



Pedagogías emergentes: Repensando la educación desde las tic, la virtualidad y la ruralidad



Universidad Tecnológica
de Pereira



Editorial UTP

Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre
Jhon Estiwar Gómez Palacio
Coordinadores

Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre

Maestranda en Lingüística - Universidad Tecnológica de Pereira.

Licenciada en Comunicación e Informática educativa- Universidad Tecnológica de Pereira.

Docente catedrática adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación.

lufeja2.0@utp.edu.co

Jhon Estiwar Gómez Palacio.

Magíster en Comunicación Educativa - Universidad Tecnológica de Pereira.

Licenciado en Comunicación e Informática educativa- Universidad Tecnológica de Pereira.

Docente catedrático adscrito a la facultad de Educación.

Ha publicado artículos en revistas especializadas nacionales en el campo de la Comunicación Educativa.

Pertenece al grupo de investigación de ciencias: Comunicación Educativa.

jhesgomez@utp.edu.co

Pedagogías emergentes: Repensando la educación desde las tic, la virtualidad y la ruralidad

Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre
Jhon Estiwar Gómez Palacio
Coordinadores



Facultad de Ciencias de la Educación
Colección Textos Académicos
2021

Pedagogías emergentes : Repensando la educación desde las tic, la virtualidad y la ruralidad / Alejandra Molina del Valle y otros; coordinado por Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre y Jhon Estiwar Gómez Palacio. -- Pereira : Editorial Universidad Tecnológica de Pereira, 2021.
301 páginas. -- (Colección Textos Académicos)

ISBN: 978-958-722-535-8
e-ISBN: 978-958-722-536-5

1. Tecnología educativa 2. Educación virtual 3. Estrategias de aprendizaje 4. Internet – Uso educativo 5. Plataformas digitales - Educación 6. Televisión educativa – Colombia 7. Tecnologías de la información y la comunicación – Estrategias de aprendizaje

CDD. 371.3344678

Pedagogías emergentes: Repensando la educación desde las tic, la virtualidad y la ruralidad

Coordinadores

© Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre
© Jhon Estiwar Gómez Palacio

© Leidy Viviana López
© María Alejandra Marín Cano
© María Fernanda Velásquez
© Mateo de Jesús Laverde Aguirre
© Michelle Rojas Acosta
© Nicolás Sánchez Rojas
© Santiago Rengifo Orozco
© Paula Andrea Badillo Ramírez
© Vanesa Alejandra Cortés Torres
© Viviana Reyes Giraldo
© Ximena Hincapié
© Yeraldín Vélez Agudelo
© Yonathan Marín Gómez
© Yury Paulette Bedoya Castro

Coautores

© Alejandra Molina Del Valle
© Alejandra Silva Ramos
© Brenda Julieth Moreno Rodas
© César Darío Salazar Ríos
© Estephania Hurtado Grajales
© Juan Esteban Jaramillo Osorio
© Juan Manuel Rojas
© Kenia Lisbeth Salazar Guevara
© Leidy Joahana Hernández Quiceno
© Universidad Tecnológica de Pereira

Publicación financiada por la convocatoria interna de la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira

eISBN: 978-958-722-536-5 ISBN: 978-958-722-535-8

Universidad Tecnológica de Pereira
Vicerrectoría de Investigaciones, Innovación y Extensión
Editorial Universidad Tecnológica de Pereira
Pereira, Colombia

Coordinador editorial:

Luis Miguel Vargas Valencia
luismvargas@utp.edu.co
Teléfono 313 7381
Edificio 9, Biblioteca Central "Jorge Roa Martínez"
Cra. 27 No. 10-02 Los Álamos, Pereira, Colombia
www.utp.edu.co

Montaje y producción:

María Alejandra Henao Jiménez
Universidad Tecnológica de Pereira
Pereira

Impresión y acabados:

Gráficas Olímpica
Pereira

Reservados todos los derechos

CONTENIDO

BIODATA DE AUTORES	9
PRESENTACIÓN	15
Referencias.....	17

CAPÍTULO UNO.

Imparciales: red de acompañamiento docente	21
1.1. Imparciales	22
1.2. Red de acompañamiento docente.....	24
1.2.1. Página web	27
1.2.2. Facebook	29
1.2.3. Instagram	30
1.2.4. YouTube.....	31
1.2.5. Ciclo de webinars.....	32
1.2.6. Visita a medios	33
1.3. Un modelo de aprendizaje basado en retos.....	35
1.3.1. Reto.....	40
1.3.2. Asignación	40
1.3.3. Caracterización	41
1.3.4. Diseño de propuesta.....	41
1.3.5. Implementación	42
1.3.6. Validación	42
1.3.7. Sistematización.....	42
1.3.8. Retroalimentación	42
Referencias	42

CAPÍTULO DOS.

Metodologías emergentes de educación formal.....	47
Introducción	47
2.1. Educación inicial: estrategias didácticas virtuales.....	49
2.1.1. Algunas reflexiones y propuestas para los docentes sobre sus ambientes escolares de aprendizajes mediados por las TIC	51
2.1.1.1. Elaboración de diagnósticos.....	51
2.1.1.2. Estrategias colaborativas de enseñanzas mediadas.....	53
2.1.1.3. Algunos tips.....	55
2.2. Primaria: retos emergentes en tiempos de virtualidad	57
2.2.1. Contexto.....	58
2.2.2. El reto de los docentes.....	59
2.2.3. Retos en educación primaria.....	62
2.2.4. Estrategias y herramientas para la educación virtual en primaria	63
2.2.4.1. Reflexiones iniciales del webinar.....	65
2.2.4.2. La estrategia de WhatsApp	66
2.2.4.3. Video, infografías, cómic e imágenes.....	67
2.2.4.4. Guías de aprendizaje o guías didácticas.....	69

2.2.4.5. Plataformas de aprendizaje: modalidad E-Learning y videoconferencia	70
2.2.5. Consideraciones finales.....	71
2.3. Secundaria: las TIC en los procesos de formación.....	72
2.4. Acercamiento al uso pedagógico de las TIC en la formación universitaria	78
2.4.1. Acompañamiento tecnológico por facultades a través de mesas de trabajo.....	83
2.4.2. Resultados.....	88
2.4.3. Conclusiones generales	88
2.5. Universo de las TIC, una oportunidad de innovación en el aula	89
Referencias	95

CAPÍTULO TRES.

Estrategias didácticas a partir de plataformas digitales	101
3.1. Facebook, de red social a red de apoyo colaborativo en el aula.....	101
3.1.1. ¿Por qué usar Facebook como apoyo en el aula?	104
3.1.2. Otros aspectos para destacar	106
3.1.3. El uso de redes sociales desde una aproximación teórica.....	107
3.1.4. Una experiencia significativa.....	108
3.1.5. Experiencias en tiempos de aislamiento.....	109
3.1.6. A manera de conclusión.....	110
3.2. Whatsapp: de herramienta de comunicación a plataforma de enseñanza	110
3.2.1. Mobile learning.....	112
3.2.2. ¿Por qué WhatsApp como plataforma mobile learning?.....	113
3.2.3. La intencionalidad pedagógica.....	114
3.2.4. WhatsApp en el aula.....	115
3.2.5. Los grupos en WhatsApp.....	117
3.2.6. WhatsApp en acción.....	118
3.3. Una reflexión de las pedagogías emergentes a través de las redes sociales	120
3.4. Estrategias didácticas para la gestión del aprendizaje a través de redes sociales.....	126
Referencias	132

CAPÍTULO CUATRO.

Repensando la educación desde las tic y la ruralidad	141
4.1. Estrategias de aprendizaje rural	141
4.1.1. Estrategias didácticas alternas pensadas en la ruralidad	147
4.1.2. Intervención: caso Combia (rural)-Institución Educativa Guillermo Hoyos Salazar.....	148
4.2. TIC y ruralidad: guía de estrategias didácticas	150
4.2.1. Una mirada a nuestra ruralidad.....	150
4.2.1.1. Propuestas para procesos de enseñanza-aprendizaje desde el contexto del estudiante.	150
Referencias	155

CAPÍTULO CINCO.

Radio y su papel educativo en la sociedad	159
Introducción	159
¿Por qué ahora la radio se convierte en un salvavidas para la educación?	159
5.1. ¿La radio salvará al mundo? reflexiones sobre un medio infinito.....	161
5.2. A donde no llega el internet ni la televisión, llega la radio y la educación	170
5.3. En Sintonía con la Educación: una propuesta radial para el contexto.....	177
5.3.1. «En Sintonía con la Educación»: caso PTA y Secretaría de Educación de Risaralda	180
5.4. Un panorama alentador	185
Referencias	186

CAPÍTULO SEIS.

Estrategias didácticas a través de la televisión	191
6.1. Televisión regional y educación rural	191
6.2. La televisión regional: una propuesta pedagógica para docentes.....	197
6.3. Retos de la televisión educativa en Colombia	202
Referencias	206

CAPÍTULO SIETE.

Didácticas virtuales	211
Introducción	211
7.1. Guía de estrategias didácticas para la virtualidad	212
7.1.1. Videoconferencia	212
7.1.1.1. Romper el hielo.	214
7.1.1.2. Conocimientos previos.	215
7.1.1.3. Concepto.	216
7.1.1.4. Retroalimentación.	217
7.1.2. Plataformas para gestionar el aprendizaje	217
7.1.2.1. Hilo conductor-Romper el hielo.	219
7.1.2.2. Conocimientos previos-concepto.	219
7.1.2.3. Actividad de aplicación.	222
7.1.2.4. Actividad de evaluación.	223
7.1.3. Correo electrónico	225
7.1.3.1. Indicaciones generales.....	226
7.1.3.2. Concepto.	227
7.1.3.3. Material complementario.....	227
7.1.3.4. Actividades.....	227
7.1.3.5. Ejemplo del producto esperado.....	229
7.2. Estrategias lúdicas para la enseñanza virtual	231
7.2.1. Etapas para la intervención de una metodología virtual aliada en el juego.....	233
7.2.2. El juego y la conexión de crear comunidad educativa	235
7.3. La gamificación: un aprendizaje divertido desde la web	236
7.4. Educación por bloques: experiencias significativas de formación	241
7.4.1. Bloque nro. 1. Presentación sintética de los temas	243
7.4.2. Bloque nro. 2. Curaduría de recursos.....	244

7.4.3. Bloque nro. 3. Ejercicio de aplicación	245
7.4.4. Bloque nro. 4. Concurso o actividad ludificada.....	246
7.5. El profe DJ: una nueva forma de aplicación de las TIC	248
Referencias	254

CAPÍTULO OCHO.

Reflexiones finales	261
8.1. Impactos y alcances de la red de acompañamiento docente.....	261
8.1.1. La red que impacta	261
8.1.1.1. Jornadas de acompañamiento a docentes y estudiantes.	267
8.1.1.2. Proyecto #YoLeColaboroProfe.	271
8.1.2. Estrategias de evaluación y sensibilización sobre plagio	275
8.1.3. La evaluación virtual	276
8.1.4. Sensibilización sobre el plagio.....	278
8.1.5. Estrategias comunicativas de difusión masiva para la sensibilización en el tema del plagio.....	279
8.1.6. Algunos resultados	286
8.2. Una apuesta por la responsabilidad social.....	288
8.3. Sección final.....	292
8.3.1. La comunicación dialógica y la transitividad de la conciencia a través de los colectivos.....	292
Referencias	300

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA NRO. 1. Tweet de la convocatoria.....	25
FIGURA NRO. 2. Convocatoria en Facebook.	25
FIGURA NRO. 3. Página web de Imparciales.....	28
FIGURA NRO. 4. Facebook de Imparciales.....	30
FIGURA NRO. 5. Imparciales en Instagram.....	31
FIGURA NRO. 6. Canal de YouTube de Imparciales.....	32
FIGURA NRO. 7. Ciclo de webinars de Imparciales.....	32
FIGURA NRO. 8. Visita a medios-Ecos 13.60.	33
FIGURA NRO. 9. Visita a medios.	34
FIGURA NRO. 10. Ciclo de aprendizaje de Kolb.....	36
FIGURA NRO. 11. Elementos del marco metodológico de Imparciales.....	39
FIGURA NRO. 12. Publicidad del webinar.	64
FIGURA NRO. 13. Pentágono de competencias TIC.	82
FIGURA NRO. 14. Agenda de acompañamiento a la Facultad de Ciencias de la Salud.	85
FIGURA NRO. 15. Agenda de acompañamiento a la Facultad Ciencias de la Educación.	85
FIGURA NRO. 16. Estrategia comunicativa para el acompañamiento docente de la Facultad de Ciencias Ambientales y Agrarias.	87
FIGURA NRO. 17. WhatsApp-Mesa EAR.	143
FIGURA NRO. 18. Consejos mesa EAR.....	145
FIGURA NRO. 19. «Imparciales TV».....	201
FIGURA NRO. 20. Pasos de clase por correo electrónico.....	230
FIGURA NRO. 21. Bloques para una clase virtual exitosa.....	243

FIGURA NRO. 22. Presentación sintética de temas.	244
FIGURA NRO. 23. Curaduría de recursos.	245
FIGURA NRO. 24. Ejercicios de aplicación.	245
FIGURA NRO. 25. Estadísticas Imparciales.	262
FIGURA NRO. 26. Colaboración United Way Colombia-Imparciales.	263
FIGURA NRO. 27. Video responsabilidad social-Imparciales.	264
FIGURA NRO. 28. Difusión de proyectos de Imparciales.	265
FIGURA NRO. 29. Programación de Imparciales en la Semana Universitaria-Facultad de Ciencias de la Educación.	266
FIGURA NRO. 30. Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica, profesores y estudiantes.....	267
FIGURA NRO. 31. Proyectos realizados en alianza con la Vicerrectoría Académica-Estudiantes.....	268
FIGURA NRO. 32. Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica- Estudiantes.	269
FIGURA NRO. 33. Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica- Profesores.	270
FIGURA NRO. 34. Campaña de expectativa del proyecto #YoLeColaboroProfe.....	272
FIGURA NRO. 35. Lanzamiento del proyecto #YoLeColaboroProfe.	273
FIGURA NRO. 36. Puesta en marcha del proyecto #YoLeColaboroProfe.	273
FIGURA NRO. 37. Cápsulas pedagógicas sobre la educación virtual del #YoLeColaboroProfe.....	274
FIGURA NRO. 38. Cápsula «el aprendizaje colaborativo en las clases virtuales»-proyecto #YoLeColaboroProfe.....	274
FIGURA NRO. 39. Sensibilización sobre el plagio en la evaluación-proyecto #YoLeColaboroProfe.....	280
FIGURA NRO. 40. Programación del ciclo taller virtual del jueves del egresado «Pedagogías Emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad».	281
FIGURA NRO. 41. Ejemplos de programaciones de conferencias puntuales del Ciclo Taller virtual del Jueves del Egresado «Pedagogías emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad»	282
FIGURA NRO. 42. En Sintonía con la Educación.....	284
FIGURA NRO. 43. Publicidad de «Imparciales TV»	285
FIGURA NRO. 44. Impactos Imparciales-Docentes.....	286
FIGURA NRO. 45. Impactos Imparciales-Estudiantes.....	287
FIGURA NRO. 46. Plataformas digitales de difusión.....	287

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA NRO. 1. Guía de diagnóstico.....	52
TABLA NRO. 2. Dimensiones del aprendizaje colaborativo.	54
TABLA NRO. 3. Condiciones para los docentes.	60
TABLA NRO. 4. Objetivos del webinar.....	65
TABLA NRO. 5. Reflexiones y recomendaciones iniciales.....	65
TABLA NRO. 6. Posibilidades del uso del WhatsApp como herramienta educativa.....	67
TABLA NRO. 7. Posibilidades del uso educativo audiovisual.	68

TABLA NRO. 8. Ejemplo de guías de aprendizaje.....	69
TABLA NRO. 9. Plataformas virtuales.....	71
TABLA NRO. 10. Resultados jornadas pedagógicas a través de mesas de ayuda.....	88
TABLA NRO. 11. Ejemplo funcionamiento ABR.....	119
TABLA NRO. 12. Formato caracterización de la población.	149
TABLA NRO. 13. Momentos de la clase por videoconferencia.....	214
TABLA NRO. 14. Momentos de una clase por plataformas de gestión del aprendizaje virtual.....	218
TABLA NRO. 15. «Clasificación de los medios de comunicación según la forma que se perciben». Visual.	220
TABLA NRO. 16. Clasificación de los medios de comunicación según la forma que se perciben: Auditivo.	221
TABLA NRO. 17. Clasificación de los medios de comunicación según la forma en la que se perciben. Audiovisual.	222
TABLA NRO. 18. Momentos de una clase por correo electrónico.	226
TABLA NRO. 19. Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo (tipo de aprendizaje).....	228
TABLA NRO. 20. Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo (alcance)	229
TABLA NRO. 21. Participación docente en las estrategias de evaluación y sensibilización sobre el plagio, en el marco del proyecto #YoLeColaboroProfe.....	275

Biodata de autores

Alejandra Molina Del Valle: estudiante de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa. Interesada en los medios, específicamente en la producción audiovisual y en su relación con la educación y la construcción de actividades y procesos de aprendizaje que integran las TIC. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente, como presentadora y editora del programa televisivo «Imparciales TV».

Alejandra Silva Ramos: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Experta en estrategias didácticas con TIC e Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Brenda Julieth Moreno Rodas: licenciada en Comunicación e Informática Educativa de la Escuela de Español y Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira. Hace parte de la producción y realización en el programa radial educativo «En Sintonía con la Educación» del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

César Darío Salazar Ríos: docente catedrático de la Escuela de Español y Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira. Docente de comunicación e investigador de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Vicerrectoría Eje Cafetero. Magister en entornos virtuales de aprendizaje y licenciado en Comunicación e Informática Educativa. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Estefanía Hurtado Grajales: licenciada en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente en el programa radial «En Sintonía con la Educación PTA» y de la Secretaría de Educación de Risaralda.

Jhon Estiwar Gómez Palacio: docente investigador de la Universidad Tecnológica de Pereira. Diseñador instruccional. Magister en Comunicación Educativa. Licenciado en Comunicación e Informática Educativa y líder del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Juan Esteban Jaramillo Osorio: licenciado en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Creador digital, educador e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Juan Manuel Rojas: licenciado en Comunicación e Informática Educativa, desarrollador audiovisual e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Kenia Lisbeth Salazar Guevara: licenciada en Comunicación e Informática Educativa de la Escuela de Español y Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias

de la Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira. Productora de contenidos radiofónicos en el programa «En Sintonía con la Educación» dentro del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Leidy Joahana Hernández Quiceno: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Interesada por la investigación de herramientas digitales para la transformación de las prácticas educativas e integrante de Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Leidy Viviana López: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Profesional en estrategias didácticas con TIC. Integrante de Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre: docente catedrática de la Universidad Tecnológica de Pereira. Coordinadora del Observatorio de Egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación de misma facultad. Maestranda en Lingüística, licenciada en Comunicación e Informática Educativa e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

María Alejandra Marín Cano: licenciada en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente con el programa radial «En Sintonía con la Educación PTA» y la Secretaria de Educación de Risaralda.

María Fernanda Velásquez: estudiante de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa e integrante de Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Mateo de Jesús Laverde Aguirre: licenciado en Comunicación e Informática Educativa e integrante de Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Michelle Rojas Acosta: licenciada en Comunicación e Informática Educativa e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Nicolás Sánchez Rojas: estudiante de la Licenciatura en Tecnología con Énfasis en Comunicación e Informática Educativa. DJ interesado en producción audiovisual. Miembro del semillero de investigación Inteligencia Humana y TIC e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Santiago Rengifo Orozco: magister en Comunicación Educativa y licenciado en Comunicación e Informática Educativa. Docente de radio de la Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Tecnológica de Pereira. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente, donde es coordinador y líder en preproducción radial del programa «En Sintonía con la Educación».

Paula Andrea Badillo Ramírez: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Integrante del programa radial «En Sintonía con la Educación». Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Vanesa Alejandra Cortés Torres: estudiante de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Viviana Reyes Giraldo: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Experta en estrategias didácticas rurales. Mentora en emprendimiento rural. Integrante del

colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente. Coordinadora y líder en producción pedagógica de aprendizaje del programa radial «En Sintonía con la Educación».

Ximena Hincapié: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Interesada en la producción audiovisual con enfoque educativo y desde la participación colectiva. Experta en procesos autónomos de aprendizaje. Integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Yeraldín Vélez Agudelo: licenciada en Comunicación e Informática Educativa. Experta en estrategias didácticas rurales e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Yonathan Marín Gómez: licenciado en Comunicación e Informática Educativa. Productor de contenidos radiales y *voice over* de personajes en el programa «En Sintonía con la Educación» del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.

Yury Paulette Bedoya Castro: estudiante de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa e integrante del colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente.



Presentación

NUBIA MARINA BEDOYA P.

La utopía está en el horizonte. Camino dos pasos, ella se aleja dos pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. ¿Entonces para qué sirve la utopía? Para eso, sirve para caminar.

EDUARDO GALEANO (2015)

Este libro es una apuesta de docentes, egresados y estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira que, comprometidos con la formación integral del ser humano, cuestionan su papel como creadores de cuestionamientos y hacedores de respuestas contextualizadas y abordadas no solamente desde la Universidad, sino también desde el análisis y requerimientos del entorno.

Así, a modo de recopilación de experiencias y reflexiones educativas que se agrupan en capítulos según afinidades temáticas, estos jóvenes docentes, egresados y estudiantes intentan develar la significación del proceso de la enseñanza y el aprendizaje desde lo crítico y lo complejo; como también desde el cuestionamiento sobre los retos y la responsabilidad social.

Sus aportes contribuyen a solucionar algunos de los problemas presentados en el sistema educativo que, a raíz del confinamiento propiciado por la pandemia del COVID-19, llamaron la atención sobre las prácticas pedagógicas mediadas por las TIC. Situación que permite repensar la educación, desde esta dimensión, para replantear las prácticas didácticas y pedagógicas a través de la presentación de propuestas sobre la solución a los retos de aprendizaje utilizando diferentes alternativas y herramientas que contribuyan a la construcción de conocimiento.

Los nuevos planteamientos de la situación actual exigen creatividad y compromiso social; factores que el colectivo Imparciales: Red de Acompañamiento Docente demuestra al plasmar, en este libro, sus propuestas para la construcción de ambientes de aprendizaje o ambientes educativos de calidad basados en los aportes de cada uno de los profesionales que se encargaron de escribir cada capítulo con amor, entrega y dedicación, a pesar de las restricciones.

Este proceso escritural surgió, desde los jóvenes, al tratar de encontrar respuestas a algunos cuestionamientos y necesidades en términos de las tecnologías de la información y solicitudes de apoyo por parte del sector educativo; además por aportar en el fortalecimiento de habilidades blandas tales como la solidaridad, la cooperación, la ayuda mutua y la responsabilidad social para contribuir, desde la experiencia y la creatividad, en la construcción de un mejor país y de una nueva historia educativa.

