



Universidad Nacional del Comahue - Centro Universitario Regional Zona Atlántica

Trabajo Final: **Alfabetización digital en los** **jóvenes del siglo XXI.**

Seminario: Formación Profesional (Pasantía)

Estudiante: Ana Paula ARGENREDER
Docente: Mgtr. María Inés BARILÁ
Docente tutora: Mgtr. Alba ETEROVICH
Año: 2024

Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital
Pasantía en Formación Profesional

ÍNDICE

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	3
DESARROLLO.....	4
<i>Algunos señalamientos respecto al proyecto de intervención docente</i>	<i>4</i>
1- Diagnóstico	4
2- Fundamentación	4
3- Destinatarios	6
4- Objetivos	6
5- Cronograma.....	7
<i>Consideraciones finales de la Pasantía en Formación Profesional</i>	<i>11</i>
<i>Análisis de la rúbrica utilizada para la evaluación estudiantil.....</i>	<i>12</i>
Bibliografía.....	17
ANEXO I.....	18
<i>Metodología y actividades del proyecto de intervención docente.....</i>	<i>18</i>
<i>Relato de pasantía</i>	<i>22</i>

INTRODUCCIÓN

El presente informe describe la experiencia de la Pasantía de Formación Profesional, instancia final de la carrera Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo).

Esta intervención, intenta analizar los cambios producidos en la escuela a partir de la mediatización tecnológica y el impacto de ella en las nuevas subjetividades emergentes. Entendiendo que, la educación se enfrenta a un desafío sin precedentes: la era digital.

La cultura letrada tradicional debe adaptarse a la diversidad de mensajes, canales y recursos que requieren una revisión profunda de las habilidades de lectura y escritura. En este contexto, la multialfabetización o alfabetizaciones múltiples cobran relevancia, ya que permiten a los estudiantes navegar efectivamente en este panorama comunicativo. Atendiendo a estas nuevas alfabetizaciones mediáticas, el rol del profesor debe reactualizarse y reconvertirse en un facilitador del conocimiento, que se adapta a las necesidades y estimula el aprendizaje participativo y ubicuo. Para ello, el curriculum debe presentar un formato flexible que intenta articular lo conocido con lo desconocido para producir síntesis cada vez más complejas pero resignificados por “suplementos tecnológicos”.

Nuestros jóvenes presentan otro estilo de aprendizaje: necesitan interactividad, acceso rápido y aleatorio, valoran la imagen. El zapping es la manifestación más evidente de un nuevo estilo de comportamiento perceptivo cada vez más fragmentado. Los niños y los jóvenes de hoy contemplan la televisión, se entretienen con un video juego, exploran nuevos multimedias o navegan por el ciberespacio. Ellos se mueven en un mundo de concreción, dinamismo, fragmentación, gratificación y continua estimulación.

Por esa razón el docente debe presentar un software interesante al alumnado, brindando oportunidades menos restrictivas y definidas que posibiliten realmente la creatividad. Haciendo de este un abordaje interáreal. Incorporando actividades que potencien esas competencias de creación y recontextualizándolas para desarrollar un enfoque crítico que estimule la difusión y consumo de los medios.

La Pasantía se desarrolló en el Instituto La Inmaculada, un colegio secundario ubicado en General Acha, La Pampa. La práctica se llevó adelante en un grupo de quinto año conformado por veinte estudiantes.

DESARROLLO

Algunos señalamientos respecto del proyecto de intervención docente

1- Diagnóstico

Los estudiantes presentan dificultades epistemológicas respecto del espacio de Psicología, por lo que se busca potenciar su capacidad de cooperación y comprensión al resolver actividades áulicas en equipo. El diagnóstico realizado confirma que, aunque la mayoría de los estudiantes conocen algunas herramientas, pero presentan dificultades en su uso efectivo.

A pesar de las dificultades en el manejo de herramientas digitales y dispositivos telefónicos, el grupo clase es altamente participativo y predispuesto ante las tareas encomendadas. Son entusiastas del trabajo grupal, lo que facilita la colaboración y el intercambio de ideas. La propuesta de animarlos a explorar herramientas digitales permitió aprovechar al máximo las sesiones de enseñanza, mostrándose curiosos y motivados. Esta dinámica permitió fortalecer habilidades técnicas y potenciar un aprendizaje efectivo y significativo en el entorno digital.

2- Fundamentación

La fundamentación del proyecto se basó en la siguiente hipótesis: *“Los grandes desarrollos tecnológicos han generado nuevos contextos sociales y con ello nuevos modos de vincularnos, pensar y hacer, que nos distinguen de las sociedades tradicionales”*. Esta se centra en la necesidad de repensar las clases de Psicología mediante diversas actividades que favorezcan la interrelación de los contenidos epistemológicos con la alfabetización digital y multimodalidad.

Por esta razón, se implementaron variedad de herramientas digitales, con el fin de favorecer diferentes capacidades en el alumnado: como la comprensión, almacenamiento y recuperación de lo aprendido para ser utilizado en situaciones problemáticas.

Las bases de este proyecto se sustentan en 2 ejes conceptuales: 1. La alfabetización múltiple: necesidades de una alfabetización digital con carácter multimedia y alfabetización transmedia en la escuela; 2. Las clases transformadoras en la multimodalidad desde el espacio de Psicología.

