotros mismos en los medios sociales”⁶***, representamos nuestra identidad, nuestra puesta en escena.

Por eso, en la actualidad las cosas se mercantilizan. ***“El mercantilismo de la información constituye una forma intensificada de capitalismo.”⁷*** Porque lo inmaterial también se convierte en mercancía, en un mundo en el que los afectos se sustituyen por “me gusta” (likes), los amigos se cuentan en número o se convierten en seguidores y la cultura se transforma en producto comercializable.

¹ Han Byung-Chul (2021) NO-COSAS. Quiebras del mundo de hoy, Taurus, Barcelona.

² Op. Cit.

³ Op. Cit.

⁴ Op. Cit.

⁵ Op. Cit.

⁶ Op. Cit.

⁷ Op. Cit.

Así, a partir del Smartphone, el medio se convierte en el mensaje. Proporcionando una sensación de libertad en la que se accede al mundo con los dedos, se borra, se guarda o amplía según el gusto. Con la sensación de tener todo bajo control, potenciando el egocentrismo sólo con el dedo en la pantalla en la que todo parece estar a nuestra disposición.

“El tacto del dedo índice hace que todo sea consumible. El dedo índice que pide artículos o comidas necesariamente traslada su hábito consumista a otros ámbitos. Todo lo que toca adquiere forma de mercancía.”⁸

En la comunicación digital la otredad desaparece, ya no es una voz que se escucha o a quien se llama, se le escribe porque elegimos exponernos menos. Esta comunicación es ***“descorporeizada y sin visión del otro”***⁹ y de su mirada.

“El siguiente paso en la civilización será la conversión del mundo en imagen. Consistirá en recrear el mundo a partir de imágenes, es decir, en producir una realidad hiperreal.”¹⁰

Los medios digitales superan las resistencias espaciotemporales, el Smartphone degrada la riqueza del mundo, lo reduce a información y exagera la hipercomunicación. ***“Percebimos la realidad a través de la pantalla...No hay contacto con cosas. Se las priva de su presencia. Ya no percibimos los latidos materiales de la realidad. La percepción se torna luz incorpórea. El Smartphone irrealiza el mundo.”***¹¹

El Smartphone es infómata e informante que vigila a su usuario, lo controla y programa. Lo utiliza, dirige y distrae. Es un campo de trabajo móvil en el que nos encerramos voluntariamente y aceptamos su dominación. Con sucesivos ***“Me gusta”*** en diversas plataformas producimos datos valiosos para su provecho. Con una falsa idea de libertad, per-

mitimos que nos exploten, vigilen y controlen. Nos creemos libres porque no prohíbe ni manda, pero la creencia constituye una falsedad toda vez que nos convierte en dependientes y adictos. Sin doblegar nuestra voluntad, aumenta nuestras necesidades, nos incita a comunicar, compartir y contar nuestras vidas, de manera amistosa y sin exponer su intención de dominio.

Pero, inexorablemente, la comunicación digital supone una merma de las relaciones humanas, estamos en las redes sin estar conectados unos con otros, sin estar relacionados. Se elimina el encuentro personal, la presencia física, el otro desaparece. Destruye la cercanía y la lejanía porque propone un contacto sin distancia. Así, Han anuncia que ***“nos encaminamos hacia una era trans y poshumana en la que la vida humana será un puro intercambio de información.”***¹²

La digitalización es un paso hacia la anulación de lo humano y produce una hipercomunicación que desacraliza y profana al mundo. Le quita su silencio sagrado y elevador. Anula toda trascendencia porque nada se profundiza, todo se allana en flujo de datos de una comunicación permisiva, extensiva, excesiva y ruidosa, que anula el silencio contemplativo, la mirada penetrante y el conocimiento profundo de las cosas.

“Las no-cosas se anteponen a las cosas y las ensucian. La basura de la información y la comunicación destruye el paisaje silencioso, el lenguaje discreto de las cosas...”¹³

El mundo anunciado por el filósofo coreano ya está aquí, no sólo ha iniciado. Habitamos en él y, con él, nos desmaterializamos. Urge concientizarlo, analizar las implicancias e identificar sus consecuencias. Reflexionar sobre los interrogantes y la multiplicidad de incógnitas en las que nos sumerge este nuevo paradigma.

⁸ Op. Cit.

⁹ Op. Cit.

¹⁰ Op. Cit.

¹¹ Op. Cit.

¹² Op. Cit.

¹³ Op. Cit.

HABLEMOS DE LA I.A.

Artículo de opinión.



AUTORA:



Laura C. Di Vito

Este artículo no pretende otra cosa que invitarlos a que me acompañen a abordar un tema que hoy en día está presente en todos los ámbitos, desde la producción hasta el ámbito educativo, en todas las aplicaciones, en todos los dispositivos de comunicación, en los electrodomésticos, autos, casas, trabajos, etc., ya es un hecho: la I.A. (Inteligencia Artificial) está en nuestro devenir cotidiano.

Apenas llegando al cuarto del siglo XXI, la I.A se hace presente de una manera contundente, diría casi sin pedir permiso, sin anticipar todo lo que se pone en juego cuando ella interviene en nuestras vidas.

Pero sin caer en el dramatismo con el que se tiñen todas las innovaciones tecnológicas, que nos hacen sentir que ya nada será lo mismo, los invito hacer un poco de memoria.

¿Cuándo empezamos a tomar contacto con la I.A.? por lo menos de manera consciente...

Recuerdo que recién iniciado el siglo XXI, precisamente en el

*“Aquel que esté libre de “Simulación”
que tire la primera piedra.”*

año 2001, se estrenó en el cine la película I.A., ya su nombre nos remite a E.T. del genial Steven Spielberg, pero no se trataba de extraterrestres en el mundo actual, sino que nos situaba en un mundo distópico, en el que los humanos, la robótica, los androides, los extraterrestres y la I.A., eran parte de una compleja sociedad, poniendo en jaque principios y valores éticos.