De esta manera, se presentan proyectos y reflexiones que van desde aspectos comunicativos y pedagógicos, hasta aspectos tecnológicos. Así, este libro busca dar cuenta de cuestionamientos que permiten vislumbrar soluciones para apoyar el logro de los objetivos propuestos en el diario vivir y las actuales exigencias a los docentes, directivos docentes y estudiantes, en el contexto de pandemia. También pretende ilustrar por qué es importante conocer y cómo acercarse a metodologías emergentes en educación

formal a través de estrategias didácticas virtuales; al acercarse a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todas las trayectorias del sistema educativo colombiano.

Es por eso que todas aquellas personas que de alguna manera se encuentren vinculadas a procesos de enseñanza-aprendizaje encontrarán aquí valiosas visiones, experiencias, reflexiones y herramientas en diversos contextos educativos, las cuales les permitirán conocer y reconocer la importancia del desarrollo de pedagogías pensadas en la equidad y en la particularidad de contextos específicos.

Por ello, el colectivo Imparciales está convencido del planteamiento de Freire (1997): «Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción» (p. 47).

Nubia Marina Bedoya: economista, especialista en Derechos Humanos y Gerencia Pública. Magister en Educación con Énfasis en Desarrollo Humano. Doctoranda en Educación. Exasesora presidencial en política social. Exasesora en política social de la Gobernación de Risaralda. Exconsultora de la Organización de Naciones Unidas en la Agencia OIM. Tutora del INDES-Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Docente investigadora de la Universidad Tecnológica de Pereira. Directora rural en Nuestra Señora del Rosario, Santuario, Risaralda.

Referencias

FREIRE, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo XXI Editores.

NOTICIAS 22. (2015, 14 de abril). *Eduardo Galeano habla sobre solidaridad y la utopía* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ITnqBDSj-2s>.



1

CAPÍTULO
UNO



Imparciales: Red de Acompañamiento Docente

El intelectual colectivo es una especie de sociedad anónima a la que cada accionario aporta como capital sus conocimientos, sus navegaciones, su capacidad de aprender y de enseñar. El colectivo inteligente no somete ni limita las inteligencias individuales, sino por el contrario, las exalta, las hace fructificar y les abre nuevas potencias.

PIERRE LÉVY (2004).

**LUISA FERNANDA JARAMILLO AGUIRRE
JHON ESTIWAR GÓMEZ PALACIO**

1.1. Imparciales

Mientras los ojos parpadearon, el mundo cambió. Pronto las dinámicas sociales en las que los seres estaban acostumbrados a transitar se vieron difuminadas en un efecto dominó, el cual desestructuró la vida cotidiana. Una variedad de realidades nuevas, que lejos de ser motivadas por ellos mismos, inundaron las naciones, las comunidades, la existencia.

La mutabilidad impasible hizo mella en la estructura social y le recordó lo falible del determinismo, lo débil que es una edificación cuando sus partes integradoras solo viven para ser fragmentos funcionales de un sistema y no creadoras y recreadoras de las realidades de las comunidades sociales, de los contextos, del mundo en el que habita el género humano.

Pronto los papeles se encontraron de cara con esas nuevas realidades que, como líneas de ciencia ficción, le hicieron un golpe de estado a los entramados sociales. Entonces en el simple parpadeo de los ojos de los sujetos, en otro tiempo anónimos, la ferocidad del cambio les recordó el poder de la creación, la potencialidad de la tenencia de conciencia del mundo y de los contextos habitados.

Elementos como la responsabilidad social acudieron al raciocinio y a la emocionalidad trajeron de vuelta los valores del *comunitarismo* y la importancia de la participación en el espacio público y del «... estar juntos, los unos con otros, de los diversos» (Arendt, 1997, p. 44).

De facto, el furor de la inestabilidad nos escupió a la cara la urgencia de la organización en medio de un caos absoluto; atrajo, como imanes, hacia la puesta en común de saberes, de posibilidades y de capacidades que juntas marcarían la ejecución de la inteligencia colectiva enunciada por Lévy (2004).

Pero ¿cómo es posible el estar juntos en una realidad donde las paredes de las casas se han convertido en el límite que organiza el espacio del mundo actual? ¿Cómo ser partícipes del espacio público cuando día tras día el movimiento está en el *oikos*, situado en el espacio privado? ¿Cuándo la promulgación de un estado de emergencia, de la mano de un aislamiento obligatorio para protegernos de una pandemia —que parece sacada de los guiones de David y Janet Peoples—, nos sitúa tras las puertas de las viviendas en las cuales, con el paso de los días, se recuerda que la otredad es la propia extensión al igual que su ausencia?

Pareciera entonces que nos atoramos en una encrucijada que nos deja sin salida. No obstante, la respuesta reside en la obra de Hannah Arendt cuando, con determinación, hace saber que en la *polis* —no meramente un espacio físico—, los ciudadanos se contemplan como iguales para tratar asuntos comunes. En este sentido, se decide trasladar la *polis* a un nuevo espacio, uno que está en todas partes y a la vez no está en ninguna: las mentes de más de sesenta sujetos, desde su *phatos* y su *logos*, se unen virtualmente en un espacio de imparcialidad democrática, el cual busca la creación de estrategias para permitir la construcción de conocimiento a través de formas de aprendizaje cualitativas, críticas, útiles, democráticas y comunitarias exentas de parcialidad; un aprendizaje que se crea en red, a través de la participación en el espacio público en el que los individuos, como diferentes, construyen un entramado de pedagogías emergentes, una red de acompañamiento docente.

Así, la colectividad surge como apuesta a la responsabilidad social en una realidad que demanda contingencia, en la cual una pandemia nos coacciona para transformar todas las dinámicas laborales y culturales que por años se erigieron como las costumbres cotidianas, comúnmente compartidas.

En consecuencia, el sector educativo, con todo lo que implica, se ha visto en la necesidad de transitar hacia un espacio diferente, el

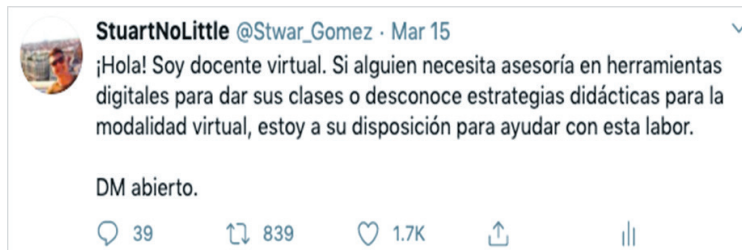
cual hiciera posible la continuación de las prácticas educativas en el espacio privado de los hogares de los aprendientes y replantear las dinámicas educativas para el futuro. «Para ello se hizo menester el uso de una potencia creadora en aras de la estructuración de propuestas pedagógicas contextualizadas y motivadoras que posibilitaran la estabilidad mental y desarrollo cognitivo de los estudiantes» (Imparciales, s.f.). Estrategias en entornos virtuales mediadas por las imágenes, los textos, los objetos, el artefacto cultural de la radio y el mundo en que vive cada uno de nosotros, con la esperanza de que la educación no parase y llegara a todas partes.

En este sentido, Imparciales: Red de Acompañamiento Docente se erige como una colectividad de profesores, egresados y estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa y la Licenciatura en Tecnología con Énfasis en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira, para ofrecerle a los docentes y estudiantes colombianos una propuesta educativa que permita un acompañamiento integral en la creación e implementación de estrategias didácticas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) frente a las necesidades formativas, las cuales emergen en el presente histórico respecto al futuro educativo que empieza a construir en colectivo.

1.2. Red de acompañamiento docente

En un primer momento, Imparciales fue pensado como una propuesta estructurada para poner a disposición datos, saberes y conocimientos adquiridos por parte de los docentes locales, a través sus experiencias de formación académica, con el fin de que pudiesen contribuir en la superación de posibles obstáculos tecnológicos, pedagógicos y comunicativos encontrados por otros profesores, en el momento de la inminente virtualización de sus clases como resultado de la promulgación de un estado de emergencia en tiempos del COVID-19.

FIGURA NRO. 1. *Tweet de la convocatoria.*



Tomada de Gómez (2020a).

Sin embargo, como la vida, esta primera intención mutó. La puesta a disposición del mensaje de un docente que ofrecía su ayuda se viralizó y recibió más de dos mil quinientos impactos directos, diez mil indirectos y alrededor de cien solicitudes y preguntas en menos de veinticuatro horas a través de una sola red social (Twitter).

De esta manera, se inició la puesta en marcha de la inteligencia colectiva de Lévy (2004) fundamentada en «... el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas» (p. 19). Todo ello a través de una estrategia de convocatoria por medio Facebook, con la cual se hizo un llamado a docentes, estudiantes y egresados con el objetivo de invitarles a hacer parte de un trabajo colaborativo para ayudar en la construcción de una nueva realidad educativa.

FIGURA NRO. 2. *Convocatoria en Facebook.*



Tomada de Gómez (2020b).

Así, las respuestas no se hicieron esperar. En menos de tres días existía un grupo de profesores, egresados y alumnos de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa y la Licenciatura en Tecnología con Énfasis en Comunicación e Informática Educativa dispuestos a compartir y construir conocimiento. Fue allí donde se comprendió la situación en la cual

... los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad, los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos. [Dado que] No se trataría pues solo de concebir el mundo físico ordinario, sino también de permitir a los miembros de colectivos delimitados, interactuar dentro de un paisaje móvil de comunicaciones (Lévy, 2004, p. 19).

El ciberespacio sería el nuevo espacio de interacción para la circulación de conocimientos creados y recreados por el colectivo *desterritorializado* (Lévy, 2004), en la búsqueda de un nuevo sitio público en el ágora virtual y de un universo educativo pensado en el ciberespacio y en la no presencialidad.

En ese momento, más de sesenta personas empezaron a trabajar en pro de un mismo objetivo, lanzándose al espacio público a través de un video en el que se enunciaba sobre el colectivo inteligente que apenas emergía, al decir:

Somos docentes, egresados y estudiantes de las Licenciaturas en Tecnología y Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Somos «Imparciales: red de acompañamiento de acompañamiento docente». Nos hemos unido, para decirte que en tiempos del Covid-19 **La Educación** [sic] **no para**. Pero sí exige la generación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje donde las Tecnologías de la Comunicación y la información [sic] son de vital importancia para el desarrollo académico.

Por eso queremos ofrecerte nuestro conocimiento sobre la Educación Virtual [sic].

Así que si eres un profesor, formador, guía o cualquier tipo de líder de aprendizaje y necesitas apropiarte de las herramientas tecnológicas que pueden facilitar la continuidad académica o resolver dudas sobre las formas de enseñanza y aprendizaje en línea, comunícate con nosotros al correo electrónico contenidosltcie@gmail.com y te agendaremos una asesoría personalizada con un integrante del equipo.

También puedes visitar nuestra página web. Allí encontrarás múltiples herramientas para la realización de tus clases virtuales; así como tutoriales y guías para su planeación y ejecución.

Te esperamos para trabajar juntos... para que la educación no pare.

(Jaramillo y Velásquez, 2020)

Con este mensaje y la creación de una página web, la información empezó a democratizarse a través de diferentes canales creados y diseñados para reunir la mayor cantidad posible de dudas y solicitudes de acompañamiento, así como para su solución y retroalimentación. De esta manera, Imparciales se posicionó en el ciberespacio:

1.2.1. Página web

A través de la plataforma Wix se creó un espacio educativo interactivo, llamativo, innovador y de fácil acceso que les permitiera a los docentes explorar los contenidos creados por el equipo de Imparciales, reconocer las estrategias y metodologías propuestas y contactarse con el equipo para recibir una asesoría personalizada.

FIGURA NRO. 3. Página web de Imparciales.



"Somos **docentes, egresados y estudiantes** de las [Licenciaturas en Tecnología y Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira](#).

Somos "Imparciales: red de acompañamiento docente". Nos hemos unido, para decirte que en tiempos del COVID-19 La Educación no para. Pero sí exige la generación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje donde las Tecnologías de la Comunicación y la información son de vital importancia para el desarrollo académico

aprendizaje y necesitas apropiarte de las herramientas tecnológicas que pueden facilitar la continuidad académica o resolver dudas sobre las formas de enseñanza y aprendizaje en línea, comunícate con nosotros al correo electrónico imparciales.rad@gmail.com y te agendaremos una asesoría personalizada con un integrante del equipo.

También puedes acceder a nuestra información sobre educación virtual desde nuestros diferentes proyectos en radio con "En sintonía con la



Tomada de Imparciales (2020).

1.2.2. Facebook

Bajo la meta de aumentar las posibilidades de ser encontrados por docentes a nivel nacional, los cuales necesiten los servicios de Imparciales, se creó un perfil en Facebook, dado que es la red social más popular y que recoge un público más amplio y heterogéneo, lo cual hace posible la transmisión de información a instructores, docentes o líderes de procesos de educación formal y no formal.

FIGURA NRO. 4. Facebook de Imparciales.

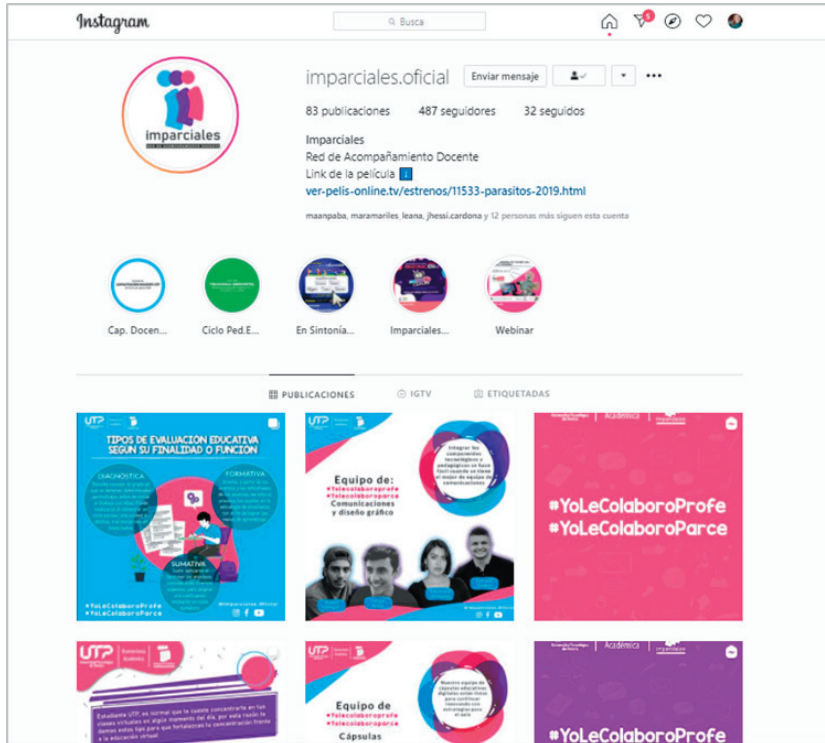


Tomada de Imparciales (2020).

1.2.3. Instagram

Como otra forma de llegar a docentes y comunidades educativas, Instagram se caracteriza por su flexibilidad, público específico y alcances de publicación. Por esta razón, se opta por hacer uso de una cuenta existente del programa Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa (LCIE) y adaptarla a las necesidades de Imparciales.

FIGURA NRO. 5. *Imparciales en Instagram.*

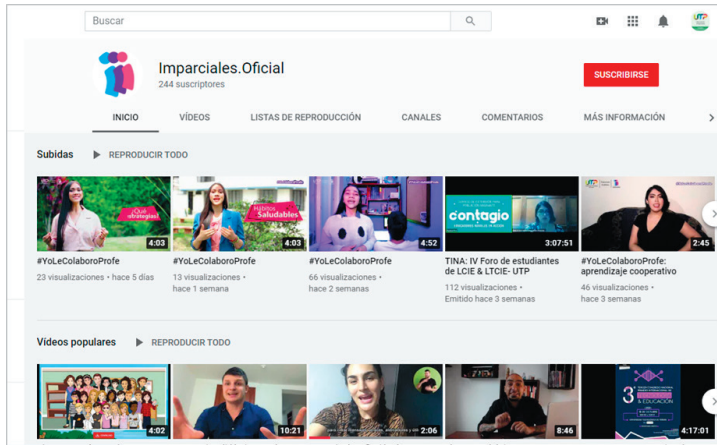


Tomada de Imparciales: Red de Acompañamiento Docente (s.f.).

1.2.4. YouTube

Reconociendo la ausencia de contenido diverso sobre estrategias didácticas en formato de video, se evidenció la necesidad de asumir el papel de *prosumidores* (Tofler, 1980) de contenidos educativos al compartir saberes individuales y colectivos a través de esta plataforma, donde las oportunidades de visualización y alcance de mensajes son significativas en el entorno académico.

FIGURA NRO. 6. *Canal de YouTube de Imparciales.*



Tomada de Imparciales.Oficial (s.f.).

1.2.5. Ciclo de webinars

Una estrategia adicional del colectivo consistió en diseñar e implementar una serie de seminarios web que tenían, como característica principal, la interacción en tiempo real con docentes a nivel nacional y daban la oportunidad de liderar y compartir saberes de todos los integrantes del equipo de trabajo.

FIGURA NRO. 7. *Ciclo de webinars de Imparciales.*

Webinar

Herramientas para la educación virtual en primaria

25 marzo
jueves 3:00pm

YouTube
live streaming

organiza:  apoya: 

 contenidoslcie@gmail.com



Tomada de Imparciales (2020).

1.2.6. Visita a medios

Teniendo presente que no todos los docentes del contexto nacional tienen acceso o cuentas en redes sociales, se quiso llegar a ellos a través de otros canales de comunicación como la radio y la prensa, en los cuales se reflexiona sobre estrategias alternativas que permitieran continuar con los procesos educativos en todos los rincones del país.

FIGURA NRO. 8. *Visita a medios-Ecos 13.60 RADIO.*



Tomada de ECOS 13.60 RADIO (2020).

FIGURA NRO. 9. Visita a medios.



Tomada de El Diario (2020).

Meses después el Colectivo se ha fortalecido gracias a las estrategias emergentes de pensar juntos y a las alianzas realizadas con otros actores educativos que, como Imparciales, comprendieron la fuerza del *comunitarismo* y la necesidad de repensar la educación.

Así, se han realizado propuestas que van desde asesorías y talleres educativos a docentes e instituciones educativas, hasta radio y televisión educativas, siempre con el objetivo de democratizar la educación, la pedagogía, el conocimiento y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el país, tal como se podrá observar a lo largo de este libro.

1.3. Un modelo de aprendizaje basado en retos

Imparciales parte del supuesto en el que las instituciones educativas se encuentran *ad portas* de un proceso de cambio al que los directivos, docentes y estudiantes deben adaptarse en la brevedad posible, dado que, en las condiciones sociales globales y actuales, el tiempo apremia para que #LaEducaciónNoPare.

Bajo esta premisa, se han identificado varios retos transversales, los cuales integran aspectos pedagógicos, comunicativos y tecnológicos para el diseño e implementación de estrategias didácticas que logren mantener procesos de formación y su calidad en época de migración a una modalidad virtual.

En consecuencia, las soluciones formativas planteadas en este proyecto fueron creadas a partir de retos concretos que emergieron con el devenir de los días. Estas se recolectaron a través de diferentes medios —tanto digitales como físicos— y en contextos de educación formal y no formal.

Teniendo presente que el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) forma parte de una perspectiva general del «aprendizaje vivencial» (Kolb, 1984), el cual tiene como principio fundamental el hecho que los estudiantes aprenden mejor cuando participan de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje (Jou *et al.*, 2010); Imparciales ha pretendido que los estudiantes, que hacen parte de nuestra comunidad inteligente, asuman los retos de solución a problemáticas emergentes en época de contingencia. Así pues, se crea la posibilidad para que dichos alumnos puedan aplicar lo aprendido durante su formación universitaria en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa en situaciones reales, donde se ven enfrentados a problemas que son descubiertos, diagnosticados y solucionados por ellos mismos a través de la interacción con otras actividades del sector educativo dentro de un determinado contexto (Moore, 2013).

Así mismo, docentes y egresados también se encontraron inmersos en este modelo de aprendizaje basado en retos, dado que en nuestra comunidad inteligente le apuesta a la figura horizontal del maestro donde este también es un sujeto *aprendiente* dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje que lidera.

En consecuencia, se hace adhesión al modelo de Kolb (1984) quien describe el aprendizaje como el resultado integral de la forma en la que las personas perciben y procesan una experiencia, tal como se evidencia en la FIGURA NRO. 10:

FIGURA NRO. 10. *Ciclo de aprendizaje de Kolb.*



Tomada de Kolb (1984).

Bajo este ciclo de aprendizaje, Kolb (1984) propone cuatro fases en las cuales Imparciales se ha adaptado como se describe a continuación:

- Experiencia concreta: aprender experimentando.

Aquí, los estudiantes, egresados y docentes aprenden al integrarse en una o varias actividades o experiencias, las cuales emergen como necesidad de asesoría o acompañamiento por parte de docentes a nivel nacional para ayudar en las clases virtuales o mediadas por las TIC en el caso concreto de las escuelas rurales.

- Observación reflexiva: aprender procesando.

Cuando un integrante de Imparciales identifica, escoge o se le asigna un caso de enseñanza-aprendizaje que necesita de estrategias pedagógicas, este lo aborda pensando en el contexto y en las particularidades de dicho caso, luego aplica los saberes propios y los del colectivo, los cuales pueden ser útiles en una posible solución; situación que conlleva a una profundización sobre la comprensión de su experiencia y del enriquecimiento de su capacidad creadora e intelectual, a la vez que fortalece a los sujetos asesorados y a los demás miembros del colectivo.

- Conceptualización abstracta: aprender generalizando.

Posteriormente, cada integrante de manera consciente o inconsciente teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo para generar nueva información. Esta etapa de «pensamiento», según Kolb (1984), sirve para organizar el conocimiento, permitir ver el contexto e identificar patrones y normas en un proceso de caracterización. Esta fase es primordial, puesto que es donde cada estudiante, egresado o docente logra transferir sus conocimientos previos —adquiridos en el programa— a una situación problema —adaptada a un contexto y a una problemática en específico—.

- Experimentación activa: aprender haciendo.

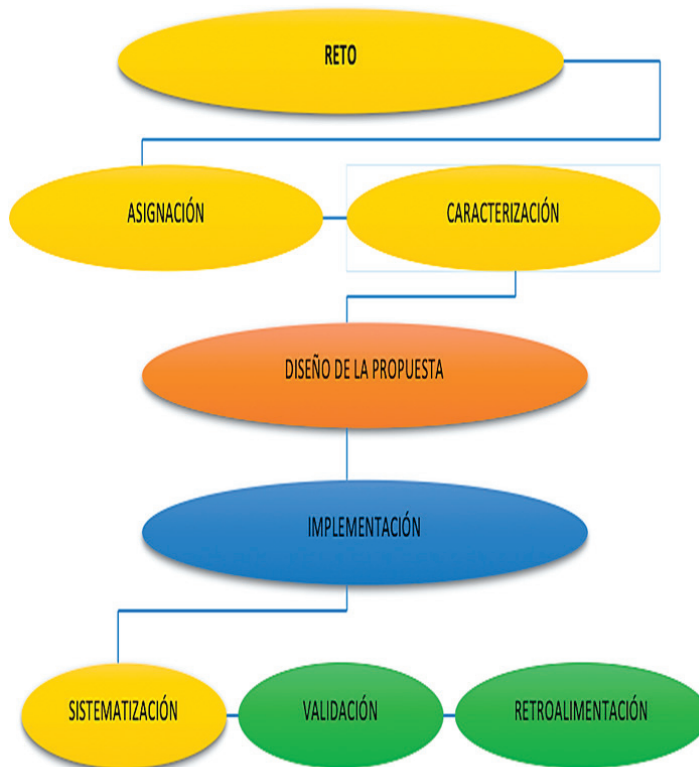
Finalmente, cada integrante aplica o prueba los conocimientos adquiridos por la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), en un contexto real que emerge durante la cuarentena. La aplicación del aprendizaje es una nueva experiencia desde la cual el ciclo comienza nuevamente, pues las condiciones y características son diferentes por la misma situación social, económica y educativa que emerge en el tiempo de pandemia.