Respecto al primer eje, tal como explica Sagol (2011), la comunicación se vuelve multimodal, es decir, se combinan diversos modos semióticos como textos, imágenes estáticas, imágenes en movimiento. Aquí se presenta el desafío de que esos recursos (Menti Menter, Padlet, Drive, Classtools) desconocidos hasta entonces, favorezcan comprensiones valiosas, potentes, genuinas y formen, en conjunto, una pieza discursiva compleja y diversa en cuanto a los sentidos y las interconexiones disciplinares que habiliten.

Con relación al segundo es importante reflexionar y poner énfasis en el modo en el que se configuran nuevas subjetividades. Entendiendo que la web 2.0, desde todas sus dimensiones, (Área y Pessoa, 2011) ingresó en las prácticas educativas cambiando maneras de producir y consumir la cultura. Esto hace que los estudiantes lleguen a la escuela con un capital de aprendizajes y modos de ver la realidad (en algunos casos fragmentada) siendo necesario y emergente, ofrecer y posibilitar la reubicación en nuevos roles: como productores y consumidores activos de informaciones.

Es importante comprender que la escuela siempre tuvo estos debates en cuanto a la inclusión de los medios tecnológicos en ella y existieron diversas: las denominadas “apocalípticas” y otras como “integradas” (Eco, 2004), las primeras poniendo el foco solo en los efectos negativos que produce, viéndolas como otro nuevo recurso para reproducir métodos de enseñanzas tradicionales y la segunda desde la mediación, pensándolas como una posibilidad para acceder al conocimiento y garantía de acceder a la cultura. Se creía que para que el ciudadano acceda a esta cultura, la única y válida prueba de entrada era el libro, que jerarquizaba el contenido.

Con este modo de entender la alfabetización, se diseñó una propuesta educativa donde el rol del docente tenía un lugar protagonista frente al contenido y los estudiantes. Las nuevas formas de alfabetización, colocan en el mismo lugar de primacía al texto alfabético escrito, que a las imágenes y los sonidos. Estos nuevos formatos ofrecen al individuo nuevas y variadas habilidades de pensamiento, potencian su capacidad de interpretar y contextualizar la información presente en estos nuevos formatos. Interpelan al sujeto e incentivan la creación de preguntas críticas.

El docente se ubica delante de sujetos cognitivos que operan mediante la hipercodificación, que pueden procesar en simultáneo varios signos a partir de algunos indicadores semióticos ligados a la configuración icónica en un lapso breve. Sujeto capaz de encadenar, relacionar, asociar, comparar y contra restar con un margen de rapidez creciente.

Esta nueva lógica de escritura implica nuevos y diferentes modos de producción publicación y recepción de textos, fomenta el aprendizaje autónomo, el despliegue de nuevas estrategias cognitivas y habilidades

de pensamiento propio que permite construir su propio conocimiento.

Por esta razón el docente, a través de esta propuesta áulica se busca desarrollar una pedagogía de la “multialfabetización”, ofreciendo variedad de elementos y sistemas tales como: la **lengua escrita, oral, representación visual, auditiva, táctil, gestual, espacial**, con el fin de desarrollar competencias acordes que les permitan a los estudiantes posicionarse frente a un mundo fragmentado, de hiperestimulación, e inmediatez.

La alfabetización digital no sustituye a la de la idea primigenia, sino que completa, la complejiza articulando nuevos componentes de lectura y escritura multimodales desde una “alfabetización múltiple” (Adell, 2010) con hipertextos y propone un modelo de alfabetización integrado para que los ciudadanos sepan actuar de forma activa en los múltiples planos que ofrece la web 2.0.

La web 2.0 desde todas sus dimensiones (Area y Pessoa, 2011) ingresó en las prácticas educativas cambió las maneras de producir y consumir la cultura. Esto hace que los estudiantes ingresen a la escuela con un capital de aprendizajes y modos de ver la realidad (en algunos casos fragmentada) que necesitan tener otras perspectivas de nuevas alfabetizaciones que les permitan dominar los lenguajes en diferentes formas expresivas y posibilitar su rol de productos y consumidores activos de informaciones.

3- Destinatarios

La propuesta fue destinada a 20 estudiantes de quinto año nivel secundario. Turno Tarde del: Instituto La Inmaculada, de la localidad de General Acha (La Pampa).

4- Objetivos

Los objetivos generales de la propuesta fueron:

- Favorecer un aprendizaje significativo, constructivo-conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial en estudiantes de quinto año de nivel secundario.

Mientras que los objetivos específicos planteados consistieron en:

- Fortalecer las diversas capacidades cognitivas propias de la Psicología a través de la mediación digital.
- Comprender los nuevos modos de lectura y escritura, los recursos semióticos que la integran y los desafíos que implicaron generar nuevas prácticas pedagógicas para alfabetizaciones de nuevo tipo.
- Reconocer la alfabetización digital como entorno para favorecer las demás alfabetizaciones.

5- Cronograma

El proyecto se desarrolló en clases de 80 minutos, dos veces por semana. En esta propuesta, se implementaron diversas técnicas, como:

- Extracción de ideas principales mediante Menti Menter
- Cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y numérica. (Formulario de Google, Genially, Quizizz)
- Colaboración entre pares y la docente a través de: Power Point, Padlet.
- Edición y posicionamiento teórico con Classtools

Este recorrido se intentó evaluar en primera instancia, mediante un portafolio, denominado "Bitácora de mis aprendizajes". El objetivo que se perseguía con ello era que los estudiantes seleccionaran sus trabajos (evidencias), y pudieran reflexionar sobre su selección haciendo una autoevaluación.