Pensemos en la ingenuidad de un cuento -el de Pinocho-, atravesado por la crueldad de un mundo en donde lo bueno y lo malo, lo que está bien y lo que está mal, entran en confusión, la IA aparece como protagonista emulando maravillosamente la inteligencia humana, específicamente la inteligencia emocional.

Es así como de manera repentina nos sorprendemos siendo nosotros los actores que nos vinculamos con la IA de los cuentos, de los juegos, de las interacciones...

La Inteligencia Artificial es considerada una disciplina basada en la ciencia tele-informática, donde confluyen la lógica, la matemática, el procesamiento de datos, el razonamiento

simbólico, las conexiones modeladas y conducidas por las simulaciones de las neuronas cerebrales, dada por algoritmos evolucionados y, soportada por Internet, las TIC y las redes, se halla en permanente ebullición, transformación y creación.

Por tal condición podemos arribar no solo desde su aspecto disciplinar sino de sus alcances en la producción del conocimiento, entendiendo que, si bien la I.A. busca simular comportamientos de la inteligencia humana en sistemas informáticos -para lo cual se vale de lo conocido por "aprendizaje de máquinas"-, aún está lejos de ser consciente de sí misma, para aprender.

La I.A. comienza a llamarse también "máquina de aprendizaje" ya que incluye positivamente con sus softwares, algo así como una inteligencia potenciada o de la argumentación. Esto último es precisamente lo que causa admiración y a la vez temor por parte de los usuarios, que sienten que sus competencias corren peligro ante la infalible I.A.

La tecnología entre otras ventajas viene a concentrar, organizar, relacionar, categorizar datos, que se secuencian hasta producir información en un tiempo y volumen determinado. Pero esta escala de crecimiento en la construcción de software se topó con la posibilidad de emular la producción del conocimiento.

Superemos la rivalidad en la que queda plasmada en la película del genial Spielberg, I.A., las máquinas y la humanidad; no estamos en un mundo distópico, sino que estamos frente a una gran posibilidad, la de hallar pensamientos donde tam-

bién las máquinas colaboren e inspiren acciones a implementar dentro de los principios de emancipación humana.

Para alcanzar esta meta lo que debemos cambiar es la manera de operar y consumir las nuevas tecnologías en general, la disrupción digital nos viene a convocar tanto a docentes, estudiantes y usuarios en general a no hacer un uso irracional de lo tecnológico, de lo sin sentido. Para nada hablo de eliminar el algoritmo sino de considerarlo como una variable posible de análisis.

Para ir cerrando este pequeño artículo de opinión, volvamos a la película I.A., no se trata de vincularnos con el mundo del conocimiento desde la naturaleza fantástica de Pinocho, porque solo quedamos como el protagonista en un bucle espacio temporal, sino que debemos situarnos en el ejercicio de las condiciones propias de la humanidad y tomar uso de la I.A. para colaborar en el proceso de transformación que solo hará posible el paso de Pinocho a un niño.

"...David, tú eres el recuerdo permanente de la raza humana. La prueba más duradera de su genialidad."



Imagen: Bing Image Creator

*INVITACIÓN A PARTICIPAR
EN UDE VIRTUAL...
EN LÍNEAS »*



Revisión de trabajos por expertos

En el marco de la confidencialidad, someteremos los trabajos presentados a una nómina de evaluadores con el objetivo de asegurar la calidad de los artículos y su conformidad con las pautas de diseño y desarrollo propuestos por la publicación.

DE LOS EVALUADORES

Los evaluadores son expertos de la disciplina en cuestión y realizan un juicio de pares o arbitraje previo a la publicación sobre el trabajo presentado valorando su calidad y aporte al campo social, cultural, científico o tecnológico de que se trate.

Los evaluadores se comprometen a respetar los principios de la imparcialidad, no se aprovecharán de los contenidos inéditos y no los circularán.

Los evaluadores realizan comentarios discretos y no ofensivos, calificando las producciones según la siguiente ponderación:

1. Aceptado;
2. Aceptado con cambios menores;
3. Devolución para su revisión y corrección;
4. Rechazado

DEL PROCEDIMIENTO

1. El editor/director recibe los trabajos.
2. Los envía a 2 especialistas de la nómina sin datos del/los autores ni circunstancias que lo/s identifiquen.
3. Acompaña un Instructivo de valoración.
4. Los editores reciben el informe de los árbitros.

5. Informan al autor el dictamen y no detallan el nombre de los evaluadores (blind review o revisión ciega).

6. Tanto los autores como los evaluadores ignoran o desconocen a los demás participantes de la evaluación (doble ciego)

7. En aquellos casos en que surja una gran divergencia en los informes de los evaluadores, el director puede recurrir a la opinión de un árbitro externo.

8. La decisión final queda en manos del director/editor de la publicación.

Del instructivo para los evaluadores

1. Se enviará el informe en un lapso de quince (15) días hábiles.
2. Estructura de presentación: seguimiento de las Normas APA.
3. Estructura académica:
 - a. Metodología (trabajo de campo, investigación, ensayo) Inicio – Desarrollo – Discusiones – Conclusiones y/o Resultados
 - b. Criterios científicos:
 - i. Originalidad.
 - ii. Relevancia científica y/o sociocultural.
 - iii. Pertinencia teórica (referencias actuales, de calidad y que correspondan a la temática abordada).
 - iv. Otros aspectos formales como lenguaje científico, conceptos actualizados, referencias citadas correctamente.
 - v. Utilización apropiada de figuras y tablas.

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**