Así, cada etapa de las experiencias que se desarrolla en Imparciales produce un aprendizaje específico en todos los integrantes al experimentar, reflexionar, pensar, hacer y, de forma paralela, responder a las necesidades actuales de formación que el mundo necesita, pues los estudiantes han accedido a la información de una forma sustancialmente distinta. Sin embargo, en esta transición, es de vital importancia el acompañamiento del docente para regular la información, dado que pasan de ser consumidores de contenidos a ser productores de los mismos. Como resultado, los métodos tradicionales de enseñanza en época de teletrabajo terminan por ser poco pertinentes para motivar el aprendizaje. Por tanto, allí el desafío asumido por la Facultad de Ciencias de la Educación de la UTP pone a disposición sus profesionales y estudiantes al servicio de los retos educativos actuales. De esta índole, la comunidad asume nuevas estrategias y canales alternos a los convencionales.

En este sentido, el ABR se adapta al interés de los estudiantes, egresados y docentes que integran Imparciales. Esto permite darle un significado práctico a la educación, expandir el perfil del licenciado en Comunicación e Informática Educativa y posicionar su papel como profesional en el mundo actual. Todo ello mientras se desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones y el liderazgo.

Frente a las medidas que se tuvieron de confinamiento obligatorio, el acceso a la tecnología se convirtió en parte fundamental para desarrollar procesos de enseñanza a nivel global. Esta proporcionó a los docentes un medio para explorar distintas fuentes de información que puede ser base para la generación de nuevas ideas y para diseñar las clases; punto fuerte del colectivo Imparciales. Bajo esta premisa, el objetivo del Colectivo y la base del ABR (aprendizaje vivencial), se representan en la FIGURA NRO. 11 los elementos que integran el marco metodológico del colectivo:

FIGURA NRO. 11. Elementos del marco metodológico de Imparciales.



Elaboración propia.

1.3.1. Reto

A medida que llegan solicitudes a los canales, surgen situaciones problemas expuestas por algunos docentes o instituciones en relación con el tránsito de sus clases presenciales a la modalidad virtual o a distancia.

1.3.2. Asignación

Según el enfoque de cada mesa de trabajo conformada previamente, se asigna el caso para que uno de los integrantes se apropie de él y piense una posible solución que resulte en acciones concretas. Entre las mesas que se crearon, se destacan:

- Alianzas estratégicas:

Encargados de gestionar convenios con otras instituciones u organizaciones para la ejecución de proyectos y retos nuevos que mantienen conectados al equipo de trabajo con el objetivo en común.

- Estrategias didácticas:

Expertos en el uso educativo de herramientas TIC en contextos educativos formales: primaria, secundaria y universitaria.

- Redes sociales:

Creadores de contenidos y dinamizadores de plataformas digitales.

- Laboratorios vivos:

Profesionales en plataformas sincrónicas y elaboración de laboratorios digitales por bloques.

- Webinars:

Responsables del diseño y ejecución de un ciclo de seminarios virtuales.

- Estrategias de aprendizaje rural:

Licenciados con experiencia en educación rural, en estrategias didácticas alternativas y en educación basada en contexto.

- Sonoridades:

Expertos en estrategias radiales desde el aspecto técnico y educativo.

- Medios de comunicación:

Representantes del colectivo para la visita a medios de comunicación como radio, prensa y televisión.

1.3.3. Caracterización

El líder del reto se comunica con el docente, la institución y reúne la información necesaria para pensar en soluciones concretas según el contexto. De esta forma, se diseña una ruta de desarrollo para asesorar con las metodologías emergentes.

1.3.4. Diseño de propuesta

Cada reto es lo suficientemente amplio para permitir soluciones. Sin embargo, en este caso, la solución se articula con el contexto y las herramientas con las que cuenta el docente y sus estudiantes. Esto permite diseñar una propuesta concreta y factible de ejecutar a corto plazo.

1.3.5. Implementación

El docente o institución recibe la propuesta, la analiza, la adapta con sus intereses y singularidades, y la implementa con su grupo.

1.3.6. Validación

Quien haya liderado el reto valora, de manera cualitativa, el éxito de su solución en conjunto con el coordinador del colectivo.

1.3.7. Sistematización

A través de formularios de Google Drive, se recopila la información de la asesoría con fines investigativos¹.

1.3.8. Retroalimentación

Se finaliza el proceso con una reflexión, individual y grupal, sobre los alcances y resultados obtenidos. Todo ello para motivar al resto del equipo a través de los hallazgos cualitativos obtenidos.

Referencias

ARENDRT, H. (1997). *¿Qué es la política?* Paidós.

ECOS 13.60 RADIO. (2020, marzo 19). Imparciales, red de acompañamiento a docentes. <https://ecos1360.com/2020/03/19/imparciales-red-de-acompanamiento-a-docentes/>.

EL DIARIO. (2020, marzo 19). “Imparciales”, una herramienta para que la educación no pare en tiempos de la crisis sanitaria. <https://www.eldiario.com.co/punto-final/imparciales-una-herramienta-para-que-la-educacion-no-pare-en-tiempos-de-la-crisis-sanitaria/>.

¹ Esta información se reunió y se analizó para construir el presente libro.

- GÓMEZ, E. [@Stwar_Gomez]. (2020a, 15 de marzo). *Convocatoria dirigida a estudiantes para capacitar a docentes en educación virtual por medio de videoconferencias* [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/Stwar_Gomez/status/1239324754919686146.
- GÓMEZ, E. [Stwar Gómez]. (2020b, 15 de marzo). *Convocatoria dirigida a estudiantes y egresados para capacitar a docentes en educación virtual por medio de videoconferencias* [Publicación]. Facebook. <https://www.facebook.com/StwarGomez/posts/10158038410333879>.
- IMPARCIALES. (s.f.). *Cuenta de Imparciales* [Perfil]. Facebook.
- IMPARCIALES. (2020). *Imparciales, Red de Acompañamiento Docente*. <https://contenidoslctie.wixsite.com/imparciales/imparciales>.
- IMPARCIALES.OFICIAL. (s.f.). *Cuenta en YouTube de Imparciales*. <https://www.youtube.com/channel/UCw9BzUCT9FonFGZcJxDjTUw>.
- IMPARCIALES, RED DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE [@imparciales.oficial]. (s.f.). *Cuenta de imparciales*. <https://www.instagram.com/imparciales.oficial/>.
- JOU, B. M.; HUNG, C-K. & LAI, S. H. (2010). Application of Challenge Based Learning Approaches in Robotics Education. *International Journal of Technology and Engineering Education*, 7(2), 1-42. <http://ijtee.org/ijtee/system/db/pdf/72.pdf>.
- KOLB, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.

LÉVY, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>.

MOORE, D. T. (2013, november 18). For Interns, Experiencia Isn't Always the Best Teacher. *The Chronicle of Higher Education*. <http://chronicle.com/article/For-Interns-Experience-Isnt/143073/>.

MPARCIALES. (s.f). ¿Quiénes somos? <https://contenidosltcie.wixsite.com/imparciales/imparciales>.

TOFFLER, A. (1980). *The Third Wave*. Bantam Books.

2

**CAPÍTULO
DOS**



Metodologías emergentes de educación formal

*Kenia Lisbeth Salazar Guevara
Brenda Julieth Moreno Rojas
Estephania Hurtado Grajales
Paula Andrea Badillo Ramírez
Alejandra Marín Cano*

Introducción

Históricamente, el papel que cumplen las tecnologías obedece a la emergencia de las necesidades humanas cuando el sentido de la evolución aparece para hacer de la innovación, la creatividad y el desarrollo técnico acciones disruptivas capaces de cambiar los paradigmas de la forma como se comprende la realidad o como se aprende de ella.

El cierre de brechas comunicativas, las extensiones humanas para ejecutar procesos otrora impensados y los nuevos modos de representar el lenguaje aluden a la idea de una aldea global capaz de integrar la naturaleza humana con las potencialidades expresivas, estéticas y pedagógicas del medio tecnológico. Ejemplos de dichas integraciones pueden encontrarse en la televisión educativa; en el uso de videojuegos para explicar conceptos históricos o dilemas filosóficos; y en las redes sociales como actuación permanente del deseo natural por figurar, aparecer y mediatizar la vida misma. Este contexto da apertura un sinfín de escenarios o posibles dimensiones axiológicas que instan a los sistemas educativos hacia un cambio de paradigma sobre la forma de enseñar y ofertar el currículo.

Es innegable que las tecnologías han cambiado a los estudiantes y aquel usuario que ve en el instrumento un dispositivo con la capacidad de generar proyectos de ciudadanía o simplemente contar historias, dentro una narrativa cada vez más *transmediática*. Se pasa de la rebeldía audiovisual a la ironía del meme y de la conceptualización epistemológica del texto escrito a la representación icónica de la realidad mediatizada. Estos cambios son los que la educación debe encarar no como una suerte de problema, sino como una oportunidad histórica, ofrecida por la actual pandemia, para el diseño de un marco de estrategias, proyectos o acciones orientadas a trascender las viejas prácticas dualistas del dictado-alumno.

Hoy, el docente, aquel didacta que debe convivir en las tensiones del deseo de enseñar y el deseo de aprender, es un actor fundamental cuya trashumancia profesional vira hacia la apropiación, uso y ejecución de la tecnología en favor del desarrollo del saber; y hacia el contexto de las expectativas, deseos, retos y necesidades de cada universo activo denominado «estudiante».

Dicho lo anterior, el lector podrá encontrar en el presente capítulo, un análisis y una serie de recomendaciones alrededor de

las estrategias didácticas para la educación virtual, a partir de la perspectiva del acercamiento a las TIC con docentes de primaria, secundaria y educación superior.

2.1. Educación inicial: estrategias didácticas virtuales

Un maestro teje alas

En la era de las TIC, la informática y las comunicaciones han adquirido el poder de procesar, almacenar y transmitir información rápida, práctica y eficazmente. En este proceso, la educación ha sido uno de los campos que se ha visto influenciado por el espectro tecnológico a causa de la integración de dichas herramientas en el aula de clase. Sin embargo, al revisar el acontecer de la educación presencial, se evidencian procesos existentes de enseñanza y aprendizaje que no incorporan estas tecnologías y dejan a un lado el papel que debe asumir una sociedad de la información, donde se otorgan herramientas necesarias para que los estudiantes se enfrenten al mundo mediatizado, especialmente en la etapa inicial en la cual el sujeto cognoscente comienza un proceso de incorporación a la colectividad.

Bajo esta perspectiva, en Colombia aún existen brechas digitales significativas. No obstante, según el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –MINTIC– (2020), la brecha digital en la educación se redujo en un 83 % durante los últimos ocho años, al pasar de veinticuatro estudiantes de instituciones públicas que utilizan un computador, a solo cuatro estudiantes por cada uno. Sin embargo, estos aportes no son suficientes para disminuir las acentuadas brechas entre el entorno rural y el urbano. Instituciones educativas de este primero no tienen los recursos necesarios para garantizar una educación digital. Es por este tipo de razones que los planes nacionales y las políticas públicas educativas buscan garantizar el aspecto técnico e instrumental como prioridad, dejando de lado la forma como

deben ser utilizados por los docentes y los niños para educar y educarse. La pedagogía de la era digital es superada por la visión tecnocrática del acceso, el instrumento o la conexión.

Algunos efectos, que vale la pena mencionar, se ciernen en la apropiación que le dan los infantes a la tecnología en su contexto de educación inicial. A pesar de estar rodeados de artefactos como tabletas, celulares inteligentes y computadoras; su uso se limita al entretenimiento, el ocio, la diversión o, más grave aún, los aparatos tecnológicos fungen como nodriza, niñera o acompañante en su tiempo libre. En este escenario, la mediación de la tecnología como potencialidad para aprender o desarrollar habilidades es una deuda que se traslada al papel de los maestros en las escuelas y en las instituciones educativas. El docente actual está llamado a gestionar la vinculación de estos elementos al panorama de la educación presencial y virtual del estudiante; este supone la concepción del contexto social en relación con la tecnología para generar estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Puesto que, tal como lo menciona Vygotsky (1979), lo social moldea los procesos cognitivos; por lo que la dimensión comunitaria debe estar configurada por tres niveles, los cuales se relacionan con las TIC a favor del fomento de los aprendizajes:

- El nivel interactivo inmediato: constituido por los individuos con quien el niño interactúa. Este nivel, adaptándolo a las TIC, supone el acercamiento del infante a los medios digitales con fines que él mismo establece, o que sus pares o tutores pueden encaminar para finalidades más elaboradas como la educación.

- El nivel estructural: engendrado por los nodos sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. Aquí, el papel de las instituciones más tradicionales para el desarrollo humano tiene un papel primordial, puesto que, en estas recae el hecho de orientar la forma como debe usarse la tecnología y definir cuáles son los usos más efectivos de los dispositivos electrónicos con los cuales convive el infante. Los usos y las gratificaciones de los medios radican en la manera como en la familia y en la escuela se asuman.

- El nivel cultural o social general: reglamentado por la sociedad, el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología. En este apartado, cabe recordar que los niños aprenden de un modo sensorial más acentuado que en otras etapas de la vida, su aprendizaje se basa en las experiencias, las emociones y la forma como apalabra su mundo desde el juego. Así, el nivel de aprendizaje se ubica en las decisiones que pueden tomarse sobre los medios digitales y en la forma como sus expectativas son resultado desde el espectro tecnológico. Un ejemplo corresponde al niño que llega al colegio y sus maestros le dan acceso a un artefacto; lo primero, replicado por el infante es el uso dado a esa tecnología, lo que sus padres le enseñaron en casa. Por esto es muy importante que la familia y la escuela estén cohesionados con respecto a un equilibrio entre la educación, el entretenimiento, el tiempo libre y la manipulación de dichos dispositivos.

Bajo las proposiciones iniciales, otro reto docente radica en diseñar programas de aprendizaje virtuales o presenciales donde se tenga en cuenta la forma en la que aprenden los alumnos y, al mismo tiempo, sus experiencias de vida tal como lo menciona Varis (2007), ya que esta premisa va a condicionar su forma y disposición a aprender.

2.1.1. Algunas reflexiones y propuestas para los docentes sobre sus ambientes escolares de aprendizajes mediados por las TIC

2.1.1.1. Elaboración de diagnósticos. Las escuelas (rurales y urbanas) aún no cuentan con entornos óptimos para un acercamiento a los medios digitales. Si se trae a colación la situación pandémica por la cual atraviesa la humanidad actualmente, el reto de proporcionar educación virtual se vuelve un desafío, ya que las condiciones iniciales para que esto se logre —la relación de los estudiantes con sus padres, con quiénes viven, quién los cuida, si tienen o no alimentación sana, cómo se expresan en relación con su entorno y demás preguntas asociadas al acto educativo—, aún no tienen respuesta. De hecho, muchas instituciones educativas

«improvisan» acciones asumiendo que una videollamada o la lectura de un PDF es una clase que motiva o potencia las habilidades del educando. Si todos los estudiantes no llegan con las mismas condiciones sociales al aula de clase, se debe pensar ¿cómo llega hoy la escuela a ese escenario familiar?

Un hecho útil que puede recomendarse es la aplicabilidad de diagnósticos para saber cómo reciben, en casa, lo enseñado. Sanz (1990) afirma lo siguiente: «... el diagnóstico es una función de la orientación dirigida a tomar decisiones y facilitar el perfeccionamiento de las personas, los procesos, instituciones o situaciones diagnosticadas» (p. 65). En este sentido, el diagnóstico pedagógico posibilita mejorar los procesos de intervención y el seguimiento a las mejoras educativas; lo cual se suma al hecho de conocer previamente las condiciones de la acción formativa. A partir de este contexto, se quiere presentar una guía básica para que el maestro pueda realizar sus propios diagnósticos partiendo de tres dimensiones: el contexto externo, el contexto escolar y el proceso de aprendizaje del niño (ver TABLA NRO. 1).

TABLA NRO. 1. *Guía de diagnóstico.*

Guía del diagnóstico inicial	
Contextos	Preguntas orientadoras para el diagnóstico
Contexto externo: en este punto se debe tener en cuenta que el contexto externo del niño se presenta en su casa.	¿Cómo es el contexto sociocultural del niño en su casa? ¿Cómo es la relación del niño con su entorno familiar? ¿Qué aspectos obstaculizan el aprendizaje del niño? ¿Qué aspectos favorecen el aprendizaje del niño? ¿De qué manera se pueden solucionar los aspectos que obstaculizan el aprendizaje del niño?

Contexto escolar: todo lo que pasa en y fuera de la pantalla.	¿Cómo es el contexto virtual donde se están desarrollando las clases? ¿Cómo es la relación maestro-estudiante? ¿Qué aspectos obstaculizan impartir las clases virtuales? ¿Qué aspectos favorecen el entorno virtual enseñanza-aprendizaje? ¿Cómo se pueden solucionar los obstáculos del entorno virtual?
Proceso de aprendizaje del niño: su desarrollo integral.	¿Cuáles son los ritmos de aprendizaje de mi estudiante? ¿Mi estudiante tiene necesidades educativas especiales? ¿En qué competencias es fuerte mi estudiante? ¿Qué interés específico tiene mi estudiante por la clase?

Elaboración propia.

Para complementar el diagnóstico, se pueden agregar encuestas a los padres de familia, procesos de observación directa a los estudiantes, test y establecer contacto con un profesor que tenga información educativa de los estudiantes.

2.1.1.2. Estrategias colaborativas de enseñanza mediada.

Con los estudiantes que tienen todos los medios digitales y el acceso a Internet se facilita más el contacto o la comunicación. Desde este primer aspecto, empieza la creación de estrategias para los niños que no tienen herramientas o que su único medio de comunicación es un celular básico con un poco de señal. Las metodologías y estrategias que se usan generalmente en la presencialidad se pueden reestructurar para ser empleadas en la educación virtual.

En las clases virtuales se puede utilizar el aprendizaje colaborativo. Es muy importante que el niño también aprenda con su entorno y de las personas que los rodean, las cuales no son estrictamente sus compañeros de clase; pueden aprender con sus hermanos, con sus padres y con sus primos. En el contexto actual, aquel mediado por la pandemia del COVID-19, este aprendizaje basado en la colaboración y la transferencia puede hacer del acto educativo un trampolín para que todos los agentes (familia, amigos, sociedad y escuela) hagan parte de la educación del niño. Asimismo, permite velar por su desarrollo integral. Suarez (2010) presenta cinco dimensiones para el desarrollo del aprendizaje colaborativo, los cuales se presentan en la TABLA NRO. 2.

TABLA NRO. 2. Dimensiones del aprendizaje colaborativo.

Interdependencia positiva	El apoyo que se tienen los estudiantes entre ellos.
Responsabilidad individual y de equipo	Cada estudiante es responsable de sus tareas, pero entiende que su trabajo es el complemento de su compañero.
Interacción	Una relación positiva entre los estudiantes es estar dispuestos a dar y recibir críticas constructivas, algo que se debe inculcar a los niños desde su etapa inicial.
Gestión interna del equipo	Todos los conflictos generados en el grupo deben ser resueltos internamente, algo que enseña a ser empáticos a los niños y a trabajar en equipo.

Evaluación interna del equipo	Una evaluación periódica que fomenta las mejoras en cuanto a pedagogía y ambiente escolar.
--------------------------------------	--

Tomada de Suarez (2010).

Las dimensiones mencionadas pueden hacer parte del quehacer docente en su cotidianidad para diseñar clases mediadas, las cuales contemplen acciones socio-emocionales como el apoyo entre pares, la responsabilidad colectiva desde la individualidad, las relaciones positivas, la resolución de conflictos y los procesos de evaluación formativa.

2.1.1.3. Algunos tips.

- La transición de la educación presencial a la educación virtual, en especial con los niños, debe ser de manera progresiva para que ellos se empiecen a familiarizar con los temas y las herramientas. Para esto, se puede tomar el último concepto visto en clase y presentarlo de una forma dinámica y creativa para generar procesos de recordación y seguridad con la nueva manera de llevar el aula. Esta situación también es una forma de anclar los conocimientos anteriores con los nuevos a desarrollar.
- Después de organizar y estructurar las metodologías para los estudiantes, se debe pensar en la creación de recursos, en la forma en que se va a presentar los contenidos y en el modo de evaluar. Además, se debe tener presente la creación de contenidos creativos y dinámicos, los cuales deben llegar a los alumnos que no tienen acceso a la tecnología. De esta manera, se pueden diseñar guías para transmitir por redes; audiolibros o imágenes para enviar por mensajes de texto o, dado el caso, para incentivarlos a continuar con su educación a través de una llamada. Todos estos actos se convertirán en aprendizajes significativos cuando el niño sienta que el maestro se preocupa por su educación y crea herramientas específicamente para que lleguen a él, para incluirlo y demostrarle que es importante.

Al tener listo el diagnóstico, las estrategias, las metodologías y los recursos, llega el momento de presentar los contenidos a los estudiantes; de incentivarlos a que presten atención en este nuevo reto; de hacer que el niño, que está al otro de la pantalla, vea las clases ingeniosas y divertidas. De igual forma, ellos deben recibir las guías, las imágenes o las llamadas asignándoles tareas, esto con el objetivo de motivar la realización de las actividades y hacerles sentir que hay interés depositado en ellos.

En el aula de clase es mucho más fácil la interacción y el acercamiento, ya que se tiene al niño presencialmente y se facilita una comunicación fluida. Esta situación debe mantenerse en la actual mediación virtual. Solicitar que la cámara siempre esté encendida en una videoconferencia, que se pida la palabra o que se generen equipos de trabajo paralelos a la sesión posibilita la interacción, la transferencia y la motivación hacia la vinculación participativa de cada estudiante.

El ejemplo usado como estrategia es citar el nombre de los compañeros y prestar atención, además de ubicar casos o modelos; situaciones que ayudan a que se repliquen acciones positivas para captar la atención. Buscar su interés ayuda a disminuir las distracciones de su zona de confort hogareña. En este punto, los padres de familia también entran a participar del proceso, con el importante papel de mediadores entre el niño y los maestros. De esta forma, se toma al padre de familia como guía, ya que aquel, en su primer acercamiento a la educación virtual, necesita consejos y cierto nivel de adiestramiento para manipular las herramientas técnicas e introducirse al mundo educativo mediado. Esta acción le hará más fácil el contacto con elementos digitales y le dará sentido a lo que hace frente a la pantalla. El padre hará las veces de guía pasivo, es decir, se puede presentar como la persona que el niño busca en procesos de dificultad cuando requiere de un acompañamiento y asesoría. Así, cuando el infante aprenda a desenvolverse en los medios virtuales educativos iniciará su proceso autónomo de aprendizaje y potenciará su ritmo, estilo y método de trabajo.