El proyecto de trabajo fue llevado a cabo por el docente mediante el aula extendida. Todas las consignas de actividades fueron publicadas en la plataforma institucional **Colegium**. Aunque se mantuvieron encuentros sincrónica y asincrónica. La propuesta de intervención contó con las siguientes actividades que fueron realizadas a través de la mencionada aula extendida, y la que distó del plan propuesto dado que el contenido se fue reajustando al igual que la inclusión de herramientas tecnológicas en relación a lo observado en el grupo clase.

Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital
Pasantía en Formación Profesional

Clase 1 Módulo de clase:

Explicación teórica de introducción al tema a través del programa Menti Menter. Presentación inicial:
<https://www.menti.com/pkp4bek8mj>

Muestreo del laboratorio: <https://drive.google.com/file/d/1c6C04Yl57t77DA-TWbeS7re8D39ipgWj/view>

Luego de la explicación se los incentivo a completar el siguiente cuestionario. Se les explico: *Tal como lo hizo W. Wundt se medirán y registrarán los tiempos de resolución y la cantidad de respuestas certeras. El fin es evaluar los tiempos de atención simulando el viejo laboratorio en el que se llevaron adelante estas experiencias.*

Finalmente debieron completar el siguiente formulario en el menor tiempo posible.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe2ZafGw-nKY3vZ09GaiHwcb0_cED_fRTksRmOVFoQ99_DHIA/viewform.

Una vez completo, se realizo un breve plenario identificando aciertos y errores. Allí la docente estimulo que las correcciones las efectuaran los mismos alumnos de modo expositivo.

Clase 2 Módulo clase:

Se les propuso a los estudiantes colocar dos conceptos relevantes que recordaran de la última clase. A partir de cada aporte, se conformó una nube conceptual para recuperar los conceptos ejes que estructuran el material teórico, disponible en <https://www.menti.com/n1dprfc6ec>.

Posteriormente, se envió una bitácora a través de la sección de mensajería de la plataforma para que los estudiantes la completaran mientras resolvían las actividades programadas.

El docente solicitó a los estudiantes que elaboraran de forma individual un Portafolio de evidencias donde se consignaran las actividades del espacio curricular. El formato del portafolio fue digital. Aquí se les propuso elegir cualquier herramienta digital en la que se sintieran más cómodos para elaborarla. Se les pidió que indagarán, investigaran y solicitaran ayuda a través de la mensajería.

Se explicó que un portafolio es una herramienta que permite evidenciar los recursos desarrollados y los aprendizajes logrados. El portafolio debía seguir el siguiente formato:

1. Carátula/Datos de identificación
 - a. Copia del trabajo seleccionado

b. Reflexión del estudiante justificando el trabajo seleccionado

2. Resumen: Reflexión final sobre fortalezas e interrogantes sobre las experiencias de aprendizaje y preguntas para seguir profundizando.

El docente sugirió las siguientes herramientas para la elaboración del portafolio:

- Padlet
- Google Sites
- Blogger
- Adobe Portfolio (con cuenta de correo educativa .edu)
- Documento de Google Drive
- Recursos interactivos de Genially, Canva o similares.

Se indicó que la bitácora se completaría siempre de modo no presencial, ya que implica un proceso reflexivo de lo abordado en la clase.

Clase 3 Módulo de clase:

En esta clase, se fomentó la lectura colectiva del texto "¿Qué es la Psicología?" del Cuaderno UBA XXI (1998), Módulo I, publicado por Eudeba (Facultad de Filosofía y Letras, Cátedra: Introducción a la Psicología – Teorías psicológicas, Plan 2012).

Para facilitar la comprensión del texto, debido a su complejidad, se dividió en partes y se asignó una sección a cada grupo. De esta manera, los estudiantes pudieron realizar una lectura analítica y profunda.

El acceso al texto se proporcionó a través del enlace: <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-de-buenos-aires/psicologia/727803475uba-xxi-que-es-la-psicologia/7821052>

Posteriormente, trabajaron en grupos para crear un Power Point que resumiera las ideas centrales del texto. El documento se compartió en

https://docs.google.com/presentation/d/1ueqIFHm39KPcNkazkXThUeLnp_eJa3VDQbFUaXeTVoM/edit?usp=sharing

Se otorgó 10 minutos para la lectura y el registro de apuntes en el Power Point, permitiendo una reflexión y síntesis efectiva.

En última instancia los alumnos leyeron el caso que se les presentó: "Documento I: "Experiencias de investigación y laboratorio" (extraído del material de estudio de CBC de Psicología de la U.B.A) y se los motivó a contestar los siguientes interrogantes: ¿Qué relación puedes establecer con paradigma

vigente de la época (positivismo) y la constitución de la disciplina?

<https://forms.gle/iFuWQpzaYdKSffAz8>

Clase 4: Módulo de clase:

El grupo clase fue dividido en subgrupos. Cada grupo ingreso al link: <https://view.genially.com/60c38152b8608f0d226b8f5d/game-breakout-psicologia-fundacional> tenían un destino asignado, con el objetivo de fomentar un aprendizaje colaborativo.

La estrategia resultó ser una herramienta eficaz para fomentar un aprendizaje activo y significativo en el aula porque permitió:

- La visualización compartida de los temas entre los estudiantes.
- Debates y discusiones enriquecedoras dentro de cada subgrupo.
- Preguntas y repreguntas que profundizaron la comprensión de los conceptos.
- Un intercambio activo de ideas y perspectivas entre los alumnos.
- Retroalimentación constructiva que fortaleció el aprendizaje grupal.