Las herramientas virtuales son vistas entonces por algunos maestros como algo que no tiene cabida en la educación, ya que tienden a creer que esto los desplazará. No obstante, esto no es así, la virtualidad es una opción que potencializa el aprendizaje y rompe las dinámicas del espacio y el tiempo. Los docentes siempre serán los mediadores de dichas tecnologías con los alumnos; serán los guías y los tutores de un acompañamiento continuo donde el estudiante aprende a ser un sujeto autónomo, a conocer la manera en que aprende y cómo lo aprende, a crear en su entorno y sus relaciones un flujo constante de posibles proyectos de vida. De esta manera, el maestro les dará alas para que exploren su realidad, aquella que es oportuna para estar mediada por las TIC.

Para concluir, debe nombrarse a Imparciales: Red de Acompañamiento Docente, dado que la reflexión nace de las experiencias comprendidas desde la producción de pequeños videos en YouTube sobre herramientas y estrategias que los docentes pueden utilizar como alternativas a la hora empezar sus clases virtuales con niños de primera infancia y al reinventar sus cátedras mediante la aceptación e inclusión de la era digital. A través de este proceso muchos docentes se dieron cuenta que la educación siempre espera para ser impartida, sea de forma presencial o virtual; que desde el grado cero hasta educación universitaria existen diferentes elementos estratégicos para llegar a ellos de forma virtual; que el espacio-tiempo no son un impedimento para enseñar y aprender; y, sobre todo, que los maestros tienen la grandiosa responsabilidad de reinventarse cada día.

2.2. Primaria: retos emergentes en tiempos de virtualidad

La educación virtual constituye una oportunidad para el cierre de brechas e impulsar el acto educativo en tiempos de crisis.

BRENDA MORENO

2.2.1. Contexto

Según Cabero (como se citó en Belloch, 2002), las TIC giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. No obstante, gravitan no solo de forma aislada, sino de manera interactiva e interconectada. Esto permite conseguir nuevas realidades comunicativas. Esta definición se relaciona con diversas dimensiones de desarrollo, es decir, con el Internet de las cosas, la realidad aumentada, la educación virtual (*e-learning*), los negocios e inversiones en la bolsa vía Internet, el teletrabajo, entre otras, tal como lo postula Oppenheimer (2018) en su texto *Sálvese quien pueda*. Uno de los puntos de interés en la actualidad radica en el ambiente educativo. Como lo dice García Aretio (2008): las posibilidades de recepción de los mensajes educativos son inagotables gracias a los modernos medios de comunicación y a las nuevas tecnologías de la información. «Estas inmensas posibilidades de que a los más recónditos rincones pueden llegar, si no todos, sí buena parte de los medios de distribución y transmisión de los mensajes pedagógicos de manera simultánea o diferida» (p. 8). Es innegable que en la actualidad se piensa en ambientes escolares mediados por la virtualidad y por la creación de recursos informáticos de diversa índole, los cuales desarrollan formatos *transmediáticos* capaces de resignificar los contenidos, las metodologías y los modos de producir conocimiento. Pero, este tipo de lógicas dependen de un elemento sustancial, el cual no puede perderse de vista en la reflexión pedagógica hecha sobre el acto educativo mediado por las TIC, a saber, el componente técnico.

Conceptos como el acceso, la cobertura, la conectividad, la infraestructura tecnológica y la alfabetización en el uso de herramientas digitales ubican la discusión en la forma como los maestros, los estudiantes y la sociedad en general pueden crear reales escenarios de producción de conocimiento sin el impedimento que puede implicar no contar con determinada tecnología o potencial técnico. Si bien la interpretación, el análisis

y el discurso investigativo de las TIC en educación debe reflejar la conceptualización didáctica y pedagógica, también debe admitirse que, en un país como Colombia, no todos están conectados y aún existen brechas entre el sector rural y el urbano. A esto se suma que únicamente el 10 % de su población es bachiller, el 2 % logra llegar a la universidad (Cantillo, 2018) y la relación entre estudiantes por computador no compite con países ubicados en los primeros lugares de las Pruebas PISA de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE).

En la actualidad, ¿qué tipo de acceso o recurso existe en los hogares? Esta pregunta abre otra discusión relacionada con un mundo globalizado; no por una red de trabajo, no por alianzas para la transferencia de conocimiento y, mucho menos, por la infraestructura técnica, sino por una pandemia; un fenómeno donde las tesis sobre el aislamiento social, la prevención, la imposibilidad del contacto y la educación virtual parecen tomarse todo el espectro social. El COVID-19 ha impulsado decisiones rápidas para las cuales, quizás, los territorios no estaban preparados; pasar en cuestión de semanas de una educación presencial a una en la que la mediación tecnológica tiene una participación importante, representa un reto enorme al cual la humanidad se ha visto avocada. En este tipo de tensiones aparecen metodologías emergentes para la educación formal. En términos de Czerwonogora (2014), el mundo de Internet corresponde a un mundo conectado donde la información es abundante, donde vale la pena explorar la forma en que se adquiere la información y donde, particularmente, es necesario evaluar rápidamente si merece el esfuerzo aprender o no.

2.2.2. El reto de los docentes

La concepción de docente tiene múltiples definiciones. En algunas se privilegia su papel de guía y en otras es entendido como un productor de conocimiento. Pero, sobre este, se puede estar de acuerdo en que uno de sus principales retos es promover

el aprendizaje de los estudiantes, dado que, tal como lo dice Castillo (2010), el aprendizaje es tarea del profesor en la medida que este enseña a aprender; de esta manera, uno de sus papeles es convertirse en un facilitador del aprendizaje. Así, sobre el anterior concepto nace la pregunta: ¿de qué manera se puede motivar el aprendizaje en el ser humano? Varias consideraciones se proponen desde la experiencia del proyecto Imparciales, donde se manifiesta que el reto del docente consiste en dar cuenta de las siguientes condiciones (ver TABLA NRO. 3):

TABLA NRO. 3. Condiciones para los docentes.

Condiciones	Componentes	Descripción
Condición pedagógica y acto educativo	¿Qué es necesario enseñar para promover aprendizajes? Contenidos y currículo.	- Diseño de contenidos. - Gestión de competencias. - Desarrollo curricular.
	¿Cómo enseñar? Metodologías, modelos y prácticas.	- Diseño instruccional. - Diseño metodológico. - Taxonomías de aprendizaje.
	¿Para qué enseñar? Fines de la educación y objetivos.	- Sentido de la educación. - Utilidad de las enseñanzas y los aprendizajes.
	¿En qué contexto se da el acto educativo? Tiempos, cultura, lugares, identidades, entre otros.	- Situación del acto educativo. - Condiciones y limitantes. - Potencialidades.

Condición técnica y recursos	¿Con qué enseñar?	- Recursos, materiales y tecnologías.
	¿Cuál es el alcance de los recursos?	- Cobertura. - Acceso. - Alfabetización respecto del recurso.
	¿Qué mediaciones técnicas se pueden diseñar en el acto educativo para motivar el aprendizaje?	- Procesos de comunicación y transferencia. - Formatos de la educación. - La educación como una experiencia de transformación.
Condición humana	¿Cuáles son las condiciones ideales del aprendizaje?	- Habilidades, competencias y pre-saberes. - Aptitudes frente al conocimiento.
	¿Cómo aprende el ser humano?	- Cognición. - Psicología del aprendizaje. - Construcción social del saber. - Tecnología y educación. - Aprendizaje en red: <i>conectivismo.</i>
	Estilos, ritmos y esquemas mentales para el aprendizaje.	- Aprendizaje diferenciado. - Procesos de percepción y apropiación. - Estilos de aprendizaje: taxonomías.
	¿Quién es el sujeto cognoscente?	- Demografía. - Etnografía del sujeto cognoscente.
Condición de la evaluación	¿Cómo evaluar y verificar el desarrollo del aprendizaje?	- Propósito de la evaluación. - Diseño y gestión (competencias, criterios, metodología, indicadores y resultados esperados).
	¿Con qué recursos se puede hacer una evaluación formativa?	- La evaluación como oportunidad para el aprendizaje. - Diagnóstico, medición, valoración y desarrollo.

Elaboración propia.

Como se pudo definir, el reto docente es la gestión permanente del aprendizaje desde un aprestamiento estratégico de la *condición pedagógica* y el *acto educativo* (mediaciones entre la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación), la *condición técnica* y los *recursos* (el diseño y uso de tecnologías para fines formativos), la *condición humana* (el acto educativo como un acto social, ético, humano y cultural) y la *condición de la evaluación* (establecer la mejor forma de valorar el aprendizaje). El reto de los profesores consiste en asumir como propias esas condiciones y, a partir de ellas, impulsar el deseo de aprender. En términos de Castillo (2010):

... es desempeñarse o consagrarse a una causa de una gran trascendencia social y humana, donde la acción entre docente y estudiante va más allá del propio interés personal y da la oportunidad de entregarse seriamente en una causa educacional (p. 902).

El reto no es impartir una cátedra, dictar un contenido o, simplemente, transmitir una información; el reto históricamente se ha descentrado de las enseñanzas hacia los aprendizajes —de allí la complejidad del asunto educativo— máxime cuando se piensa en formación a través de metodologías virtuales como las que hoy demanda la realidad.

2.2.3. Retos en educación primaria

El sistema educativo colombiano se encuentra dividido en niveles escolares que, idealmente, deberían estar articulados para garantizar las trayectorias escolares completas y el derecho a la educación. Uno de esos niveles es la educación Básica Primaria que, según el Ministerio de Educación Nacional, corresponde al ciclo de los cinco primeros grados del proceso educativo básico (Ley 115, Art. 21, 1994), el cual tiene la misión de asegurar las bases y los fundamentos. Los retos que pueden aparecer son:

- Constituir una garantía social efectiva que los estados modernos deberían ofrecer a todos los ciudadanos (Álvarez y Topete, 2004).

- «Orientar hacia la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje y hacia el establecimiento de las bases necesarias para aprender a aprender, es decir, para la educación permanente» (Álvarez *et al.*, como se citó en Montes *et al.*, 2013, p. 144).

Luego de revisar los retos que evidencian los docentes y la educación primaria, vale la pena orientar otras recomendaciones complementarias nacidas por el proyecto «Imparciales» como un instrumento para posibilitar el acto educativo en un contexto de pandemia y, en cuyo caso, cobra relevancia la pregunta sobre cómo diseñar y usar metodologías emergentes en educación formal.

2.2.4. Estrategias y herramientas para la educación virtual en primaria

Este apartado corresponde al *webinar* realizado por las profesionales Brenda Julieth Moreno Rodas y Kenia Lizbeth Salazar Guevara, de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, el 25 de marzo del año 2020. Se utilizó la modalidad de videoconferencia dialógica y se compartieron experiencias, consejos y recomendaciones a los maestros sobre estrategias y herramientas para la educación virtual en primaria.

Se detallaron reflexiones iniciales orientadas a las implicaciones del proceso educativo en un nivel de primaria para luego proponer acciones concretas con herramientas que permitan dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los resultados del *webinar* quedaron consignados en YouTube, específicamente, en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=h7nudeK8Zfo> (Imparciales.Oficial, 2020).

En la FIGURA NRO. 12 se puede apreciar la publicidad utilizada para este encuentro virtual.

FIGURA NRO. 12. Publicidad del webinar.


Webinar
**Herramientas para la educación
virtual en primaria**



25 marzo
jueves 3:00pm

YouTube
live streaming

 contenidoslcie@gmail.com

organiza:  imparciales

apoya:  Materia

Elaboración propia.

Para darle un alcance metodológico y estratégico al desarrollo del *webinar*, es importante establecer objetivos específicos que orienten a los maestros de educación primaria hacia el fomento de prácticas pedagógicas mediadas por las TIC. Estos se evidencian en la TABLA NRO. 4.

TABLA NRO. 4. *Objetivos del webinar.*

Objetivo nro. 1	Objetivo nro. 2
Compartir estrategias y herramientas de educación virtual a docentes y profesionales de la educación en el contexto de cuarentena para el desarrollo de procesos formativos en primaria.	Promover reflexiones e ideas para la comprensión del nuevo paradigma formativo en pro de la adaptación de las metodologías de enseñanza de los maestros a los nuevos entornos virtuales de aprendizaje.

Elaboración propia.

2.2.4.1. Reflexiones iniciales del *webinar*. En un primer momento de contexto se pueden apreciar reflexiones relacionadas con diferentes elementos (ver TABLA NRO. 5).

TABLA NRO. 5. *Reflexiones y recomendaciones iniciales.*

Reflexiones y recomendaciones iniciales
<ul style="list-style-type: none"> • Tradicionalmente la educación virtual se relaciona con la educación superior o procesos posteriores al bachillerato. Según lo dicho por Facundo (como se citó en Yong y Bedoya, 2016), «... la educación a distancia a nivel superior en el mundo se desarrolla en el siglo XX alrededor de los años setenta» (p. 4). En la actualidad, este paradigma cambió ya que los niños pueden hacer uso de sistemas digitales, mediados por la tecnología, para desarrollar aprendizajes. • Las técnicas y las estrategias propuestas son adaptativas y se pueden usar en términos generales en diversas áreas de conocimiento, si se tienen en cuenta los niveles de alfabetización de los usuarios y sus ritmos de aprendizaje. • En este contexto, se invita a que cada docente tenga un diagnóstico sobre: mecanismos de comunicación con estudiantes (<i>mail</i>, WhatsApp, plataforma de la institución educativa, entre otros), acceso a recursos tecnológicos de los estudiantes (identificar cómo están accediendo a la tecnología) y plan de contenidos o guías de aprendizaje a orientar. • Los docentes tienen la autonomía de definir las herramientas para el desarrollo de las clases virtuales. La premisa es adaptarse a los recursos con los que cuenta el estudiante. • El teléfono también puede ser un recurso: uso de mensajes de textos, envío de fotos, envío de notas de voz, entre otros. • El maestro debe motivar al niño, dado que ellos ven la virtualidad como un juego o una forma de entretenimiento. Se debe reorientar el propósito del juego hacia un propósito educativo: aprendizaje basado en el juego. • Posibilitar el aprendizaje desde los gustos, las experiencias y las expectativas del estudiante.

- La idea es adaptarse al momento. Es importante buscar y cuestionar al estudiante sobre plataformas o recursos informáticos para la educación virtual.
 - Es importante enviar el recurso con miras a hacer un proceso de experimentación por parte del estudiante a la hora de apropiarse del material digital. Reto: pasar del material concreto al material virtual.
 - Sugerir permanentemente el acompañamiento de los padres de familia en el momento de desarrollar las actividades propuestas.
 - Aprovechar la coyuntura para diversificar el tipo de tareas o actividades que se les envía a los estudiantes. No solo es la videoconferencia; es la creación de productos y la puesta en marcha de la innovación educativa.
-

Elaboración propia.

2.2.4.2. La estrategia de WhatsApp. Si se considera un hipotético caso en el cual el docente no tiene conocimiento o no sabe cómo va a comunicarse con sus estudiantes; una de las primeras herramientas que se pueden explorar puede ser WhatsApp. ¿Qué puede hacer el profesor con sus estudiantes a través de este instrumento? Esta pregunta es reiterada en diversos contextos educativos, máxime en esta época donde los mecanismos comunicativos inmediatos cobran total vigencia. WhatsApp no solo es una de las aplicaciones de mensajería multiplataforma más versátiles del mundo, sino que se ha convertido en un referente mediático obligado asociado a nuestra vida y del cual hemos empezado a depender para llevar a cabo gran parte de nuestras acciones (Sanz, 2012). Esta herramienta posibilita la gestión y la transmisión de videos informativos, los equipos de trabajo y la transferencia de información entre pares. En la TABLA NRO. 6 se resumen las posibilidades del uso del WhatsApp como instrumento educativo:

TABLA NRO. 6. *Posibilidades del uso del WhatsApp como herramienta educativa.*

Nro.	Actividad	Descripción	Acciones sugeridas	Bondades y potencialidades	Ejemplos
1	Videos informativos	<ul style="list-style-type: none"> • Videos cortos con instrucciones, temáticas y conceptos. • Explicar procesos y definiciones. • Envío de criterios de evaluación y actividades. • Indicar cómo se hace determinada actividad. 	<p>Realizar videos cortos y con mensajes claros y concretos.</p> <p>Posibilitar que el estudiante pueda resolver la actividad por ese mismo medio.</p>	<p>Modelización icónica de conceptos.</p> <p>Simulación y representación de realidades.</p> <p>Posibilidad expresiva desde la estética y la narrativa para comunicar.</p>	<p>Resúmenes, cuestionarios, evidencia de procesos y productos.</p> <p>Lecciones, envío de imágenes informativas y material de trabajo.</p>
2	Grupos de WhatsApp	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar grupos de discusión desde preguntas orientadoras. • Ubicar información útil y datos de interés. • Promover el foro. • Trabajo colaborativo. 	<p>Crear grupos con sus estudiantes ubicando pautas de participación.</p> <p>Transferencia de conocimiento.</p>	<p>Se potencia el trabajo colaborativo.</p> <p>Transferencia de conocimiento y gestión del debate: preguntas, diálogos y tesis argumentales.</p> <p>Desarrollo de aprendizajes basados en proyectos y objetivos.</p>	<p>Grupos de debates, grupos de tareas, grupos de información e interés. Lluvia de ideas. Glosarios.</p>
3	Envío de evidencias y fotografías	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante resuelve en papel y envía fotos como evidencia de la producción o su trabajo. 	<p>Creación de documentos en papel y escanear desde la fotografía.</p>	<p>Posibilidad expresiva desde el uso de la imagen como identidad, comunicación y tránsito de información.</p> <p>Procesos de evaluación desde la generación de evidencias visuales e iconográficas.</p>	<p>El estudiante redacta en papel y luego toma la foto para compartirla.</p>

Elaboración propia.

2.2.4.3. Video, infografías, cómic e imágenes. Otros de los recursos a los cuales puede acceder el docente —para explicar el tema— y los estudiantes —para enviar las evidencias de su trabajo— es la imagen. Esta es un signo visual capaz de sintetizar información textual y con la posibilidad de generar procesos de retención de información desde la visualidad expresiva del dato

icónico. A través de esta estrategia, el maestro puede producir imágenes o solicitarlas como medio de expresión formal estético-narrativa, en estas, todo concepto puede ser representado y modelizado. Las historias, los grandes mitos, los términos e incluso las teorías son susceptibles de esquematizarse y representarse porque, como lo dice Lacruz (2010), la riqueza expresiva de la imagen hace de ella una modalidad de comunicación humana muy eficaz. Dicho planteamiento puede notarse en la TABLA NRO. 7.

TABLA NRO. 7. Posibilidades del uso educativo audiovisual.

Nro.	Actividad	Descripción	Acciones sugeridas	Bondades y potencialidades	Ejemplos
1	Infografías	<ul style="list-style-type: none"> Herramienta que articula el lenguaje audiovisual. Textos cortos y conceptos claros. Indicaciones e instrucciones. 	Dibujar y usar gráficos: esquemas e imágenes de apoyo para contextualizar conceptos.	Síntesis de la información y esquematización de conceptos. Asociación gráfica de conceptos y gestión de la memoria visual.	Infografía sobre la fotosíntesis. Esquema mental sobre los derechos humanos.
2	Comic/historieta	<ul style="list-style-type: none"> Crear historias gráficas o textuales. Editores de imágenes, uso del papel y el lápiz. 	Crear historias con espacios en blanco y que el estudiante la complete. Invitar al estudiante a crear sus propias historietas.	Competencia narrativa para la generación de relatos. <i>Storytelling</i> como medio de educación para abordar conceptos complejos.	Historieta de un súper héroe. Uso del papel y material concreto. Tomar foto y compartir historieta.
3	Imágenes digitales	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes con información sobre conceptos. 	Buscar imágenes en Internet. Crear imágenes propias en papel y tomar foto.	Portabilidad de la información y gestión de la percepción icónica y visual.	Imagen sobre el ciclo del agua.
4	Video	<ul style="list-style-type: none"> Grabaciones cortas. Subir videos a YouTube con explicaciones. Videoconferencias grabadas y distribución. 	Hacer la clase desde un video corto y dinámico. Usar video-ejemplos de los temas.	Generación de contenidos animados para representar informaciones o datos complejos. Didáctica de la comunicación para el desarrollo de lenguajes técnicos más comprensibles desde la imagen, el audio y la animación.	Julio Profe. Tutoriales. Infografías animadas de temas específicos. Envío de links de videos.
5	Audiolibro	<ul style="list-style-type: none"> Disponibles en YouTube Se pueden crear como notas de voz por parte del docente. 	Uso del audio para recrear historias, caos y ejemplos. Ubicar el reto de invitar al estudiante a crear historias en audio.	El audiolibro es un recurso didáctico que apela al sonido, los silencios y el arte radial para promover la imaginación, el lenguaje simbólico y las abstracciones.	Audiolibro de una fábula. Audio sobre la explicación de un concepto.
6	Puzzles. Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones en línea o para celulares. Lógica y resolución de problemas. 	Crear rompecabezas con los estudiantes. Análisis de soluciones.	Fomenta la lógica, la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.	Jspuzzles.com

Elaboración propia.

2.2.4.4. Guías de aprendizaje o guías didácticas. Las guías corresponden al diseño instruccional y a la forma secuencial de orientar las unidades formativas con fines específicos. Son útiles para esquematizar el paso a paso de la mediación enseñanza-aprendizaje-evaluación. Así, en palabras de Aguilar (2004), la guía didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia porque promueve el aprendizaje autónomo y aproxima el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información) a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase). Se recomienda, a los maestros de primaria, su uso permanente para la organización sistemática de la actividad formativa.

La guía debe socializarse con el estudiante y esta debe convertirse en un manual.

Ejemplo: guía de aprendizaje de lectoescritura a través del cuento (ver TABLA NRO. 8).

TABLA NRO. 8. *Ejemplo de guías de aprendizaje.*

Asignatura	Ubicar el nombre de su asignatura		
Grado	Definir el grado o nivel		
Tema	Especificar el tema que va a desarrollar		
Objetivo	Competencia para desarrollar		
Proponer metas orientadas hacia lo que desea lograr en la lección.	Definir la competencia a promover en los estudiantes: ser, hacer, conocer y estar.		
Desarrollo de la guía			
Secuencia	Duración	Actividad	Recursos
1	Estimar en minutos cuánto dura la actividad	¿Qué van a realizar?	¿Qué se necesita para realizar la actividad?
2	Estimar en minutos cuánto dura la actividad	¿Qué van a realizar?	¿Qué se necesita para realizar la actividad?
3	Estimar en minutos cuánto dura la actividad	¿Qué van a realizar?	¿Qué se necesita para realizar la actividad?
Actividades evaluativas	Actividad		Valor/porcentaje
	¿Qué evidencias de procesos, productos o conocimientos deben realizar?		Peso de la actividad
	Ubicar los criterios de evaluación		Peso y definición de tipo de evaluación

Elaboración propia.