Por último, cada grupo expuso a los demás sus respuestas, dando lugar al feedback.

Clase 5: Módulo de clase

De manera individual completaron las siguientes consignas. Resultando de ellas tres equipos ganadores.

<https://quizizz.com/join/quiz/62323c09ee7562001d7cec02/start?studentShare=true>

Posteriormente se realizó la devolución y plenario revisando aciertos y errores.

Luego elaboraron un padlet colaborativo dejando registro de lo estudiado:

<https://padlet.com/anaargenreder/cr-ticas-a-w-wundt-q6xowr5xxlnr29f0> Esto les permitió crear un resumen que podía ser consultado cuando lo necesitaran.

Clase 6: Módulo de clase:

Los alumnos completaron un perfil falso de Facebook. Pero en este caso fueron ellos mismos quienes adquirieron su postura y emitieron sus publicaciones: <https://www.classtools.net/FB/home-page>

La clase se dividió en dos, a un grupo se le asignó el rol de W. Wundt y los restantes las posturas psicológicas conductistas que presentaban desacuerdo con las bases epistemológicas. El argumento

debió ser sustentado con la bibliografía trabajada. Una vez que los alumnos terminaron con la propuesta, cada grupo expuso sus razones argumentativas.

CONCLUSIONES FINALES

Consideraciones finales de la Pasantía en Formación Profesional

Esta experiencia resultó sumamente significativa, ya que el alumnado mostró un gran interés en la propuesta se pudo observar su entusiasmo y crecimiento progresivo en capacidades cognitivas. Sin embargo, surgieron algunas dificultades, como la falta de conexión a internet en la escuela y la limitación de datos en los dispositivos celulares de los estudiantes que obstaculizó el despliegue de la actividad.

Para superar estas barreras, se potencializó el trabajo en grupo, cuidadosamente formados por el docente considerando las fortalezas y debilidades de cada estudiante. Los aprendizajes obtenidos fueron muy gratificantes y por lo que se incorporaron más herramientas tecnológicas a la práctica.

No obstante, se evidenció que, a pesar de utilizar la tecnología, hay capacidades cognitivas que aun requieren seguimiento y fortalecimiento. La evaluación de las bitácoras reveló una mirada reflexiva limitada no pudiendo lograr aun un análisis metacognitivo argumentativo como se esperaba. Por ello, se optó por implementar la evaluación por rúbrica.

A continuación, presento la rúbrica utilizada para evaluar sus actividades.

Rúbrica de Evaluación - Criterios

Participación (30%)

- Activa: Participa activamente en discusiones y actividades (26-30 puntos)
- Moderada: Participa ocasionalmente, pero muestra interés (21-25 puntos)
- Baja: Poca o ninguna participación (0-20 puntos)

Experimentación de Herramientas Tecnológicas (30%)

- Experimenta y aplica herramientas de manera efectiva (26-30 puntos)
- Experimenta algunas herramientas, pero con limitaciones (21-25 puntos)
- No experimenta herramientas o muestra poca disposición (0-20 puntos)

Transferencia de Aprendizajes (40%)

Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital

Pasantía en Formación Profesional

- Demuestra una comprensión profunda y aplica conceptos aprendidos de manera efectiva en contextos nuevos (36-40 puntos)
- Aplica conceptos aprendidos de manera adecuada, pero con algunas limitaciones (28-35 puntos)
- No aplica conceptos aprendidos o muestra poca comprensión (0-27 puntos)

Niveles de Desempeño:

- Excelente (90-100%)
- Bueno (80-89%)
- Regular (70-79%)
- Insuficiente (70%)

Indicadores de Evaluación:

- Participación activa en discusiones y actividades
- Uso efectivo de herramientas tecnológicas para resolver problemas
- Aplicación de conceptos aprendidos en contextos nuevos
- Demostración de pensamiento crítico y analítico
- Creatividad e innovación en la aplicación de conceptos

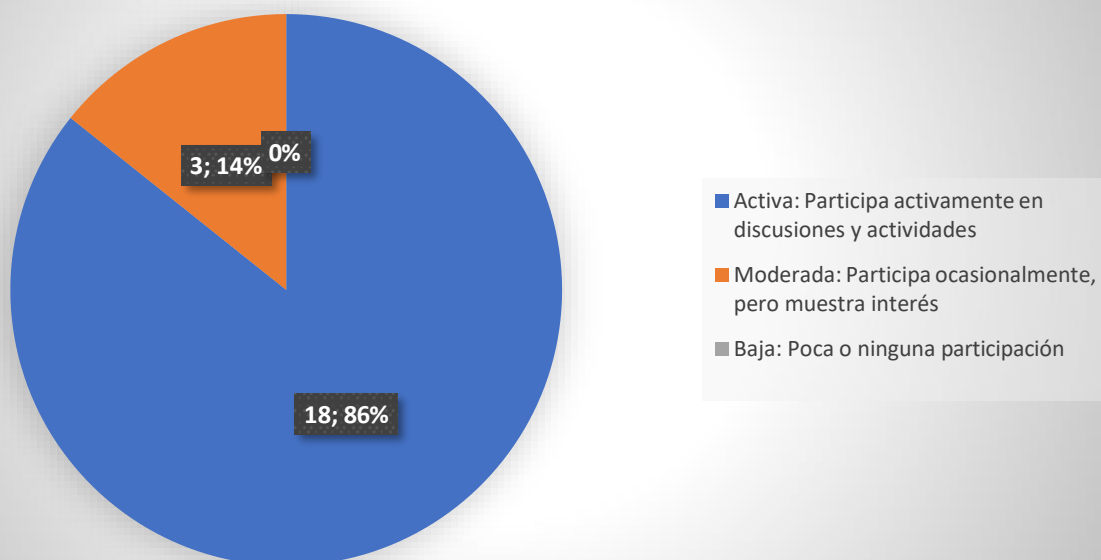
Esta rúbrica evalúa la capacidad del estudiante para:

- Participar activamente en el proceso de aprendizaje
- Experimentar y aplicar herramientas tecnológicas de manera efectiva
- Transferir conceptos aprendidos a contextos nuevos

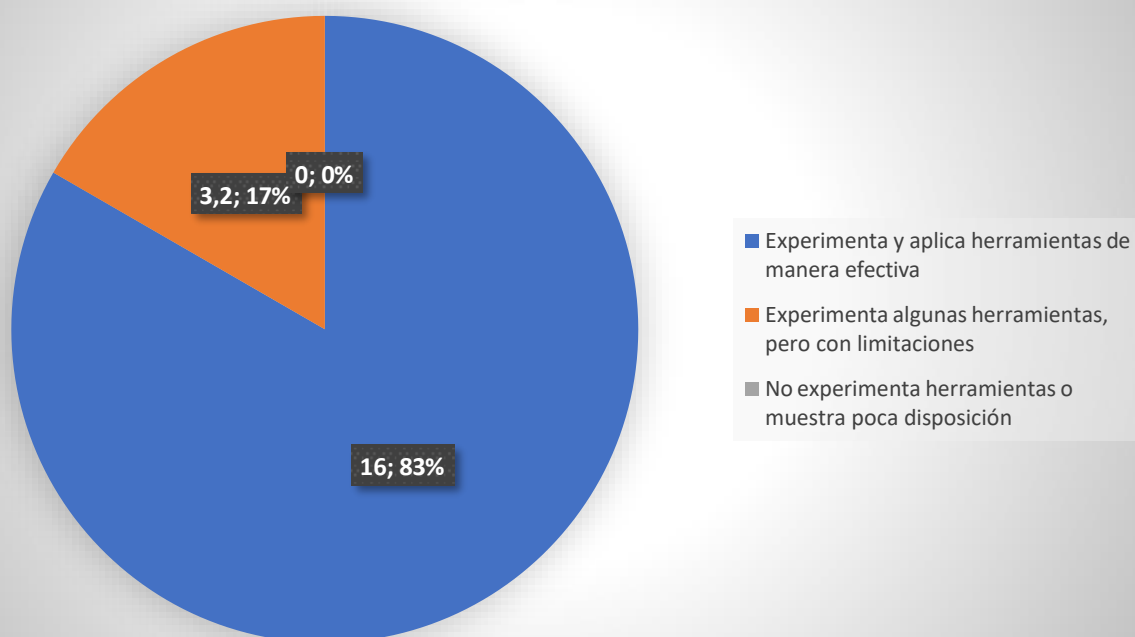
Análisis de la rúbrica utilizada para la evaluación estudiantil

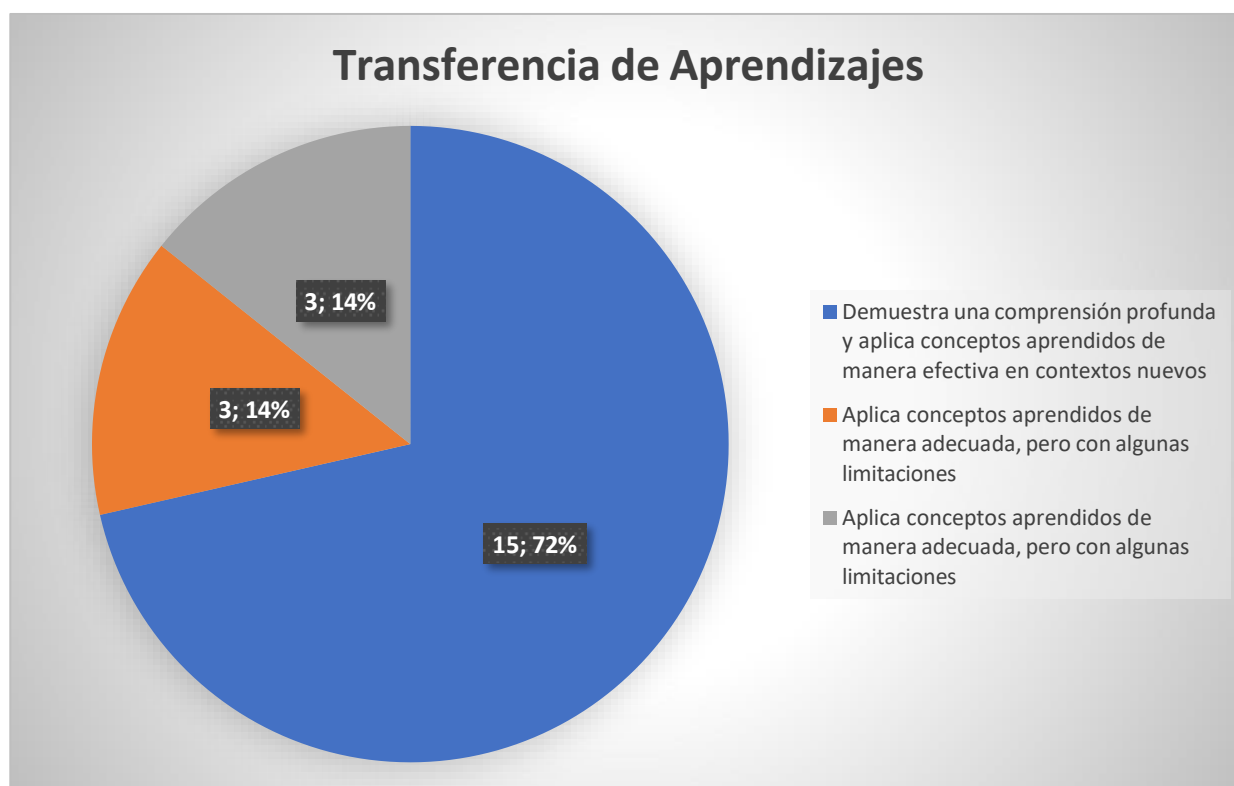
A continuación, se detallan de manera gráfica, y con porcentajes, cada uno de los criterios tenidos en cuenta en la evaluación de los estudiantes durante el proyecto de trabajo. Dichos porcentajes demuestran el nivel de alcance de cada uno de los criterios observados.