En los siguientes enlaces se podrán encontrar ejemplos de guías que el estudiante podrá desarrollar en línea o imprimir, para realizar diversas actividades formativas en áreas básicas de primaria:

- <https://www.edufichas.com/descargas/cuaderno-para-aprender-a-contar/>.

- <http://escuelanueva.org/porta11/es/materiales-de-aprendizaje.html>.

- <https://www.orientacionandujar.es/2015/02/10/completo-cuaderno-de-aprestamiento-trabajamos-la-grafomotricidad-nivel-inicial-blanco-y-negro/>.

2.2.4.5. Plataformas de aprendizaje: modalidad E-Learning y videoconferencia. Las plataformas de aprendizaje pueden definirse como aquellos programas que permiten diseñar cursos virtuales, en los cuales se desarrollan actividades con fines formativos (desde la generación de contenidos, foros, conferencias *online*, cuestionarios, wikis, bases de datos, glosarios hasta herramientas dispuestas para promover acciones educativas en diversas áreas del conocimiento). Las plataformas educativas, también llamadas plataformas virtuales, están constituidas por un *software* que se encuentra en Internet, el cual permite crear cursos y mantener, entre profesores y estudiantes, una comunicación síncrona y asíncrona. Generalmente, se forman por dos secciones: actividades y recursos. En la primera normalmente se hallan bases de datos, chats, consultas, cuestionarios, encuestas, foros, glosarios, tareas, wikis y otros. En la segunda, se pueden cargar archivos, crear carpetas, páginas, URL y otros (Lagunes y Lagunes, 2018). La TABLA NRO. 9 presenta ejemplos de plataformas que pueden usarse para el desarrollo de procesos formativos.

TABLA NRO. 9. Plataformas virtuales.

Nro.	Plataforma	Descripción	Acciones sugeridas	Ejemplos
1	Árbol ABC https://arbolabc.com/	<ul style="list-style-type: none"> Se divide por grados lectivos. Tiene cuentos, juegos e historias cortas. 	<ul style="list-style-type: none"> Orientar temas desde el juego. Uso del cuento. <i>Storytelling</i>. 	Explicación de la fábula.
2	<i>Apps</i> educativas	<ul style="list-style-type: none"> Sugerir el uso de <i>app</i> educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ubicar <i>app</i> en la tienda en línea sobre los temas. 	Duolingo.
5	Juegos digitales	<ul style="list-style-type: none"> Aprender desde la diversión. Aprender desde el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Que el estudiante juegue en línea. Preguntarle sobre su experiencia y su aprendizaje. 	Juegos de consolas de los cuales se aprende de historia, mitología o política.
6	<i>Moodle, Blackboard, Chamillo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Plataformas educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ingreso a plataforma institucional. Creación de cursos en plataformas gratuitas. 	Moodle Cloud 200 MB y 50 usuarios. gratis.

Elaboración propia.

2.2.5. Consideraciones finales

- La educación virtual en la actualidad implica la vinculación de los padres de familia. Ellos son actores que acompañan el proceso formativo en la primaria.
- El docente debe tener una apertura y una disponibilidad frente al cambio. No se trata de replicar los mismos modelos conductuales o tradicionalistas mediante una cámara, un audio o una conexión a Internet, sino de diseñar y gestionar recursos que promueven el aprender jugando, innovar descubriendo y motivar desde los nuevos formatos digitales para la educación.
- Es importante incluir el factor emocional y los valores que en casa se establezcan. La educación es un acto pedagógico en el cual, hoy, se redefine el papel del maestro y el papel de la familia como primer agente transformador en las prácticas vitales del niño.
- Las guías de aprendizaje permiten el desarrollo de secuencias didácticas asesoradas por el docente. Ellas tienen la posibilidad de constituirse en manual para que el estudiante sepa sobre cada una de las actividades y su proceso formativo no pare con la ausencia presencial del maestro.

- Es importante buscar las fuentes de apoyo, ayuda e información para fortalecer las competencias digitales docentes. Un reto actual es la creatividad para no solo buscar la herramienta, sino para motivar, desde su uso, el deseo de aprender.

2.3. Secundaria: las TIC en los procesos de formación

Como se menciona en los apartados anteriores, implementar las TIC en el aula de clase supone un reto para los profesores, aún más cuando se enfrentan a la población adolescente. En esa dirección, encarar el reto de cambiar la percepción de los jóvenes en cuanto a su visión de consumo en redes sociales y herramientas informáticas, y transformar la propia percepción se hacen necesarios para avanzar al ritmo de la sociedad. Sin embargo, según algunos autores, la tecnología ha sido rechazada en el aula y denominada gran distractor del proceso de aprendizaje. Según Amar (2004), la utilización de las TIC, aplicadas a la educación, debe tener –o al menos procurar– formar a ciudadanos y ciudadanas capacitados para integrarse en la sociedad contemporánea de forma autónoma y crítica. De esta manera, no se deben utilizar las herramientas tecnológicas como sustitutos de los recursos tradicionales.

La situación actual de la pandemia COVID-19 no pudo ser pronosticada por ningún educador. Aquella transformó las dinámicas de los procesos educativos abruptamente. Si bien no era posible predecir el reto al que se enfrentaría la educación actual; la tecnología ha pasado de ser un complemento, al canal y actor principal no solo de la comunicación con los estudiantes, sino también del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde que esta se integró al aula de clase, se ha transformado la manera de aprender, pues los jóvenes tienen acceso a mucha más información, ya que antes adquirían esta por medio de textos en las bibliotecas. Dicho acontecimiento convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje, puesto que ellos mismos buscan, indagan y deciden hasta qué punto llevar

una consulta sobre un tema dado en clase o de interés personal. De este modo, cuando el docente lleva al aula una temática nueva, suele suceder que algún alumno tiene nociones previas sobre la misma; todo ello gracias a su búsqueda en Internet. Asimismo, el maestro se remueve de su tradicional posición al dejar de ser el único con acceso al conocimiento, pues los estudiantes permiten visibilizar otros puntos de vista con entendimientos previos.

Antes de la contingencia, muchas instituciones educativas habían utilizado —de manera natural— las TIC y habían establecido aulas virtuales. En efecto, no todos consideraban la presencia del Internet en clase como un enemigo, sino más bien un aliado. Allí, se enfrenta el reto en relación con los jóvenes, puesto que surge la siguiente pregunta: ¿cómo lograr que un adolescente se interese en una clase virtual, teniendo a su alcance cientos de páginas que contienen, en su mayoría, contenidos dedicados al ocio y al entretenimiento? A partir de este aspecto, el docente debe entrar en el mundo del estudiante con el fin de estructurar la clase y pensar en los intereses de estos. Debe captar su atención, porque tampoco se debe denominar las redes sociales o páginas particulares como poco educativas; dado que todo puede ser educativo si se le brinda el enfoque correcto. Un ejemplo de esto son los grupos cerrados de Facebook, los cuales cada vez son más populares para tratar temas netamente escolares. Así, no solo se habla de una red social muy llamativa para las juventudes, sino también de un canal de comunicación bastante efectivo.

No se puede negar que los jóvenes son receptivos y, respecto a la tecnología, son bastante curiosos. En esa dirección, logran incorporar diversos usos de esta a la vida cotidiana. En este momento, los estudiantes que cursan entre el sexto y el undécimo grado de secundaria son denominados como *centennials*. Aquellos nacieron inmersos 100 % en el mundo de la tecnología y el Internet. Lo anterior permite suponer una ventaja con el objeto de implementar las TIC como pieza clave en el proceso formativo, ya que los alumnos cuentan con un dominio natural de

las tecnologías. Sin embargo, implica un desafío para los docentes, puesto que se hace necesario encontrar la forma de hablar en un mismo idioma, para generar tal integración de manera agradable, y sin tornarse obligatorio, aburrido y estresante.

En consecuencia, los formadores deben hallar las herramientas que puedan capturar la atención de los estudiantes. Puede sonar complicado hablar en su mismo lenguaje, a razón de haber nacido en una época diferente. No obstante, se debe tener en cuenta que los jóvenes atraviesan una etapa complicada en su proceso de crecimiento, donde cualquier actividad les da vergüenza o se encuentran en la búsqueda de aceptación social. Por esto se cohiben de desarrollar multiplicidad de actividades en su vida cotidiana. Unas actitudes poco adecuadas pueden fracturar el plan que, como docentes, se tenía planeado en la secuencia didáctica convencional.

En este sentido, es necesario encontrar la forma de transmutar a los estudiantes hacia figuras receptivas y participativas en el desarrollo de actividades propuestas en cada clase. Por ejemplo, una herramienta clave y que funciona tanto en niños como en adultos es Kahoot, debido a que como seres humanos no perdemos el instinto competitivo. Esta herramienta tiene la cualidad de tener muy atentos a los participantes sobre todo lo que sucede, dado que el objetivo de ocupar el primer puesto. Evidentemente este medio no es aplicable en todos los casos porque todo depende de la población y de sus necesidades. Pero, en términos generales, su aplicación podría funcionar muy bien, ya que implica el uso del celular por parte de los alumnos, lo cual llevaría a un alto grado de concentración.

Al tratar con una población más madura, como lo es secundaria, se encuentran jóvenes un poco más conscientes de la realidad. Por este motivo, es posible aplicar otras estrategias tales como el uso de la robótica, el desarrollo de *apps* y la creación de páginas web en torno a temas de interés personal. Por ejemplo, la

creación de una plataforma acerca del tema favorito del estudiante puede funcionar bastante bien, porque se trabaja sobre sus gustos. De esta manera, se lograría poner gran empeño por ser algo que le gusta o le interesa.

Los recursos anteriormente mencionados como la robótica, el uso de herramientas como Kahoot, y la creación de *apps* y páginas web funcionan bastante bien en clases de modo presencial. Es una realidad que, así como muchas de estas herramientas se pueden usar en el computador o en el celular, las estrategias de enseñanza y aprendizaje no son las mismas cuando se tiene a los estudiantes en sus casas expuestos a diferentes condiciones económicas, anímicas, ambientales, entre otras. Por lo tanto, aunque se estén usando las mismas herramientas —algo completamente válido—, se debe contemplar que hay una exposición a factores diversos, los cuales alteran las actividades planeadas. Estos son claros ejemplos de que la virtualidad tiene un espacio importante en las clases y más ahora cuando se deben implementar diferentes recursos en la virtualidad.

Cuando se suspendieron las clases presenciales el 15 de marzo del 2020 en Colombia, todas las personas enfrentaron la incertidumbre de no saber cómo se iban a desarrollar los contenidos del año lectivo. Los docentes, frente a esta necesidad, empezaron a tener en cuenta plataformas como Zoom, Google Meet, Jitsi, entre otras, las cuales brindan una sala de videoconferencia en vivo para grupos numerosos. Esta alternativa fue acertada para poder comunicarse con todos los estudiantes, pero en el afán de encontrar soluciones rápidas, quedó olvidada la parte práctica, muy necesaria durante las clases. Por tanto, se hace necesario implementar otros recursos que enriquezcan y complementen el discurso tales como los videos, las imágenes, el uso de otras páginas; al igual que otros elementos virtuales para asignar tareas y otro tipo de trabajos con el fin de dinamizar los contenidos como son las infografías, las presentaciones, los *podcasts*, las canciones o las historietas *online*.

Para la aplicación de todas estas herramientas los jóvenes son los primeros en participar y los más animados en formar parte de la actividad. Por ejemplo, es importante usar a favor de las clases el uso excesivo de WhatsApp, al igual que Facebook; dado que son aplicaciones bastante utilizadas por todos ellos. Por esta razón, generar espacios allí hace que los alumnos sean más receptivos, más participativos o, por lo menos, le garantiza al docente que el estudiante recibe y comparte la información de manera inmediata. Además, se pueden generar espacios divertidos, dado que no se trata de trasladar el documento PDF, tal cual, a Facebook o subir en estas plataformas simples y largos documentos. Lo ideal es conocer la actualidad en la cual se mueven los jóvenes y, así, coexistir en ella. Aprender sobre el uso de *stickers* o memes, los cuales funcionan para toda ocasión y logran ser divertidos y educativos al mismo tiempo. Esto no significa que los textos sean reemplazados o no sean bienvenidos, Pero sí es pertinente tomar en cuenta este tipo de ejercicios, puesto que mantiene a los estudiantes en sintonía con la clase e involucra simultáneamente su realidad.

En muchas ocasiones, no son solo los jóvenes quienes no están receptivos y dispuestos a entender. A veces son los maestros los que no están dispuestos a modificar y abandonar la educación tradicional, situación que los lleva a no entender que las actitudes, gustos e intereses de la sociedad actual no son los mismos de hace veinte años. Las formas de aprender han cambiado y, en ese mismo sentido, la educación debe transformarse para formar estudiantes más felices, porque no se trata de prohibir el uso del celular en clase o de satanizar el uso del computador, si no de convertirlo en aliado, para enseñar las herramientas con las que ellos pueden aprovechar la tecnología. Es fundamental manifestar que es posible divertirse y aprender, que las redes no son solo para el ocio. Hay todo un mundo por explorar; se tiene enfrente un aliado completo que brinda ayudas, recursos y, claramente, diversión y entretenimiento.

Por consiguiente, se debe hacer una reflexión sobre el quehacer en la actualidad, para así reconocer las falencias; capacitarse y, sobre todo, comprender que los niños y los jóvenes que acuden a la educación no son recipientes vacíos (Freire, 1970). Ellos tienen la capacidad suficiente para aportar conocimientos tecnológicos desde su experiencia, ya que nacieron en la era digital. Día a día, los estudiantes derriban el mito que concibe al docente como el único capaz de guiar y liderar el proceso. Ellos también tienen conocimientos previos y pueden enseñar al resto de la clase, incluso logran tener más experiencia que el maestro en el manejo de las TIC. Uno de los deberes del profesor consiste en abrir espacios de participación a los alumnos no solo para conocer sus habilidades y destrezas, sino para descubrir sus necesidades y poder enfrentar, de una manera completa, los diversos retos que surgen a diario.

Es importante resaltar que los jóvenes deben sentirse protagonistas del proceso educativo y sentir que están aprovechando su tiempo en algo verdaderamente interesante. Por eso, como ya se mencionó, el uso de las preferencias personales puede funcionar muy bien cuando no se habla de temas complejos y puntuales como la matemática, la física y la química. Se pueden traer a colación ejemplos de la vida real para que los jóvenes encuentren sentido en relación con lo aprendido y, más ahora, cuando no tienen acompañamiento constante por parte del docente. De tal manera, se les podría solicitar el uso de materiales cotidianos como ingredientes sencillos de comida y aunque claramente no todos los casos de química pueden ser observados fácilmente, estos recursos logran hacer la diferencia en una clase. En otros casos, como las asignaturas de ética, religión o sociales se puede facilitar la asociación a través de los gustos personales con la intención de amenizar los contenidos.

En definitiva, no fue posible predecir una situación como la que atraviesa la educación actual, pero, por ventura, dicha situación llega en el momento preciso para hacer uso de ciertos

recursos tecnológicos que, muchas veces, los docentes ignoran, sea por desconocimiento o por falta de interés, recursos, entre otros. Lo fundamental es lograr utilizar diversos recursos para dinamizar la clase, transformarla y no solo dar un discurso; lo ideal es complementar, ayudar y permitir la creación de espacios a los estudiantes con el objeto de proponer, investigar y participar en la construcción de nuevas ideas. Gracias a esta postura, ellos pueden entenderse como sujetos sociales y políticos, los cuales participan y toman decisiones importantes. Muchas veces son esos pequeños detalles lo que hacen la diferencia a la hora de compartir de manera propicia cierto conocimiento con las juventudes. Así, los maestros son responsables de formar y transformar la sociedad en un lugar feliz.

2.4. Acercamiento al uso pedagógico de las TIC en la formación universitaria

La educación es sin duda un aspecto fundamental para que la sociedad transforme escenarios y contextos, y para que establezca retos en pro del mejoramiento de su calidad. Sus procesos de mejoramiento deben responder a las necesidades contextuales e históricas en las que se ha hecho hincapié en otros apartados de este libro.

Al respecto, la educación superior es uno de los niveles educativos más llamados al establecimiento de dichos retos; al análisis de los contextos y a las investigaciones que den pie a procesos de formación holísticos e integrales; los cuales respondan a las necesidades del medio social, cultural e intelectual. En ese sentido, las TIC han sido uno de los aspectos más importantes para el surgimiento y puesta en marcha de nuevas prácticas académicas en contextos educativos en el nivel superior, donde los docentes y estudiantes, constantemente, plantean retos de forma innovadora y contextualizada. Aquí, se proporcionan elementos para la construcción de entornos educativos sólidos en donde

las TIC pueden ayudar a los actores del proceso a adquirir las capacidades requeridas para ser competentes en su utilización y construir:

... buscadores, analizadores y evaluadores de información; solucionadores de problemas y tomadores de decisiones; usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad; comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad (Paz *et al.*, 2009, p. 112).

Es importante mencionar que las TIC, en la docencia universitaria, pueden realizar un proceso de autoconocimiento y reflexión de las prácticas educativas a partir de los siguientes ítems de evaluación:

- *Presencialidad vs virtualidad, lugar de la enseñanza y el aprendizaje*: estos escenarios han estado presentes en muchos de los centros educativos, solo que el último ha estado posicionado por debajo. Estos han generado un choque debido a las diversas particularidades que ambos poseen. Aunque la finalidad del entorno es la misma, se pueden contemplar una serie de factores que cambian las reglas de juego a la hora de utilizarlas: los medios tecnológicos, la síntesis de los temas, la pedagogía de enseñanza, entre otros. Cada uno de estos elementos juega un papel diferente según el espacio en el cual se emplee.
- *Sincronía y asincronía*: Canal de comunicación y conversación docente-estudiante en relación con la extensión, la síntesis de contenidos y como se muestran realmente.
- *Momentos de la clase* (apertura, desarrollo y cierre): se genera una ambigüedad y entran en conflicto los docentes. Se sabe que estos momentos permiten un desarrollo de cualquier clase. No obstante, muchos de los maestros entran en discusiones debido a la duración de los tiempos. Estos usan la *magistralidad* como estrategia para solventar el momento virtual de las aulas. Es allí donde el estudiante toma decisiones de no seguir con ellas.

- *Comprender las necesidades y dificultades de los estudiantes:* significa repensar las formas de la virtualidad desde el asertividad y la comprensión de aquellas necesidades que han sido identificadas. Es decir, crear un vínculo con el estudiante y con otros docentes.

Dichos ítems llaman la atención sobre algunos elementos clave que aparecen cuando la educación y las TIC se *transversalizan*, pues se encuentra que las actividades, los espacios y los momentos de clase mutan en relación con los factores contextuales, los cuales se encuentran íntimamente relacionados con las necesidades y las dificultades de los estudiantes; aquellos que, a su vez, dependen de las características del medio social y económico que, en el año 2020, cambió de manera significativa debido a la pandemia mundial del COVID-19.

Así, docentes y alumnos no solo han tenido que adaptarse a un sistema educativo en contingencia, también han asumido un papel activo en la edificación conjunta de nuevos espacios, momentos, estrategias y métodos para la construcción de conocimiento. Estos se encuentran mediados por herramientas que posibilitan el permanecer juntos sin estarlo y estar conectados de formas sincrónicas y asincrónicas en un ciberespacio reconstruido por sus miradas, decires y reflexiones, en aras de una nueva educación mediada por la virtualidad.

En este contexto, la alfabetización digital cobra sentido, pues debe direccionarse la adquisición de habilidades técnicas y pedagógicas hacia el establecimiento de canales de comunicación entre los diferentes actores del proceso educativo con el fin de buscar un sentido crítico mediante la retroalimentación y las frecuentes reflexiones. Allí, la educación superior a través del análisis, las prácticas, la reflexión y la investigación se encuentra llamada a construir las bases para la edificación y puesta en marcha de un proceso educativo de calidad mediado por las TIC que, por supuesto, puede estar atravesado por la educación virtual y no presencial.

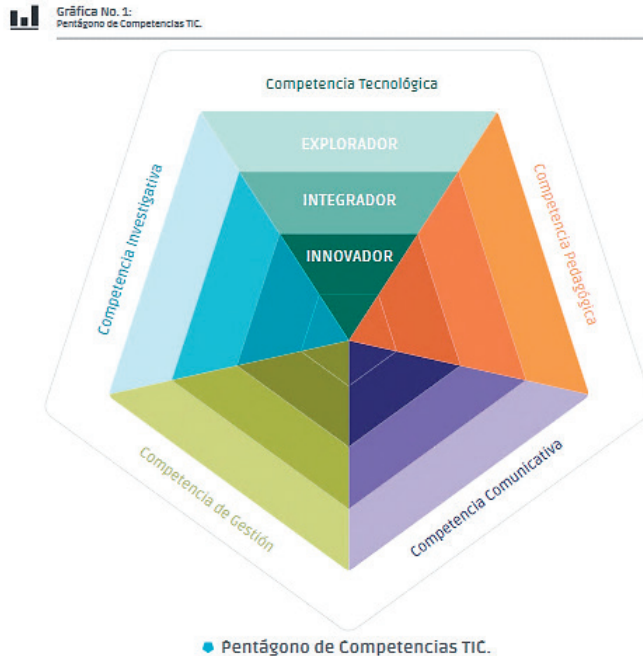
Cuando se habla de la educación virtual, se hace referencia a

... una modalidad de la educación a distancia; que implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica (Ministerio de Educación Nacional, s.f.)

De este modo, la educación virtual trasciende las cuatro paredes del aula tradicional y flexibiliza las temporalidades del acto educativo: sincronía y asincronía alternan su presencia en estos entornos virtuales, lo cual posibilita la mencionada flexibilización del tiempo y la trascendencia del espacio.

Asimismo, para que el establecimiento de estas nuevas dinámicas en la educación sea pertinente, contextualizada y de calidad; los docentes y estudiantes deben contar con las habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de las TIC, las cuales son necesarias para su óptimo desempeño en la creación y recreación del conocimiento. Por este motivo, la FIGURA NRO. 13 pone en consideración el pentágono de competencias TIC.

FIGURA NRO. 13. *Pentágono de competencias TIC.*



Tomada de Ministerio de Educación
Nacional de Colombia (2013).

Dicha figura corrobora que la competencia tecnológica no es un elemento errático y aislado, sino que complementa y es complementado por factores pedagógicos, investigativos y comunicativos. Así, en el marco de esta horizontalidad de competencias, el docente debe ser explorador, innovador e integrador de las TIC en su quehacer educativo.

En este sentido, dadas las condiciones históricas y contextuales mundiales y la mutación inminente del sistema educativo con su incorporación de otras maneras de educar en el ciberespacio, Imparciales: Red de Acompañamiento Docente ha trabajado en la formación y fortalecimiento de las competencias tecnológicas de

los maestros y estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira a través de la creación de estrategias tecnológicas, pedagógicas, comunicativas e investigativas. Estas han demostrado que sí es posible la construcción colaborativa y conjunta del conocimiento en otros sitios. Expandir la universidad al entorno del ciberespacio.

Se han creado mesas de ayuda para cada una de las facultades de dicha institución en donde, a través del acompañamiento grupal y personalizado, se ha trabajado en aras de esa adquisición y fortalecimiento de habilidades sobre las TIC en docentes y estudiantes. Destrezas que pasan por:

- La formación técnica en herramientas digitales de gestión del aprendizaje.
- La utilización pedagógica de herramientas digitales.
- Momentos de clase mediados por las TIC.
- Evaluación del aprendizaje mediada por las TIC.
- Gestión de ambientes virtuales de aprendizaje.
- Sincronía y asincronía en la educación virtual.

Dado que los estudiantes también han tenido que hacer un esfuerzo de adaptación a las nuevas condiciones; las estrategias de acompañamiento también fueron pensadas para ellos. Así, Imparciales ingenió planes integrales en formación tecnológica para los diferentes actores del proceso educativo, las cuales se explican a continuación:

2.4.1. Acompañamiento tecnológico por facultades a través de mesas de trabajo

Se creó, por cada facultad, una mesa de trabajo integrada por profesionales integrantes del Colectivo, quienes serían los

encargados de promover la adquisición y el fortalecimiento de habilidades tecnológicas en docentes y estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira.

De esta manera, las jornadas de compañía para maestros se pensaron como un proceso de formación, donde alrededor de ciento cuarenta conferencias fueron distribuidas por facultades con el fin de fortalecer, específicamente, los siguientes elementos:

- Planeación de clases virtuales.
- Encuentros sincrónicos.
- Creación de contenido digital.
- Gestión del aprendizaje.

Una vez establecidas las mesas de ayuda, se crearon agendas y temáticas de acompañamiento en su interior, pensadas en el marco de las necesidades puntuales de cada área del conocimiento. La FIGURA NRO. 14 presenta la agenda de acompañamiento a la Facultad de Ciencias de la Salud y la Facultad de Ciencias de la Educación.

FIGURA NRO. 14. *Agenda de acompañamiento a la Facultad de Ciencias de la Salud.*

AGENDA ACOMPAÑAMIENTO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD					
	LUNES 03	MARTES 04	MIÉRCOLES 05	JUEVES 06	VIERNES 07
8 AM - 10 AM	Herramientas de evaluación Google Forms (Isabel)	Herramientas de evaluación Drive (Marcela)	Herramientas de evaluación Google Forms (Isabel)	Herramientas de evaluación Drive (Marcela)	FESTIVO
10 AM - 12 PM	Google Meet Video tutorial (Nicolás)	Classroom Conociendo la herramienta (Nicolás)	Presentaciones interactivas en Power Point (Nicolás)	Jitsimeet (Miguel)	
2 PM - 4 PM	Conferencia abierta: ¿Cómo integrar las TIC en mis clases? (Stwar)	Google Meet (Miguel)	Infografías (Stwar)	Classroom Video taller (Nicolás)	
4 PM - 6 PM	Uso de Zoom (Miguel)	Herramientas digitales para la creación de recursos Genially (Stwar)	Loom (Miguel)	Screen Cast (Stwar)	

Elaboración propia.

FIGURA NRO. 15. *Agenda de acompañamiento a la Facultad Ciencias de la Educación.*

Conferencias y talleres Facultad de educación									
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES		Michaë	Aleja	Yonathan
08:00 AM	Conferencia abierta. ¿Cómo integrar las TIC en mis clases? Los profes YouTubers y Podcasters	Evaluación del aprendizaje	Planeación de clase Momento Inicio y Conceptual	Planeación de clase Cierre	Asesorías		Planeación de clase 1, 2 y 3	RED: Historietas e Infografías	Plataforma de Gestión del AZ
10:00 am	RED / Historietas e Infografías	Video 1 / Vid Explicativos	Video 2 / Grabación de Pantalla	Video 4 (Edición)	Asesorías		Google Drive como herramienta de trabajo colaborativo	Activades Contextualizadas: Dinamizando clases virtuales	Evaluación del aprendizaje
02:00 PM	Plataforma de Gestion del AZ	Activades Contextualizadas: Dinomizando clases virtuales	Video 3 (Edición)	Zoom	Asesorías		Video 1	Video 2	Video 3 y 4
04:00 PM	Meet	RED / Mapos mentales y presentaciones	Herramientas de Evaluación	Google Drive como herramienta de trabajo colaborativo	Asesorías		Meet	Zoom	Conferencia

Elaboración propia.

Asimismo, en la mesa de acompañamiento de Ciencias Ambientales, Ciencias Agrarias y Agroindustria se fortalecieron habilidades relacionadas con:

- *Representación de contenidos*: explicación técnica y uso pedagógico de herramientas y aplicaciones para representar contenidos, iniciar con la explicación del *Visual Thinking* y, posteriormente, con su traslación a un resultado creativo y gráfico.
- *Herramientas de evaluación*: utilización de las TIC para la evaluación diagnóstica, formativa y *sumativa* acompañada de su utilización en el marco del reglamento estudiantil y la política institucional.
- *Clases sincrónicas*: herramientas como Google Meet y Zoom en la generación de clases sincrónicas y comunicación con los estudiantes.
- *Otras temáticas relacionadas con el acercamiento a las TIC*: ciudadanía digital, redes sociales para la educación, herramientas de Google, entre otros.

Sumada a las mesas de acompañamiento tecnológico por facultades, se realizó una campaña comunicativa en la cual se informaba e incentivaba a hacer uso de los espacios de formación. A continuación, se comparte la publicación de la Jornada de Acompañamiento Docente realizada entre el 3 y el 14 de agosto de 2020, en el marco de la alianza que se generó, específicamente, con la Facultad de Ciencias Ambientales y Agrarias.

FIGURA NRO. 16. Estrategia comunicativa para el acompañamiento docente de la Facultad de Ciencias Ambientales y Agrarias.

Jornada de acompañamiento Para docentes UTP
Facultad de Ciencias Ambientales y Agrarias

Conferencistas y talleristas

Mg. Nubia Marina Bedoya Lic. Luisa Fernanda Jaramillo Lic. Paula Andrea Badillo R. Lic. Juan Esteban Jaramillo Est. Felipe Arias

LUNES 10	MIÉRCOLES 12
8 A.M. Conferencia abierta ¿cómo integrar las TIC a mis clases?	8 A.M. Clase sincrónica: Meet
10 A.M. Ciudadanía digital	10 A.M. Representación de contenidos: mapas mentales y conceptuales
2 P.M. Representación de contenidos: vídeo	2 P.M. Herramientas de evaluación: sumativa
4 P.M. Herramientas de evaluación: Diagnóstica	4 P.M. Classroom

MARTES 11	JUEVES 13
8 A.M. Classroom	8 A.M. Representación de contenido: Vídeos
10 A.M. Representación de contenidos: Infografías	10 A.M. Representación de contenido: Podcast
2 P.M. Clase sincrónica: Zoom	2 P.M. Redes sociales para la educación
4 P.M. Herramientas de evaluación: Formativa	4 P.M. Herramientas de evaluación

Viernes 14 de Agosto:
Asesorías personalizadas de 8 A.M a 4 P.M

Informes
Imparciales - Red de acompañamiento docente
imparciales.rad@gmail.com
Vicerrectoría Académica - Desarrollo Docente
desarrollodocente@utp.edu.co

Herramientas VIRTUALES

Elaboración propia.

2.4.2. Resultados

TABLA NRO. 10. *Resultados jornadas pedagógicas a través de mesas de ayuda.*

Facultad	Asistentes
Facultad de Bellas Artes y Humanidades	63
Facultad de Ciencias Agrarias y Agroindustria y Ciencias Ambientales	10
Facultad de Ciencias Básicas	208
Facultad de Ciencias de la Salud	45
Facultad de Ciencias Empresariales	448
Facultad de Ingeniería Mecánica	91
Facultad de Ingenierías	52
Facultad de Tecnología	55
Facultad de Ciencias de la Educación	44
Total	1016

Elaboración propia.

2.4.3. Conclusiones generales

La virtualidad ha representado, para algunos, un llamado de atención a sus metodologías de enseñanza. No obstante, en lugar de presentarse como amenaza, esta es una oportunidad para la renovación de la filosofía educativa y las prácticas que acarrea. Se ha comprendido que la educación es un proceso en constante mutación y de construcción colectiva, el cual conduce a retos gestados internamente o que son producto de dinámicas sociales externas. Así pues, los grandes desafíos requieren esfuerzos y una inteligencia colectiva.

Dicho lo anterior, vale la pena mencionar que el reto de acompañamiento a docentes no se ha llevado a cabo únicamente desde Imparciales. Este es un caso que, como se ha mencionado a lo largo de este libro, emerge de las inteligencias colectivas: docentes, egresados, estudiantes y directivos; es decir, de toda una comunidad universitaria, la cual ha realizado esfuerzos invaluable con el objetivo de fortalecer sus prácticas pedagógicas y ofrecer una educación de calidad en tiempos contingentes, épocas para repensar la educación desde las TIC.

2.5. Universo de las TIC, una oportunidad de innovación en el aula

Hoy en día la tecnología juega un papel elemental en la vida del ser humano. Esta, al depender del uso que se le dé, puede comportarse como un medio de encuentro y fraternidad para los seres humanos, pero ¿puede ayudar a educar? La respuesta es un total «sí». En esta era digital se cuenta, dentro del aula de clases —en la mayoría de los casos—, con los —bien llamados— «nativos digitales»; personas que, en diferentes situaciones, han compartido e interactuado con las nuevas TIC. Así pues, estos no son ajenos a las grandes transformaciones sufridas en el mundo, ahora completamente globalizado.

Las tecnologías se convierten en un motor para informar y generar participación por medio de la virtualidad y ofrecen diversas herramientas funcionales para los docentes y los formadores. Por esta razón, el universo de las TIC es una oportunidad de innovación en el aula, puesto que permite planificaciones instruccionales, las cuales muestran otras maneras de la metodología educativa pensada desde el uso de la *hipertextualidad*, la *multimedialidad*, los recursos electrónicos, las aplicaciones móviles y otros elementos educativos que son de gran utilidad en un mundo globalizado donde la tecnología y el ser humano se encuentran íntimamente ligados. En este sentido, resulta importante la realización de acoplamiento de las TIC a los contenidos de las clases como un

sólido aliado para la creación de estrategias didácticas y dejar de lado su concepción como agente externo y alejado del escenario de la educación.

Lo ideal es que los mitos que giran en torno a las TIC puedan ser reemplazados o impugnados con el objeto de brindarle una oportunidad a estas mismas en los procesos educativos, dado que son una gran alternativa en la solución de problemas de la educación, en el planteamiento de retos de aprendizaje y en la innovación educativa. Sin embargo, es menester comprender que estas bondades no se dan *per se*. En escenarios formativos, por ejemplo, debe ser el pedagogo el encargado de buscar, dentro de la gran variedad de herramientas ofrecidas por las TIC, las más apropiadas para el desarrollo de una temática que responda al *por qué* y al *para qué* de su utilización dentro de determinado contexto, pues su incorporación o utilización en ambientes educativos debe ser pensada y planeada bajo fines y objetivos concretos, los cuales aporten, significativamente, al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Así, no se trata de incentivar el uso de plataformas y entornos colaborativos virtuales sin tener una intención clara, sin una planeación pedagógica y sin una didáctica mediada por las TIC.

Con el uso justificado de un videojuego, de una canción, de una película, de aplicaciones en celulares, incluso, de las redes sociales es posible generar diversos espacios de intercambio de conocimientos en el aula. Al poner el ejemplo del videojuego, el usuario o jugador se encuentra en situaciones donde se le plantea la generación de estrategias para el cumplimiento de una determinada tarea, lo cual puede generar un espacio de entretenimiento y diversión, además de un reto y un pensamiento complejo. Este último posibilita un espacio de aprendizaje en el que, a través de la creación de estrategias para la solución de problemas, la persona trabaja el pensamiento abstracto y lógico matemático, y adquiere habilidades para la agilidad mental y la generación de varias alternativas de cara a un mismo problema;

sin contar con el nuevo vocabulario que puede aprender, en caso de que los videojuegos traten temáticas espaciotemporales, geográficas, de alguna área específica de conocimiento o, incluso, de otros idiomas. Pero eso no es todo, además de brindar estas bondades, cuando los videojuegos son de multijugador, se incentiva el trabajo en equipo; se trabaja la comunicación asertiva; se aprende a ganar y a perder; se aprende a distribuir el dinero u objetos que se brindan en cada misión, al fomentar el principio de equidad y solidaridad social; y se fortalece la capacidad de toma de decisiones. De esta manera, dichas situaciones se pueden aplicar en escenarios presentes en la vida cotidiana tales como el saber trabajar en equipo por medio de alianzas con otros.

Por otro lado, el ser humano ha evolucionado y ha creado una serie de artefactos, los cuales han servido para su quehacer; por lo tanto, los estudiantes actuales están en una época o era diferente y contraria a la de sus docentes, aquella plagada de objetos que, cotidianamente, complementan las tareas de la vida diaria en un sinnúmero de aspectos y, sin duda, pueden tener otros usos como los educativos y pedagógicos, los cuales pueden ser descubiertos por los alumnos y maestros con un poco de incentivación y creatividad. En consecuencia, no se trata de que los educandos dejen de lado estas nuevas tendencias tecnológicas o que los profesores de antaño se adapten abruptamente a los cambios; es preciso el establecimiento de contratos didácticos entre ambas generaciones —los nativos digitales y los inmigrantes digitales— que permitan una apertura a lo nuevo, a lo diferente, a las otras maneras de enseñar y aprender; en suma, a una actitud de enseñanza y aprendizaje bajo los preceptos de la *enseñabilidad* y la *aprendibilidad*. Así,

Los Inmigrantes Digitales, [*sic*] piensan que los métodos por los que ellos aprendieron no están obsoletos, sino que los que empiezan su formación rechazan el esfuerzo y la seriedad, como también les ocurrió a ellos cuando se iniciaban. Habitarse a los métodos tradicionales, pues, sólo sería cuestión de tiempo y voluntad, más que de intentar hablar la misma “lengua” tecnológica (Prensky, 2010, p. 6).

De esta forma, los pedagogos deben prestarse al cambio y permitir la incorporación de las TIC en sus labores desarrolladas en el aula. Este proceso, por supuesto, incorpora a las personas que se convierten en los —bien llamados— «inmigrantes digitales», los cuales hacen uso de la tecnología, pero no nacieron con ella. Cabe destacar que los «nativos digitales» nacieron con lo tecnológico y, en algunas ocasiones, su formación en el aula ha sido por el «mundo digital» de los videojuegos por medio del computador, la televisión, el vídeo y el Internet. En cuanto a los «inmigrantes digitales», su entorno de aprendizaje se basa en el ritmo de cada uno y, a su vez, en la adaptación con todo lo que los rodea, es decir, en el ambiente; siempre y cuando se mantenga una conexión con el pasado. Es menester reconocer que el uso de las TIC en la educación conlleva a un aprendizaje mutuo entre los «nativos digitales» e «inmigrantes digitales», quienes se convierten en mediadores de las tecnologías en el aula de clase.

Es importante que cada institución educativa genere la integración y el reconocimiento de las TIC. No obstante, se debe mencionar que, en la realidad, estas no llegan a todos los sectores del país, puesto que no se cuenta con las mismas posibilidades y herramientas digitales para el aula de clase en todo el territorio. En este caso, se debe trabajar con elementos que se encuentran al alcance y siendo conscientes sobre la búsqueda de estrategias de ¿cómo? estas comunidades pueden integrarse. Las tecnologías no son simplemente el computador e Internet, estas son determinadas por las metodologías de los docentes para la solución de unos problemas, dado que no se trata de tener cantidad sino calidad, además de la intención pedagógica para que los estudiantes puedan generar o complementar, relacionar y hacer introspección del tema. Todo ello al tener en cuenta lo dicho por Rueda (2010) cuando expresa: «De ahí que se conciban aquí dichas tecnologías, más que aparatos y cables, como dispositivos de socialización y nuevos escenarios de configuración de subjetividades que, por acción de la agencia humana, devienen políticas» (p. 7). Así, las tecnologías surgen como dispositivos, los cuales, en algún momento, permiten

que las personas desarrollen diversos puntos de vista y configuren sus propios escenarios de interacción virtual. Estas permiten que haya un acercamiento con la realidad fuera de la cotidianidad y también pueden ser aplicadas en aspectos educativos, dado que, a través de ellas, el estudiante puede encontrar diversas alternativas para su aprendizaje, puesto que tienen diferentes intereses, ritmos y estilos de estudio. Las nuevas TIC abren una infinidad de oportunidades para potenciar el «aprendizaje personalizado» y la pluralidad de formas de aprendizaje, pues este se constituye en un fin y no en un medio, dado que

Con el apoyo de las TIC es posible lograr un aprendizaje personalizado y adaptativo, ya que tienen el papel de facilitar el acceso y distribución de los contenidos en red y la interacción entre los participantes (aprendices, profesores tutores —los llamamos “aprendices con habilidades, conocimientos y actitudes académicas y profesionales”—, padres —en caso de tratarse de niños o jóvenes—) (Trabaldo y Lorenzatti, 2015, p. 3).

Del mismo modo, ofrecen herramientas que permiten regular el aprendizaje de cada uno y poner a su alcance muchas opciones como lo son: ver, escuchar, leer, conversar, crear y dar uso de la *multimedialidad* donde el docente adopta un papel de guía.

Respecto a las tecnologías cabe resaltar que estas no solo se tratan de conectividad y conexión, pues en este caso se utilizan para hacer referencia al hecho de tener o no Internet. Tampoco se relacionan con poseer un celular, un computador, un televisor o un radio. Estos son artefactos, equipos o dispositivos tecnológicos que, mientras están quietos —sin ninguna intervención por parte del docente—, no se convierten en mediadores; a menos que cumplan una clara función, la cual apunte al desarrollo de un contenido en el aula de clases y responda a un proceso significativo para los estudiantes.

Por consiguiente, se generan ciertas preguntas como: ¿qué se puede usar?, pues para mostrar un producto audiovisual, por

ejemplo, en caso tal de no contar con conexión a Internet en la institución educativa, previamente el docente puede descargar ayudas tales como videos, imágenes, aplicaciones, entre otras. El teléfono móvil se convierte en una herramienta fundamental que sirve como dispositivo para compartir las evidencias con los estudiantes. Ahora bien, si se cuenta con conectividad a Internet, otra opción son los diversos bancos de conocimiento, en los cuales se encuentran, de manera virtual, desde galerías de museos hasta temas relacionados con las matemáticas. Por otra parte, las videoconferencias son lo más usado para las clases virtuales en la actualidad, estas pueden estar acompañadas de diversos elementos para la retroalimentación y el acompañamiento antes, durante y después de la lección, es decir, los momentos iniciales, conceptuales y de cierre del aula, los cuales pueden ir acompañados del uso de herramientas que sirven para dinamizar momentos con una finalidad específica y para cumplir con los objetivos de la clase. Todo ello en relación al reconocimiento de los saberes previos de los estudiantes y a las respectivas actividades que emplean grandes soportes como sitios de evaluación, realización de mapas mentales y conceptuales, videos animados, historietas, tableros virtuales, infografías, laboratorios de ciencias, entre otros.

A partir de esto se genera una conclusión en cuanto a las TIC, la cual ofrece recursos educativos virtuales donde las herramientas digitales son de gran trascendencia para el ser humano, ya que se constituyen como mediadoras para la divulgación y diversificación de la información, al ser óptimas en cuanto a la unificación y colectividad de saberes, y al forjar una sociedad del conocimiento cuyo principal elemento es la interacción, tanto en el quehacer de actividades laborales o académicas.

Referencias

- AGUILAR FEJOO, R. M. (2004). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL. *RIED*, 7(1/2), 179-192. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/1082>.
- AGUSTÍN LACRUZ, M. C. (2010). *El contenido de las imágenes y su análisis en entornos documentales*. Ediciones Universidad de Salamanca. <http://eprints.rclis.org/15921/1/978-84-7800-166-8-0085-0116.pdf>.
- ÁLVAREZ GARCÍA, I. y TOPETE BARRERA, C. (2004). Búsqueda de la calidad en la educación básica. Conceptos básicos, criterios de evaluación y estrategia de gestión. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 34(3), 11-36. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27034302.pdf>.
- AMAR, V. (2004). Los cuatro jinetes de las nuevas tecnologías y la educación a distancia. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (22), 99-108. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61224/37238>.
- BELLOCH, C. (2002). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>.
- CANTILLO, L. (2018). Cómo eliminar la brecha en educación rural y urbana. *Semana*. <https://funade.edu.co/blog-post/como-eliminar-la-brecha-en-educacion-rural-y-urbana/>.
- CASTILLO, M. (2010). La profesión docente. *Rev Med Chile*, (138), 902-907. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rmc/v138n7/art17.pdf>.

- CZERWONOGORA, A. (2014). El aprendizaje en la era digital: nuevos escenarios para el mundo conectado. En E. FIORE y J. LEYMONIÉ, J. *Didáctica práctica para enseñanza básica, media y superior* (pp. 235-258). Editorial Grupo Magrú. https://www.researchgate.net/publication/301651245_El_aprendizaje_en_la_era_digital_nuevos_escenarios_para_el_mundo_conectado.
- FREIRE, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- GARCÍA ARETIO, L. (2008). *Rasgos de la EaD de siempre*. Editorial BENED.
- IMPARCIALES.OFICIAL. (2020, 26 de marzo). *Estrategias y herramientas para la educación virtual en primaria* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=h7nudeK8Zfo>.
- LAGUNES DOMÍNGUEZ, A. y LAGUNES DOMÍNGUEZ, P. (2018). Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas. En A. LAGUNES DOMÍNGUEZ, Y. A. JIMÉNEZ NIETO y M. MANCILLA GÓMEZ (Coord.), *Estrategias organizacionales e innovación tecnológica* (pp. 118-125). Editorial Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente (Cenid AC). https://www.researchgate.net/publication/328642287_Plataformas_educativas_para_mejorar_el_proceso_de_aprendizaje_en_organizaciones_educativas.
- LEY 115 DE 1994. (1994, 8 de febrero). Congreso de Colombia. Diario oficial No 41.214. http://normograma.sena.edu.co/normograma/docs/ley_0115_1994.htm.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (s.f.). *Educación virtual o educación en línea*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1
- MONTES MIRANDA, A. J.; GAMBOA SUÁREZ, A. A. y LAGO DE FERNÁNDEZ, C. (2013). La educación básica en Colombia: una mirada a las políticas educativas. *Saber, Ciencia y Libertad*, 8(2), 143-157.
- OPPENHEIMER, A. (2018). *Sálvese quien pueda. El futuro del trabajo en la era de la automatización*. Debate.
- PAZ RAMÍREZ, S.; MÁRQUEZ, D. A.; PADILLA VEDIA, J.; TORREJÓN TEJERINA, E. y MCLEAN, S. (2009). Las TIC en la docencia universitaria. *Ánfora*, 16(26), 111-130. <https://www.redalyc.org/pdf/3578/357834258008.pdf>.
- PRENSKY, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK, S.A. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).
- RUEDA ORTIZ, R. (2010). Ciudadanías, política y tecnologías: lo (im) posible de otras formas de lo común. *Revista Comunicación y Ciudadanía*, (3), 6-19. <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/comciu/article/view/2015>.
- SANZ GIL, J. J. (2012). *WhatsApp: potencialidad educativa versus dependencia y adicción*. Universidad Camilo José Cela. <http://dim.pangea.org/revistaDIM30/docs/OC30whatsapp.pdf>.
- SANZ, R. (1990). El diagnóstico Pedagógico desde la perspectiva de programas de intervención en Orientación Educativa. Bordón. *Revista de pedagogía*, (42), 65-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=54324>.