Participación



Experimentación de Herramientas Tecnológicas





A partir de los datos expuestos podemos evidenciar que, en la tarea educativa, no basta solo con incorporar medios innovadores, sino la intencionalidad con la que se los utilizan. La forma en que el docente organiza la información trae implícita una manera de entender la enseñanza y el aprendizaje (Area Moreira, 2002).

En este caso, la plataforma Colegium es un aula aumentada que amplía los límites físicos de la clase porque a través de ella se compartió materiales, tareas virtuales y era el medio por el cual se brindó ayudantía al alumnado.

En este sentido a través de la propuesta se enfatizó en el fortalecimiento de capacidades como micro narrativas, además se evidenció en este recorrido múltiples modificaciones y ediciones como así también participación comprometida habilitando la polifonía de voces propias de una ciudadanía democrática y se motivó la creatividad y originalidad de las propuestas de enseñanza proponiéndoles nuevos desafíos cognitivos.

Los datos arrojados muestran una relación directa con los conceptos explicados anteriormente. Los resultados destacan:

- 73% de participación activa en discusiones y actividades.
- 83% de uso efectivo de herramientas tecnológicas.
- 72% de transferencia de aprendizajes a nuevos contextos.

Estos resultados indican una alta participación y compromiso del alumnado, una eficiente integración de tecnología en el aprendizaje y aplicación satisfactoria de los conceptos aprendidos.

Esto da cuenta de que vivimos en un mundo mediatizado por la tecnología y que el PLE de los estudiantes se compone de personas, espacios, medios y herramientas que interactúan según sus necesidades y hábitos. El PLE es un ambiente personal de aprendizaje (PLE, por sus siglas en Inglés de *Personal Learning Environment*). Según Jordi Adell, un PLE es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender. Parafraseando al autor, el entorno de aprendizaje se enriquece al integrar experiencias clásicas con las posibilidades que ofrecen las herramientas tecnológicas contemporáneas, promoviendo procesos emergentes y colaborativos que potencian el aprendizaje

Comprender cómo se configura la identidad en este entorno permite mejorar conscientemente el proceso de aprendizaje y relación con el entorno, creando nuevas formas de identidad social y cuestionando jerarquías culturales. Por ello, la escuela debe brindar herramientas intelectuales y tecnológicas para que los estudiantes se desarrollen como prosumidores críticos, capaces de realizar interpretaciones críticas de los medios y generar un aprendizaje activo y significativo.

Como se expuso, los usuarios pueden interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido, ya no solo para comunicar información o divulgar conocimiento. Esta nueva realidad ha hecho posible este cambio: que las nuevas tecnologías sean utilizadas para el empoderamiento y la participación de los individuos, dado que son parte de su cotidianidad y constituyen parte de su identidad.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) comunican, crean tendencias y transforman el entorno. A nivel personal, ayudan a la autodeterminación y a la consecución real de los valores de incidencia social y autorrealización personal. Su nueva función pasa a ser posibilitar que el contexto socio tecnológico genere un nuevo modelo de escuela que responda a las necesidades formativas de los

ciudadanos. Como afirma Martínez (2013) “La formación académica de nuestros estudiantes debería contemplar aspectos relativos a la identidad y globalización, y estar dirigida a la formación de ciudadanos que tengan derecho de acceder al legado cultural de una comunidad, de incidir, proyectar y modelar la cultura del contexto en el que se habita” (p. 19)

Si se logra utilizar efectivamente las TIC, transformándolas en TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación), esto permitirá evolucionar hacia una nueva pedagogía: la “Pedagogía Informacional”. En este entorno, los docentes y estudiantes adoptan un nuevo papel como “mediadores” entre la experiencia humana y la información disponible. (Vivas, 2007)

Las nuevas capacidades que se requieren en la sociedad actual no se traducen solamente en el saber hacer de ciertas tareas concretas, sino que se necesitan capacidades complejas, acordes con la polivalencia, el cambio permanente y con la velocidad que caracterizan a los nuevos procesos productivos.