- SUÁREZ, C. (2010). Aprendizaje colaborativo e interacción asíncrona textual en contextos educativos virtuales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (36), 53-67. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128004.pdf>.
- TRABALDO, S. y LORENZATTI, G. I. (2015). Personalización del aprendizaje a través de tecnologías digitales. Tecnologías, docencia y calidad en educación en línea [Ponencia]. 3.º *Jornadas de TIC e innovación en el Aula*, La Plata, Argentina. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/48851/Documento_completo_.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- VARIS, T. (2007, 27 de septiembre). *Nuevas formas de alfabetización y nuevas competencias en el e-learning*. <https://www.arthecrow.org/nuevas-formas-de-alfabetizacion-y-nuevas-competencias-en-el-e-learning/>.
- VYGOTSKY, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- YONG, E. y BEDOYA, D. (2016). *De la educación tradicional a la educación mediada por TIC: Los procesos de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI*. Virtual Educa. <http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puertorico/1061-184b.pdf>.

3

**CAPÍTULO
TRES**



Estrategias didácticas a partir de plataformas digitales

Cesar Darío Salazar Ríos
Juan Manuel Rojas
Vanesa Alejandra Cortés Torres
Juan Esteban Jaramillo Osorio

3.1. Facebook, de red social a red de apoyo colaborativo en el aula

Facebook es una compañía de origen estadounidense creada, en el año 2004 por Mark Zuckerberg, como una plataforma de interacción y de intercambio de información social. Inicialmente, se utilizó entre universidades de la ciudad de Boston y, en el año 2006, amplió su registro para cualquier usuario que contara con una conexión a internet y asegurara tener más de trece años. Esta plataforma es considerada, actualmente, la red social más utilizada alrededor del mundo. Es importante destacar que el acercamiento a este medio en el presente artículo es con el fin de poder dilucidar, en alguna medida, sus potencialidades y usos en el campo educativo, los cuales no fueron concebidos en su creación.

Al realizar un abordaje conceptual acerca de las posibilidades del uso educativo de Facebook, se estaría enfrentando un arduo trabajo de recopilación bibliográfica, dada la cantidad de investigaciones que se han realizado en torno a la temática. En este documento se destacan los estudios de Espuny *et al.* (2011) y Gómez (2012).

A dicha red social se le han atribuido potencialidades de uso en el campo empresarial, en el *marketing* y en espacio periodístico; de hecho, un estudio publicado por la Universidad Oberta de Catalunya analiza el nivel dialógico y la actividad de las grandes empresas en social media, con el objetivo de identificar buenas prácticas que permitan a los profesionales de las relaciones públicas usar los medios sociales de forma estratégica y asegurar que todas las áreas de conocimiento han encontrado, en esta red, un uso acorde a sus necesidades (Aced y Lalueza, 2018). Dado que es en ellas en las cuales se permite discutir y desarrollar el uso que se le da a este espacio desde la educación.

Esta es una idea que hoy se ha puesto en otro nivel de discusión. No se habla de una apuesta innovadora frente a las potencialidades de su uso en diferentes contextos, pero sí de empezar a discutir, de una manera más precisa y concreta, sobre las múltiples funcionalidades que la red social puede brindar en los espacios de enseñanza-aprendizaje. Esta tendría que ser una herramienta necesaria en procesos de aula y un apoyo en procesos virtuales, presenciales o de educación a distancia por las grandes potencialidades de soporte académico, las cuales posee y se abordarán en el desarrollo de esta propuesta.

De esta forma,

Las redes sociales son herramientas útiles para que un grupo de personas puedan potenciar su comunicación, sentirse parte de una comunidad y cooperar entre ellas en tareas comunes. Estas características pueden hacer que su uso sea conveniente

en entornos educativos, con el fin de potenciar la motivación y la participación del alumnado en el proceso de aprendizaje, la interacción y la colaboración e intercambio de información (Garrigós *et al.*, como se citó en Iglesias y González, s.f., p. 2).

El éxito de las redes, en especial de Facebook, hace que la tasa de acceso a ellas, entre los jóvenes, sea casi del cien por cien (Iglesias y González, s.f.). Su uso habitual se encuentra basado en el ocio y no parece plantearse que también pueda servir para el aprendizaje (Espuny *et al.*, 2011).

Ahora bien, es necesario que para cualquier discusión acerca de la educación o de los procesos de enseñanza —aprendizaje o cualquier elemento relacionado con la pedagogía— se refiera al uso de tecnologías, al manejo de herramientas digitales y a la producción de contenido multimedia. Es una realidad de la cual no se puede escapar como docentes y que entre más rápido se entienda y se apropie, más rápido se pondrá en práctica.

La relación entre nuevas tecnologías y educación es un tema que avanza cada día, relación que, con los nuevos avances educativos y tecnológicos, cada vez se hace más cercana y necesaria. «Las TIC en todos los ámbitos de la vida humana, y fundamentalmente en la educación superior, demandan una comprensión holística y crítica de su naturaleza e impacto» (Yiğit, como se citó en Aguiar *et al.*, 2019, p. 2). «Estas tecnologías y su vertiginoso desarrollo han creado nuevas preocupaciones y necesidades en el ámbito educativo. Sin embargo, “estas mismas [...] pueden convertirse en motor de cambio e innovación”» (Hernando, como se citó en Aguiar *et al.*, 2019, p. 2). La discusión ya no radica en la necesidad de relacionar la tecnología y la educación, se centra en cómo aprovechar el gran potencial de las nuevas realidades tecnológicas a los procesos educativos. Aquí una propuesta para ella:

3.1.1. ¿Por qué usar Facebook como apoyo en el aula?

Se pueden establecer varios aspectos, los estudiantes están ahí, se perciben y se reconocen en este espacio virtual; sus familias también lo están, al igual que los compañeros de labores docentes. Las instituciones educativas a las cuales se pertenece también tienen una presencia activa en esta red. Así, de acuerdo con «... el estudio [...] de We Are Social y Hootsuite en enero de 2020, Facebook contó con cerca de 2.449 [sic] millones de usuarios activos...» (Corredor, 2019).

Teniendo en cuenta el elevado volumen de usuarios que posee Facebook, el nivel de uso que se le da y el tráfico de información constante, hay que considerar la forma en la cual los estudiantes han apropiado dicha red social —aunque algunos les cueste entender—, dado que la herramienta les resulta muy cercana, la conocen, la dominan, conviven con ella a diario, saben su funcionamiento, forma parte de su vida, han aprendido a generar otro tipo de interacciones más allá del ocio o del entretenimiento, descubrieron su potencial de diversas maneras. Es decir, realmente la viven, por lo cual

Hay que tener en cuenta que los jóvenes estudiantes son más autónomos, incrementan el autoaprendizaje y les es más fácil el aprendizaje online. Están hiperconectados a internet [sic] y lo usan sobre todo desde el teléfono móvil, aunque también desde el ordenador, tablet, aplicaciones y otros dispositivos (Dowling, 2015, p. 21).

En diferentes artículos académicos, algunos de ellos abordados a lo largo de esta propuesta, se presenta esta red como un soporte a los procesos de aula —bien sea virtual o presencial— y se enfatiza en la idea de «apoyo», pero con el temor de dejar toda la responsabilidad en dicha herramienta. Se considera pertinente expresar que esos temores deben ser cosa del pasado y que, además de simplemente ser un sostén, se puede convertir en un aula o plataforma virtual, al usarla como otros recursos

tales como Moodle o Google Classroom. Situación que requiere de un esfuerzo por parte de los docentes en la medida que se deben apropiarse del espacio, tanto o más de lo que lo hacen los estudiantes. Así,

Varios autores proponen que para reducir brechas digitales y culturales entre profesores y estudiantes y que mejoren sus relaciones interpersonales, hay que integrar la tecnología en las prácticas educativas y comunicativas. Para ello, los docentes deben disponer de alfabetización digital básica e integrarla en su práctica didáctica (Esteve *et al.*, 2016).

Ante este panorama resulta una gran pregunta: ¿cómo convertir Facebook en el aula de clase?

Una de las tantas posibilidades que la red ofrece es la creación de grupos privados los cuales, de entrada, quitan un temor generalizado por parte de los docentes al hacer uso de estas herramientas: el manejo de la privacidad. Se quiere usar la red como aula virtual o de apoyo a algún curso, pero se desea conservar el perfil para seguir usándolo de manera personal, es decir, sin compartir contenidos privados con los estudiantes, a saber, separar lo personal de lo profesional. Esta situación se logra de manera muy sencilla, simplemente al crear un grupo privado.

Ahora bien, se piensa en los recursos mínimos necesarios para orientar una clase como por ejemplo libros de texto, material didáctico, imágenes, textos de referencia, pizarra, entre otros. En el desarrollo de esta, después de explicar el tema, se podría requerir que los estudiantes formen grupos, discutan el tema, saquen conclusiones y las expongan, elaboren preguntas. También se necesitaría generar una evaluación mediante un test o una encuesta y, aunque parecen muchos elementos, quienes han afrontado la preparación y desarrollo de una clase saben que estos son simplemente elementos básicos. Lo importante es entender que todos y cada uno de los recursos (y algunos más) se pueden

trasladar a un grupo de Facebook para hacer uso de ellos de forma interactiva —sincrónica o asincrónica— y, lo más importante, creativa y divertida para los alumnos.

Dentro de los medios que permite el grupo de Facebook se pueden destacar: texto de carácter ilimitado, fotografías, creación de eventos, compartir cualquier elemento multimedia, crear videos grupales, cargar y fundar archivos, realizar encuestas, establecer chats en subgrupos y un sinnúmero de posibilidades, las cuales día a día se actualizan y se mejoran.

3.1.2. Otros aspectos para destacar

Estudios de MOOCs por la Pennsylvania State University and Pacific Northwest National Laboratory confirman que los estudiantes se sienten más próximos al profesor y existe una mayor colaboración y apoyo moral entre ellos a través de la creación de un grupo de Facebook (Educared, s.f.).

De esta manera, dicho grupo forma una comunidad educativa con intereses comunes (Viñas, 2016), en la cual es importante que el ambiente de empatía y apoyo sea constante durante los procesos de aula para que el estudiante no se sienta aislado y potencie su confianza y participación.

¿Han notado que cuando a un estudiante se le pide participar verbalmente en una clase presencial su primera reacción es de miedo y lo embarga un sentimiento de falta de confianza? Pero cuando la situación es virtual y se le pide participar de un foro, el caso no es tan diferente y se empiezan a dilucidar un sinnúmero de situaciones como: estar de acuerdo con todos sus compañeros y con todos los aportes; extenderse más de lo necesario en sus participaciones fuera de lo establecido y forzarse al uso, en ocasiones desmedido, de un lenguaje elaborado y extenso. En los grupos de Facebook tal como lo postula Viñas (2016), gracias a la cercanía que siente el estudiante con su grupo y su maestro, estas

prácticas se reconfiguran más y sus participaciones son concretas, tranquilas y menos forzadas. Por tal motivo, el reto como maestros es que no se pierda el rigor académico.

También se deben considerar otros elementos importantes: Facebook es gratuito, facilita un debate perdurable en el tiempo por su posibilidad de interacción asincrónica, es amigable y permite establecer normas de uso y comportamiento que fortalece las buenas prácticas digitales. Realmente se podrían pasar buenas hojas al explicar las potencialidades de la red, pero ejemplificarlo a través de una práctica de aula sería más pertinente.

3.1.3. El uso de redes sociales desde una aproximación teórica

Para efectos del desarrollo de la propuesta es importante destacar algunos elementos teóricos que pueden brindar un apoyo y entendimiento más claro. Para este caso, se realizará desde la propuesta teórica del *conectivismo* propuesto por Siemens (2004), la cual ha sido postulada como la teoría del aprendizaje para la era digital. Esta busca explicar elementos importantes de las nuevas formas de comunicación, interacción y aprendizaje mediado por las tecnologías; donde el punto de inicio es el individuo.

Estas conexiones se pueden desarrollar de una manera más precisa y práctica a través del uso de redes digitales y redes sociales.

En el conectivismo, la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento [...] El conocimiento en las redes no es controlado ni creado por ninguna organización formal, sin embargo, las organizaciones pueden y deberían “conectarse” a este mundo en constante flujo de información y extraer su significado (Pressbooks, s.f.).

Giesbrecht (2007) indica que el Conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes

sociales, o herramientas colaborativas. Siemens (2003) (citado por Giesbercht, 2007) indica que en este contexto el rol del educador es crear ecologías de aprendizaje, dar forma a comunidades, y liberar al interior del medio ambiente a quienes han aprendido. De esta manera se asegura la reproducción del conocimiento a través de la interacción de los nodos (Gutiérrez, 2012, p. 115).

Es importante destacar la labor tomada como docentes y tutores al apropiarse de estas comunidades digitales establecidas que, a pesar de su naturaleza de interacción social, llegan a convertirse en un espacio de intercambio educativo y de aprendizaje constante bajo una clara orientación.

3.1.4. Una experiencia significativa

Como docente he orientado un curso en el programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa en la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia, denominado «Didáctica de la comunicación oral y escrita», dicho curso se orienta durante tres horas semanales en un tiempo de dieciséis semanas y es de carácter netamente presencial. Desde el inicio del curso, a los estudiantes se les solicita unirse a un grupo de Facebook, el cual ha sido previamente creado y en el cual se configura no solo la privacidad, sino que se organiza la información necesaria para que cada estudiante sepa cuáles son las condiciones al participar y publicar. Uno de los objetivos principales del curso es fortalecer, en los alumnos, sus competencias orales y escritas desde la creación de textos de diferentes tipos y desde las múltiples formas en que dichos escritos pueden ser llevados a la oralidad.

Para esto se realizan diversas lecturas en las clases y se discuten posteriormente. En muchas ocasiones los estudiantes se sienten coartados al tener que leer ante un público, tipos de texto de un nivel complejo como la poesía o textos dramáticos. Para poder solventar un poco la situación, después de cada clase, se da indicaciones para que se graben en videos cortos y se compartan en el grupo —en tiempos específicos y bajo unas condiciones

previamente discutidas—. Dichos videos deben ser comentados por todos los compañeros para así generar apreciaciones, consejos, recomendaciones, preguntas y todo aquello que pueda darse en términos del mejoramiento oral de sus colegas.

Este tipo de estrategias quitan al estudiante la presión del público en vivo y permiten que, en una amena conversación de redes, descubran falencias por mejorar o facultades por potenciar. En este grupo se dejan anuncios importantes, se crean retos entre compañeros, se solicita el compartir información teórica o de contexto frente a los temas del curso. Todo ello se afianza cuando se llega a los encuentros presenciales.

3.1.5. Experiencias en tiempos de aislamiento

Como bien es sabido, el aislamiento obligatorio en el cual se vieron inmersas las personas, por cuenta de la pandemia ocasionada por el virus COVID-19, obligó a las instituciones educativas, docentes y estudiantes a volcarse de una manera frenética y dramática a las redes virtuales para poder mantener vivos los procesos de enseñanza en el aula. Esta situación significó un reto nunca antes visto por los docentes, ya que ellos se tuvieron que reinventar frente a todos los procesos académicos. Para el caso del curso presentado como experiencia significativa, se tomó la decisión de resolverlo a través de las redes sociales. No se hizo uso de ninguna plataforma virtual comúnmente utilizada para espacios educativos, ni se realizó ningún tipo de acuerdo con los estudiantes diferente a los realizados el primer día de clases. Simplemente se continuó con el grupo de Facebook como si nada hubiese cambiado, en aquel se compartía información; se determinaban actividades, tiempos y modos de entrega; se controlaba asistencia; se generaban discusiones; se seguía en el fortalecimiento de lo oral y lo escritural y hasta se diseñó un proyecto colaborativo para la creación de relatos y narrativas en tiempos de cuarentena. Se trató de seguir el proceso al hacer uso de las redes sociales y digitales y al explotar al máximo sus funcionalidades.

3.1.6. A manera de conclusión

La discusión propuesta plantea el uso de Facebook como un apoyo al proceso educativo mediado por la virtualidad o la distancia. Aquel es opción a otras redes sociales o plataformas estrictamente educativas, ya que existen diferentes herramientas digitales que pueden apoyar un proceso de aula de manera muy acertada. La idea va en términos de aprovechar su uso masivo y la cercanía de los estudiantes con esta red social para involucrar estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Al igual que Espuny (2011) se ha comprobado que los procedimientos didácticos amparados en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación suscitan un interés que [en ocasiones] las metodologías tradicionales no tienen. [De ahí] El valor añadido [...] [que puede darse a] las redes sociales, [...] [en ese] atractivo que parte del acercamiento entre aprendizaje formal e informal, en la sencillez y el fomento de la comunicación entre alumnos, en la capacidad de descentralización y modulación de las actividades de centro o de aula, entre los que destaca la facilidad para compartir contenidos y generar foros de discusión (Iglesias y González, s.f., p. 8)

Esta es solo una manera en que podría hacerse uso de la red social. Su utilización dependerá siempre de las necesidades de cada docente y de cada curso. Lo que sí es innegable es que este recurso es una herramienta que posee características aprovechadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y que traerá consigo diferentes preparaciones y desarrollo de competencias entre los estudiantes.

3.2. WhatsApp: de herramienta de comunicación a plataforma de enseñanza

La ciencia a través de la historia ha sido responsable de un gran número de inventos que de una u otra forma han incidido en la manera en que el ser humano se desenvuelve dentro de su entorno.

Avances propiamente en el área de las comunicaciones como el teléfono y el Internet son determinantes a la hora de entender el actual desarrollo de nuestra sociedad, que cada día se encuentra más globalizada.

FERNÁNDEZ et al., 2011, p. 12

Las TIC han abierto un sinnúmero de posibilidades comunicativas; es el caso de las aplicaciones de mensajería instantánea, las cuales se crearon como una forma de comunicación escrita entre dos o más personas y en tiempo real. La primera vez que se implementó fue por medio del sistema PLATO (Programmed Logic Automated Teaching Operations), aquel desarrollado en la Universidad de Illinois por el ingeniero eléctrico Donald Bitzer, con el objetivo de impartir cursos virtuales de respuesta inmediata dentro del centro educativo. Dicha plataforma se basaba en la concepción de instrucción asistida por computadoras (IAC ó CAI en sus siglas en inglés), la cual considera que puede simularse, en computación, el proceso tutorial del ser humano (Fernández Aedo, 2005). «Varios años después surge ICQ (I Seek You), como el primer sistema propiamente de mensajería instantánea, reconocido por el aumento en la cantidad de contactos y mensajes intercambiados» (Fernández et al., 2011, p. 13). A su vez emerge la palabra chat, entendido como una interacción a modo de conversación mediada por la escritura y por artefactos tecnológicos como computadoras y celulares, y que, además, es espontánea y sincrónica (Noblia, 2009)

Posteriormente, se generaron una serie de cambios y avances, los cuales resultaron en la creación de grandes compañías como MSN Messenger, AOL Instant Messenger y Yahoo Messenger que poco a poco fueron relegadas o sufrieron ciertas transformaciones en aras de atender a las nuevas tendencias tecnológicas y de intercambio de información. Así surgieron aplicaciones móviles como Snapchat, Facebook Messenger, Line, Telegram, Wechat, Skype, Viber, Discord y WhatsApp; las cuales están catalogadas según Chang et al. (2003) como una infraestructura de

comunicación que hace parte de los tres elementos: el *e-learning* o *mobile learning*, el dispositivo y el modelo de aprendizaje.

3.2.1. Mobile learning

Modalidad de enseñanza aprendizaje que proviene del *e-learning*, en español *teleformación*, educación virtual, cursos online, enseñanza flexible, educación web o docencia en línea. Así, el «e-learning, hace referencia al desarrollo de la formación a distancia reforzada por las posibilidades educativas que tienen las TIC» (Bartolomé, como se citó en Baelo, 2009, p. 88).

Esta modalidad de aprendizaje obedece al cumplimiento de cinco principios:

- Administración del entorno de aprendizaje.
- Comunicación de los participantes.
- Gestión de contenidos.
- Gestión de trabajo en grupos.
- Evaluación.

En cuanto a

... la administración [del entorno de aprendizaje], estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuario: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios (Plataformas de educación virtual, 2017).

Por otra parte, debe permitir la interacción entre profesores y alumnos, la cual se puede dar de manera asíncrona con el correo electrónico, los foros, el calendario y los avisos; o síncrona con las charlas (chats) o la pizarra electrónica.

Para la gestión de contenidos, [los entornos virtuales de aprendizaje] disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas [...] y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos [...] [en la plataforma]. [En materia] [...] de gestión de [...] grupos, estas herramientas permiten realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de “escenarios virtuales” para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (Candendo, 2014).

Así, el *mobile learning* es una experiencia académica que involucra el conocimiento con las posibilidades y servicios ofrecidos por los dispositivos móviles tales como la grabación de audio y el video, la captura de imágenes, la redacción y lectura de textos, entre otros; sumado a la potencialidad de ser alojados y compartidos en red.

En cuanto a la metodología que se debe implementar para poner en marcha un aprendizaje mediante el *mobile learning*, es preciso mencionar que, para el caso del docente, este asume el papel de guía en la consecución o construcción del conocimiento por parte de los estudiantes y, a su vez, estos se convierten en los administradores del tiempo que invierten en su aprendizaje, al asumir este proceso de manera más autónoma.

3.2.2. ¿Por qué WhatsApp como plataforma *mobile learning*?

Al hablar de WhatsApp como plataforma para el *mobile learning*, es necesario entender por qué esta y no otra aplicación de mensajería instantánea. La respuesta es simple, además de todas las bondades que ofrece en cuanto a la transferencia de archivos multimedia, su función como medio de comunicación y la posibilidad que existe para implementar las estrategias pedagógicas —que poco a poco serán comentadas en este

capítulo—,WhatsApp es la aplicación gratuita de mensajería instantánea con mayor cantidad de usuarios en la actualidad (*El País*, 2020).

Esta situación supone que, a mayor cantidad de usuarios, mayor probabilidad de que los estudiantes hagan uso de ella; lo cual se convierte en un plus para el docente, puesto que no debe recurrir a la instalación de una nueva aplicación móvil de mensajería instantánea, sino que hace uso de una que, probablemente, los estudiantes ya reconocen con sus funcionalidades.