Como se mencionó anteriormente, ya no se es simplemente consumidores pasivos de información, sino que se tiene la capacidad de producir contenidos, recursos y compartirlos con las redes de conocimiento. De acuerdo con Dellepiane, el PLE (Entorno Personal de Aprendizaje) está formado por personas, espacios, medios y herramientas que se reorganizan constantemente.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA DEL PROYECTO

- Anijovich, R. y González, C. (2010). *Evaluar para aprender*. Aique. Cap 2
- Area Moreira (2002), Los Medios y el Curriculum. Grupo de tecnología educativa. Disponible en Internet: 12
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T1%20SOC.INFORMACION/AREA%20Manual/tema4.pdf> (Consultado junio 2018).
- Area Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Revista de Investigación en la Escuela*, (64), 5-17
- Barberà, Elena (2005). *Educere*, 9(31), 497-504. [fecha de Consulta 22 de Junio de 2021]. ISSN: 1316-4910.
- Bautista Pérez, G.; Borges Sáiz, F.; Borges Forés i Miravalles, A. *Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*. Narcea. Cap. 6: "Evaluar el aprendizaje en entornos virtuales".
- Bongiovanni, P. (2020) Evaluar con tecnología, en contextos inesperados. En Flacso Uruguay ISBN: 978-9915-9329-0-3. Disponible
en <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/issue/view/1>
- García, J. y García cabezas, S. (comp.) Las tecnologías en (y para) la educación. s/f
- Reig, D. (2013). Bienvenidos a la sociedad aumentada. *En la calle: revista sobre situaciones de riesgo social*, (24), 12-15.
- Vivas, M.S. (2007). Pedagogía Informacional: Enseñar a aprender en la sociedad del conocimiento. *Revista de investigación*, 31(61), 143-160.

BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA

Bibliografía para el estudiantado

- Bur Ricardo y Nine L. "Psicología para principiantes
- Appignanesi, Richard, Zarate, Oscar. Freud para principiantes. Era Naciente. Buenos Aires, Argentina
- Bossellini, Leticia, OrsinI, Alicia. Psicología Nuevo Módulo de Psicología Cognitiva .A-Z editora. Buenos Aires, Argentina.

- Divenosa, Marisa, Costa, Ivana. Psicología polimodal. Maipue. Buenos Aires, Argentina.

ANEXO I

Metodología y actividades del proyecto de intervención docente



Universidad del Comahue

ORDENANZA N

Informe de actividades y desempeño Tutor de la
Institución' **Instituto La Inmaculada**

Según lo acordado oportunamente entre **Instituto La Inmaculada** y la carrera de Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital, respecto a la actividad de Formación Profesional (PASANTÍA), describo a continuación el Informe de actividades y desempeño realizadas por el alumno **Ana Paula Argenreder DNI: 35.120.104** perteneciente a la Carrera de Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital y cuyas especificaciones se encuentran descriptas en el Formulario B.

Introducción

Este informe presenta un resumen de las actividades y logros alcanzados por la pasante Ana Paula Argenreder en el marco de su proyecto de intervención realizado en el Seminario de Formación Profesional (pasantía) de la Especialización en Educación Mediadas por Tecnologías Digitales.

Fundamentación:

La propuesta tiene como finalidad la integración de las tecnologías digitales en el marco del desarrollo de la materia de Psicología con el fin de potenciar su crecimiento y aplicación. Partiendo de la siguiente hipótesis de trabajo

“Los grandes desarrollos tecnológicos han generado nuevos contextos sociales y con ello nuevos modos de vincularnos, pensar, y hacer que nos distingan de las sociedades tradicionales”

Esta hipótesis surge del supuesto de que, aunque los estudiantes estén familiarizados con el uso de herramientas tecnológicas, enfrentan dificultades para utilizarlas de manera efectiva, didáctica, comprensiva y crítica en el contexto académico. Por lo tanto, se considera esencial que el docente asuma

un papel de acompañante y facilitador en el desarrollo de las competencias digitales.

Diagnóstico

Se detectaron carencias en el conocimiento y uso de herramientas digitales por parte de los estudiantes. Esta intervención surgió de la necesidad de revisar la metodología de enseñanza y dotar de herramientas tecnológicas validas que potencialicen capacidades cognitivas al estudiantado. El fin último es también contribuir a la formación integral del estudiante del nuevo siglo teniendo en cuenta el perfil del egresado en Comunicación.

Marco Teórico

El proyecto busca desarrollar una alfabetización digital crítica y autónoma, permitiendo a los individuos interactuar de manera efectiva y responsable en el ciberespacio, adaptándose a los constantes cambios tecnológicos.

El objetivo general del trajo propuesto fue:

Favorecer un aprendizaje significativo, constructivo- conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial en estudiantes de quinto año de nivel secundario

Finalidad

La implementación de herramientas digitales tuvo como finalidad facilitar la comprensión y aprehensión de los contenidos áulicos con el fin de aplicarlos en situaciones problemáticas.

Ejes de trabajo:

- Alfabetización múltiple
- Clases transformadoras en la multimodalidad

Propuesta educativa:

ESCUELA: Instituto La Inmaculada

Localidad. General Acha

Provincia: La Pampa

Cantidad de alumnos: 20

Año: 5to.

Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital

Pasantía en Formación Profesional

Nivel: secundario

Total de clases: 6

Periodicidad: Dos veces a la semana

Las temáticas de la materia se relacionaron con la recuperación conceptual mediada con el uso de herramientas digitales para la extracción de ideas principales, cuestionarios online, trabajos colaborativos y de edición.

La docente empleo una variedad de herramientas que permitió diseñar dinámicas únicas y personalizadas. Eso fomentó un entorno participativo y diverso incentivando a los alumnos a:

- Trabajar en equipo y compartir ideas
- Explorar diferentes perspectivas y enfoques
- Desarrollar habilidades de comunicación.

Se detallan a continuación las aplicaciones /herramientas observadas en clases.

- Mentimeter
- Google Drive
- Enlaces de red
- Formularios de Google
- Quizziz.com
- Classtools.net
- Plataforma Colegium, esta última como plataforma institucional que fue el principal medio de comunicación entre docente – alumnos, permitió compartir enlaces, cargar archivos, enviar y recibir actividades.

Evaluación

La docente, intento implementar una metodología cualitativa por medio de una Bitácora de evaluación para promover la autonomía y reflexión del estudiantado. A partir de los obstáculos presentados en su implementación, decidió revisar este instrumento, evaluando el trayecto a través de una rúbrica.

A través de ella evaluó:

Participación (30%)

- Activa: Participa activamente en discusiones y actividades (26-30 puntos)
- Moderada: Participa ocasionalmente, pero muestra interés (21-25 puntos)
- Baja: Poca o ninguna participación (0-20 puntos)

Experimentación de Herramientas Tecnológicas (30%)

- Experimenta y aplica herramientas de manera efectiva (26-30 puntos)
- Experimenta algunas herramientas, pero con limitaciones (21-25 puntos)
- No experimenta herramientas o muestra poca disposición (0-20 puntos)

Transferencia de Aprendizajes (40%)

- Demuestra una comprensión profunda y aplica conceptos aprendidos de manera efectiva en contextos nuevos (36-40 puntos)
- Aplica conceptos aprendidos de manera adecuada, pero con algunas limitaciones (28-35 puntos)
- No aplica conceptos aprendidos o muestra poca comprensión (0-27 puntos)

Conclusión

La implementación de herramientas digitales y metodología utilizada por la docente permitió potenciar la comprensión y aplicación de los conocimientos de los estudiantes.

Cuando la docente efectuó el diagnóstico se evidenciaron dificultades en el manejo de herramientas digitales en un contexto académico por lo cual la misma desde el entusiasmo grupal, la colaboración y el intercambio de ideas incentivó a los alumnos a explorar diversas herramientas digitales en los encuentros.

La experiencia desarrollada en este proyecto confirma que la combinación de herramientas digitales con los contenidos teóricos- prácticos de una materia permite enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar la autonomía de los alumnos.

Especialización en Educación Mediada por Tecnología Digital
Pasantía en Formación Profesional

Saluda atte.



Mena, Nadia Stefani.

DNI 35.524.616

Relato de pasantía

La experiencia de pasantía en Psicología ha sido fundamental para mi crecimiento profesional y personal. Durante esta oportunidad, pude aplicar los conocimientos adquiridos durante mi Especialización en un contexto práctico, lo que me permitió desarrollar habilidades y competencias en la enseñanza y aprendizaje de la Psicología.

La propuesta que desarrollé consistió en diseñar clases que integraran contenidos epistemológicos con alfabetización digital y multimodalidad, estimulando el desarrollo de habilidades digitales y la capacidad de analizar y resolver problemas complejos. Esto permitió a los estudiantes desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos psicológicos y aplicarlos efectivamente en entornos digitales.

Mi objetivo fue fomentar una educación innovadora y efectiva que prepare a los estudiantes para enfrentar los retos del futuro, en un mundo cada vez más conectado y digitalizado. Sin embargo, surgieron dificultades tecnológicas, como la falta de conexión a internet y la limitación de datos en los dispositivos celulares de los estudiantes.

Para superar esto, decidí que los trabajos sean grupales, contemplando fortalezas y debilidades de cada estudiante y complementariedad con sus pares. Los aprendizajes obtenidos fueron valiosos y me motivaron a incorporar más herramientas tecnológicas en mi práctica, como plataformas de aprendizaje en línea y recursos multimedia.

No obstante, noté que, a pesar de utilizar la tecnología, hay capacidades cognitivas que requieren seguimiento y fortalecimiento, como la metacognición. Dicha capacidad no fue lograda aun, dado que no lograron elaborar satisfactoriamente su bitácora: sus aportes se reducían a unas simples líneas.

Dada esta situación reelaboré el instrumento de evaluación: la rúbrica. Esta me permitió evaluar y retroalimentar a los estudiantes de manera efectiva.

También incorporé recursos adicionales, como Genially y Quizzi, para adaptarme a las necesidades del grupo clase fomentar la creatividad y la innovación. Las clases combinaban aportes teóricos y recursos digitales, con un feedback permanente. Este clima generó una buena predisposición para aprender y ayudó a la interrelación conceptual, permitiendo a los estudiantes desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos psicológicos y su aplicación en la vida real.

Además, pude observar cómo los estudiantes desarrollaron habilidades para trabajar en equipo, resolver problemas y comunicarse efectivamente, lo que me permitió reflexionar sobre mi práctica docente y mejorar mi capacidad para diseñar e implementar actividades innovadoras.

En conclusión, mi experiencia de pasantía en Psicología fue enriquecedora y me proporcionó herramientas valiosas para mi desarrollo profesional y personal. Esto muy conforme con el proceso realizado.