Ahora bien, el éxito de esta aplicación entre los usuarios de dispositivos móviles tiene que ver, en gran medida, con las potencialidades de los servicios que ofrece, entre los cuales se encuentran la creación de grupos (útiles en la conformación de aulas de trabajo o equipos de estudio) y la posibilidad de compartir archivos como textos, imágenes, videos y audios. Sin duda alguna, la mayor potencialidad es su facilidad de uso. Según un estudio realizado por Bouhnik y Deshen (como se citó en Fuentes *et al.*, 2017) se concluyó:

... una de las principales ventajas técnicas de WhatsApp era su sencillez. De hecho, el alumnado entrevistado afirmó que intentos previos de incorporar distintas tecnologías en sus procesos educativos había resultados fallidos. La simplicidad de WhatsApp, su bajo coste, la privacidad (en comparación con otras redes sociales como Facebook o Twitter), y el uso generalizado entre profesorado y alumnado lo convirtieron en una opción principal (p. 150)

3.2.3. La intencionalidad pedagógica

WhatsApp no es una aplicación creada con un fin educativo, su finalidad es servir como plataforma comunicativa, pero ¿qué tal si sus potencialidades se orientan en el proceso de enseñar?

Para implementar esta como plataforma *mobile learning* se debe partir de la intención de uso que el docente pretenda otorgarle dentro del planteamiento de sus clases. Es decir, el profesor es quien finalmente decide si al utilizarla, su implementación se enmarca estrictamente en la mera función de ser el medio para difundir recados entre sus estudiantes o le atribuye cualidades profesoriales con el fin de convertirla en un instrumento activo para la construcción o consecución del conocimiento. En este sentido, aparece una nueva inquietud ¿cómo pasar de los recados a la construcción del conocimiento mediante WhatsApp? La respuesta se obtiene cuando se conjuga la teoría, la creatividad y los diversos formatos multimedia que soportan la aplicación.

En cuanto a los formatos multimedia, estos permiten que el docente pueda guiar el conocimiento mediante el uso de videos explicativos o tutoriales, infografías, imágenes, audios como cuentos o entrevistas e, inclusive, archivos de texto como libros digitales o artículos científicos. Una buena selección de archivos o la producción de los mismos, en alguno de los formatos anteriormente mencionados, puede servir como medio para compartir y explicar los conceptos alrededor de un tema en específico. Por otra parte, y al hablar teóricamente, tiene que ver con la escogencia de elementos propios de los modelos pedagógicos, las metodologías de enseñanza aprendizaje y las didácticas en general que el maestro considere usar en el proceso. Finalmente, la creatividad es el eje central en el planteamiento de actividades y de mecanismos de evaluación, los cuales se pueden apoyar en los formatos multimedia.

3.2.4. WhatsApp en el aula

El *mobile learning* es una modalidad de aprendizaje que se adapta bajo criterios del diseño instruccional, el cual, según Berger y Kam (1996), es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, la implementación, la evaluación y el mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de

pequeñas y grandes unidades de contenidos en diferentes niveles de complejidad. Dicho diseño es el arte y la ciencia aplicada en el momento de crear un ambiente instruccional, además de los materiales, claros y efectivos, los cuales ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas (Belloch, s.f.).

En sus orígenes, el diseño instruccional se fundamentó bajo el modelo educativo conductista, pero desde la década de los noventa su enfoque se tornó constructivista. Esta situación hizo que la implementación de las TIC, dentro del aula, se piense desde la propiciación de experiencias para los estudiantes como fuente de construcción del conocimiento. Smith (como se citó en Ariza, 2010) señala:

[... uno] de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual. No obstante, este autor enfatiza que no basta la experiencia para asegurar el aprendizaje, sino que este está íntimamente ligado a un proceso de reflexión personal, en el que se construye significado a partir de la experiencia vivida (p. 91).

De ahí la importancia que el docente genere estrategias pertinentes para abordar el objeto de estudio e involucre, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, elementos cotidianos y de interés de los estudiantes, los cuales faciliten las conexiones cognitivas a través de la práctica y la relación estudiante-objeto de estudio; de tal manera que los conocimientos se desarrollen y sean apropiados desde la realidad de los alumnos. Todo ello fundamentado en cinco principios expuestos desde el diseño instruccional:

- El conocimiento se construye a partir de la experiencia.
- El aprendizaje es una interpretación personal del mundo.

- El aprendizaje debe ser significativo y holístico, basado en la realidad de forma que se integren las diferentes tareas.
- El conocimiento conceptual se adquiere por la integración de múltiples perspectivas en colaboración con los demás.
- El aprendizaje supone una modificación de las propias representaciones mentales por la integración de los nuevos conocimientos (Belloch, s.f., pp. 3-4).

Si bien es cierto que el diseño instruccional se piensa para un entorno de aprendizaje en el cual la figura del docente se desvanece, otorgándole toda la responsabilidad del proceso al estudiante y a la ejecución de las actividades planteadas en la plataforma educativa; el *mobile learning* difiere en cuanto indica que el maestro, como se mencionó anteriormente, es un guía en el aprendizaje y quien, mediante la selección o producción de contenidos multimedia, logra recopilar elementos necesarios, los cuales permiten construir el conocimiento alrededor del objeto de estudio.

Sin duda alguna, queda claro que, para integrar WhatsApp en el aula, el docente debe plantear estrategias, las cuales faciliten la construcción del conocimiento por parte de sus estudiantes de manera experiencial y colaborativa.

3.2.5. Los grupos en WhatsApp

Con la evolución de WhatsApp aparecieron espacios que permiten vincular una gran cantidad de usuarios en una misma sala de chat. Este componente permite al docente reunir a todos los estudiantes, de una asignatura, en un solo canal de información. Desde allí el maestro puede comunicarse con alumnos y compartir elementos que ha seleccionado o producido para clarificar conceptos sobre el tema de estudio. Además, es el espacio propicio para que los educandos compartan los resultados obtenidos al aplicar sus conocimientos.

Ahora bien, cabe mencionar que la creación de estos grupos no necesariamente representa algún tipo de invasión a la privacidad, dado que estos tienen funcionalidades, las cuales permiten limitar los niveles de interacción entre el docente y los estudiantes. A diferencia de las redes sociales, esta aplicación no cuenta con un perfil en el que se pueda visualizar información de mayor relevancia, por lo cual los datos de contacto se encuentran protegidos.

3.2.6. WhatsApp en acción

Lo primero que se debe tener claro para implementar WhatsApp como plataforma *mobile learning* son los contenidos, los cuales se deben compartir con los estudiantes para la construcción del conocimiento. Por tal razón, el docente —previamente— debe realizar una selección o producción de insumos teóricos y académicos soportados en los diferentes formatos *multimediales* que le sirvan al educando como fuente de indagación. Después de esto, lo que se debe proponer es un espacio en el cual el alumno ponga en práctica o exponga sus conocimientos —en una situación que le permita verificar la validez de los mismos—. Para esto el maestro se puede ayudar de diferentes métodos de enseñanza, entre los cuales se recomienda abordar el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) como mecanismo motivador del mismo.

El ABR es una oportunidad de aprendizaje en la cual los estudiantes colaboran, bajo la guía del profesor, para aprender sobre problemas relevantes mediante la propuesta de soluciones reales (Olivares, 2017). El desarrollo de la enseñanza comienza con el planteamiento de un tema general, el cual es presentado por el profesor a sus alumnos. Este tema debe tener un impacto significativo en el entorno donde viven los educandos. Es un concepto amplio que se puede abordar de diferentes formas y, el cual, debe ser atractivo e interesante para los estudiantes. Ejemplos de ello pueden ser los temas relacionados con la salud, la guerra, la sostenibilidad, la democracia o la resiliencia (Apple Inc., 2010).

Así, el docente propone un desafío a sus alumnos, en donde ellos deben solucionar un problema cotidiano o real mediante la aplicación de los conocimientos adquiridos. Para ello, los educandos deberán organizarse en grupo —si el docente lo requiere—, realizar una lluvia de ideas sobre las problemáticas que se desencadenan respecto al objeto de estudio y, a partir de ellas, enfocar sus energías en la búsqueda de una solución pertinente, la cual involucre los conocimientos desarrollados en su resolución. Cabe resaltar que las actividades realizadas deben estar soportadas en cualquiera de los medios multimedia que integra WhatsApp, esto quiere decir que no necesariamente los retos tienen solución desde las potencialidades de la aplicación, sino que pueden involucrar otro tipo de instrumentos y materiales. No obstante, se hace indispensable que el estudiante o grupo de estudiantes lleve registro de las actividades realizadas mediante fotografías, videos o audios; archivos que servirán al docente como evidencia para valorar los resultados obtenidos por los alumnos al aplicar los conocimientos alcanzados, aquellos que son producto de la indagación sobre posibles soluciones.

Con el fin de clarificar el funcionamiento del ABR se desarrolla el siguiente ejemplo:

TABLA NRO. 11. *Ejemplo funcionamiento ABR.*

El docente de álgebra debe enseñar a sus estudiantes los casos de factorización, para esto decide crear un video en el cual explica cada uno de los casos; el video es enviado por medio del grupo de WhatsApp y, de esta manera, es visualizado por todos los estudiantes.

Retos: imitando el noticiero del medio día —el que sea de su preferencia— los estudiantes, en grupos de cuatro integrantes, deberán resolver un ejercicio para cada caso de factorización. Para ello deben representar todas las secciones sobre un noticiero, en un único video, el cual debe ser compartido en el grupo de WhatsApp.

Elaboración propia.

Finalmente, se puede apreciar como desde la intencionalidad pedagógica que el docente atribuye a WhatsApp, esta puede trascender de su nivel comunicativo como aplicación móvil de mensajería instantánea a ser una plataforma *mobile learning*, en la cual hay espacio para interactuar con los estudiantes —de manera sincrónica y asincrónica— y se involucran sus intereses en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello al brindarles la posibilidad de aprender cuando usan los medios tecnológicos en los cuales se desarrollan habitualmente.

3.3. Una reflexión de las pedagogías emergentes a través de las redes sociales

¡Veo tierra capitán! todavía está lejos... pero ahí está, qué es lo importante, mientras tanto sigamos navegando entre estas islas.

JUAN ESTEBAN JARAMILLO OSORIO

A mediados de los noventa, la clase de informática, en una escuela pública de la ciudad, consistía en ver correr a un grupo de estudiantes hacia la apretada oficina de la rectora donde se encontraba el único computador disponible para que la docente encargada explicara lo sucedido dentro de este. Quienes llegaban primero y lograban ubicarse cerca de ella eran los privilegiados que «aprenderían», de primera mano, sobre lo visto en la pantalla.

Evidentemente, lo explicado por la profesora se tomaba como saber absoluto, al fin y al cabo ¿cómo podrían aquellos niños de cinco, seis y siete años contradecir algo que no sabían?

Tal vez, estos momentos fueron los que animaron la capacidad de explorar nuevas maneras de pensar los procesos de formación y no es para menos. Más allá de las condiciones actuales, se hace necesario entender, reflexionar y aplicar nuevas formas que permitan la consecución de objetivos de aprendizaje alrededor de los contextos, los nuevos públicos objetivos, su interpretación

sobre los espacios en los que interactúan y la importancia de nuestro hacer educativo en su formación.

Se entiende el oficio de la educación como un proceso formativo donde se dota al individuo de herramientas, conceptos y saberes que le permiten desenvolverse en situaciones de su vida productiva y social condicionada, a su vez, por principios y objetivos e intereses propios, colectivos y ajenos. Dicho oficio se evidencia en la relación de enseñanza-aprendizaje que tiene lugar a través de las metodologías de estudio, los lenguajes comunicativos, las herramientas de aprendizaje y, por supuesto, los modelos pedagógicos.

Con la actualidad, la globalización y los repentinos sucesos que permiten cambiar, de un día para otro, los comportamientos sociales; el oficio de la educación debe replantearse la necesidad de atender eficazmente su proceso. La mejor evidencia de ello es la aparición de nuevas modalidades pedagógicas, las cuales son emergentes y buscan solucionar problemáticas surgidas con dicha necesidad. Estas sacuden las estructuras formativas que han sido legitimadas a lo largo del tiempo y que, por sus características, han creado una nueva cultura empresarial-educativa, la cual busca fomentar el personal requerido para moverse en un amplio espectro de posibilidades laborales, efímeras y precarias sin seguridad social ni estabilidad, sin prestaciones y sin calificación duradera, pero «competitivos»; audaces y hábiles; carentes de sentimientos de solidaridad y de autonomía e inscritos en una mediana generalizada (Carrión, 2005, p. 56).

Los nuevos modelos pedagógicos emergentes cuentan con un aliado inesperado, que, si bien fue y es subestimado, ahora puede hacer frente al desmonte de algunas estructuras tradicionales, las cuales impiden el fortalecimiento de las potencialidades de y entre los actores de los procesos formativos, a saber, las redes sociales que cambian, de manera significativa, las formas de comunicarse, desde y a través de los procesos comunicativos.

Hasta hace un tiempo, la idea de permitir el uso de TIC en el aula de clase era casi imposible a pesar de que, indirectamente y poco a poco, estas empezaban a acompañar la práctica educativa. Ahora, momento en el cual se asume la experiencia de nuevas metodologías de aprendizaje, se ve la importancia no solo de involucrar las TIC en ellas, sino de aprovechar sus ventajas en función de lograr objetivos significativos entre los interlocutores.

Es así como el surgimiento de las redes sociales ha permitido que los comportamientos entre actores del proceso educativo se modifiquen, en razón de fortalecer los alcances respecto a las necesidades de aprendizaje. A través de estas, los modelos pedagógicos emergentes cuentan con un canal que dinamiza la interacción entre contenidos, temáticas y usuarios, y explora nuevas formas de comunicación imposibles en las antiguas estructuras mencionadas anteriormente.

Que el proceso comunicativo sea posible, a través de su diversidad, facilita el aprendizaje colaborativo (Lévy, 2004); componente esencial de estos nuevos modelos. Sin embargo, este aspecto contempla un desafío para dicho aprendizaje, puesto que, en su diversidad, se deben establecer normas de interacción para los comportamientos que tienen los usuarios en estos nuevos espacios, por ejemplo, en la vida digital, en la cual se enmarcan las redes sociales que establecen normas y comportamientos, los cuales garantizan experiencias sanas alrededor de la interacción y el manejo de la información. Así, los modelos emergentes que comunican sus metodologías y contenidos, a través de estos canales, deben tener presentes y claras las reglas de comportamiento para garantizar un diálogo fluido, constructivo y en función de quienes participan del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para que esta idea pueda tener un feliz término, se debe contar con un aspecto propio de los individuos: la apropiación y valor que ellos le dan a sus procesos de formación. Es importante reconocer que, a partir de estas consideraciones, la efectividad

de los procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales tengan lugar desde los nuevos modelos pedagógicos emergentes, estará garantizada hacia su éxito o fracaso en función del interés, el aprendizaje y el uso de los conocimientos.

La modernidad y su relación con los cambios generacionales traen consigo nuevas maneras de observación e interacción frente a los comportamientos y desarrollos sociales. Se leyó, hace un momento, sobre la diversidad de las conductas, las cuales coinciden en la formación y las etapas de aprendizaje. Estas son moldeadas a través de valores y normas, las cuales integran los individuos a procesos sociales, por lo que su manera de interactuar con el entorno debería garantizar relaciones sanas y constructivas que permitan el empleo del conocimiento y el saber en función del beneficio de toda una comunidad. Una última decisión recae en quienes guían el proceso educativo y quienes se forman a través de este.

Es por ello que, dentro de la estructura funcional de estas nuevas pedagogías y sus canales de interacción, debe ser importante estimular el fomento a la generación y consolidación de valores para permitir el reconocimiento a la diversidad propia, la aceptación, el respeto y la valoración de las diferencias considerándolas oportunidades de aprendizaje (Garzón, 2011).

De esta manera, los nuevos paradigmas del proceso educativo, a través de valores, permiten fortalecer la formación de sus integrantes al tener en cuenta que, en ocasiones, la educación se convierte en un servicio por que la gente paga pero que no quiere recibir (Peralta, 2020).

Ese desafío es el que afronta el diseño de los nuevos modelos de formación, puesto que dicha interacción plantea la necesidad de contar con perfiles que promuevan potencialidades encontradas en estos comportamientos. Además, invita a crear, construir en conjunto y aplicar, de la mejor manera, los métodos para enfocar y

concentrar dichas habilidades en la construcción del aprendizaje. Esta situación conlleva, a su vez, a que se identifiquen liderazgos a través de la participación y la enseñanza colaborativa. Todo ello al entender los procesos comunicativos como un conjunto de interacciones entre todos los participantes del proceso formativo.

La mejor manera de hacer estas observaciones es con base en los diálogos creados a través de la interacción en las redes sociales y en función de la construcción del conocimiento, para así fortalecer actividades y proyectos encaminados en la solución de problemáticas asociadas al territorio, sus integrantes y el manejo de sus recursos, puesto que la flexibilización que permite estos nuevos diálogos posibilitan una construcción colectiva.

Todo ello será posible si quienes piensan e implementan las nuevas maneras de aprender llevan consigo la idea de permitir la exploración y el descubrimiento de las potencialidades ya mencionadas. Significa salirse de algunos parámetros establecidos y contagiarse del espíritu de la incertidumbre para encontrar tierra firme entre tantas islas. ¿Recuerdan aquella anécdota al principio de la lectura? Por aquel entonces, la informática educativa suponía eso. Ahora, la curiosidad propia de las generaciones precedentes rompe con toda posibilidad de cohibir las maneras en que se identifican los procesos de construcción del conocimiento.

Se asiste al rompimiento del diálogo unidireccional que hacía exclusiva las formas de impartir el conocimiento. Actualmente se trata de una relación multidireccional donde el conocimiento se construye y se transforma, entre todos los presentes. Además, se establecen nuevos parámetros de expresión, lectura y construcción de los conocimientos, a través de la aparición de nuevos lenguajes para hacerlo.

Con dichos lenguajes, los contenidos encontrados en las distintas redes ofrecen una diversificación de los alcances en cuanto a la construcción de los aprendizajes. Así, en la nueva era

de la información, el contenido se hace relevante, ya que cuenta como evidencia y apoyo en la construcción de procesos donde los usuarios interactúan entre redes y a través de diversas expresiones.

Los contenidos, mediante sus formatos y variedad, son una valiosa herramienta en estos procesos, dado que flexibilizan las posibilidades de crear en función de lo aprendido y permiten, a los estudiantes y otros actores del proceso formativo, generar nuevas capacidades para el entendimiento de las temáticas planteadas en las metodologías de estudio.

La disrupción de los nuevos modelos pedagógicos y el uso de las redes sociales como canal de comunicación entre sus interlocutores transforman significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje. Pero, como desafío adicional, debe tenerse en cuenta un buen direccionamiento entre los saberes, la construcción de contenidos y los lenguajes alrededor del proceso educativo. Es importante tener en cuenta que la información no es sinónimo de conocimiento y que ni la recepción o el acceso a datos garantizan el aprendizaje (Coll, 2004).

La implementación de estas metodologías de estudio permite el fortalecimiento de nuevas competencias y el desarrollo de habilidades y capacidades que, quizás en otros escenarios, serían difíciles de detectar entre el público en formación.

La transformación digital —de la que tanto se habla— también hace presencia en la praxis educativa. Con ello, la importancia de fomentar e impulsar las capacidades de aprendizaje y creación plantearán constantemente nuevas maneras de hacerlo, para usted y para mí, por ejemplo.

Al tener en cuenta esto y ante todas las posibilidades existentes, cabe detenerse un momento y pensar, a partir de la vocación de formadores, las mejores maneras y prácticas para incitar al interés por el conocimiento, la exploración y la creación.

Más que decir cómo navegar, se trata de ver sin miedo el vasto mar del conocimiento y entender que solo y a través de la exploración, se logrará reconocer todo aquello buscado para llegar más experimentados a los puertos. Esta situación plantea la reflexión alrededor de cómo implementar maneras de generar apoyo, guía y acompañamiento al enfrentar desafíos como el generado por la reestructuración de las formas de llegar a los estudiantes.

Las experiencias han permitido demostrar que pueden ser utilizados, en la nueva vida digital, recursos que quizás se pensaban agotados o inútiles.

En el tiempo en el cual se ha terminado de leer estas líneas, ciertamente se ha atravesado por el campo de urgencia que supuso pensar la educación en tiempos de emergencia y prontitud. Ahora, al estar más serenos frente a lo que significó este primer momento, se puede contar con un apoyo respecto a cómo pensar, planear y estructurar los espacios de formación; y como convertir los temores en un insumo a la creatividad, las ganas y el deseo por mantener vigente el quehacer del proceso educativo que, ante estos nuevos tiempos, se hace más que necesario.

Uno de los niños que corría hacia aquella oficina a ver qué pasaba en el computador aún explora lo que pasa en aquellos aparatos y cómo puede enseñar a partir de ello. Nunca se cansarán de correr en función de conocer algo nuevo.

3.4. Estrategias didácticas para la gestión del aprendizaje a través de redes sociales

Con el pasar de los años, las formas de contacto con el mundo se han visto mayormente permeadas por las redes sociales. Los usuarios han encontrado en ellas una forma de expresar inconformidades y deseos, además de lograr coincidir con personas, con las cuales se comparten gustos, intereses y

hasta molestias. Por consiguiente, sería insensato pensar que la educación debe quedarse en el entorno tradicional, puesto que desconoce las enormes ventajas que redes sociales como Facebook y WhatsApp pueden brindar a la hora de relacionamientos y del compartir conocimientos con los estudiantes.

Lo interesante de estas herramientas es que, a través de los grupos privados, se pueden compartir archivos o libros para reforzar los contenidos ya vistos con los alumnos y, al mismo tiempo, compartir enlaces, vídeos, audios, presentaciones y múltiples instrumentos disponibles en la inmensidad de la web, los cuales han sido creados por los mismos docentes con la intención de dinamizar los encuentros virtuales.

Así, como en los encuentros físicos es importante tener presente asuntos como la claridad en los contenidos, los cuales se pretende compartir; el saber dónde encontrar temas que ayuden a complementar las clases; la planificación de encuentros sincrónicos con los estudiantes; además, tener videos, archivos y otros elementos que se vayan a compartir y a enseñarlos de manera simultánea o antes de iniciar el encuentro. En un contexto como el colombiano, donde según datos del ministerio de las TIC, solo el 32 % de la población cuenta con acceso a Internet (Colombia TIC, 2019) —lo cual afecta la interacción con ciertos educandos—, es vital encontrar documentos, videos o archivos livianos, ya que estos pueden compartirse por Facebook y WhatsApp, aplicaciones que permiten conectarse a través de un dispositivo móvil sin consumir muchos datos.

En un periodo como el actual, en el cual se tiene la autonomía de investigar sobre los intereses de los maestros de una manera más rápida e, incluso, mucho más clara, el docente entra en la dinámica de encontrar en las herramientas de la web 2.0 o web social, el camino para que sus clases y su forma de dictar los contenidos estén a la par de un mundo que avanza rápidamente.

El término web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly, un gran defensor del *software* libre, en el año 2004. El término se utiliza para referirse a «... la generación de tecnología web basada en comunidades de usuarios» (Latorre, 2018) y hace referencia a los espacios en la web, los cuales facilitan que los usuarios interactúen entre sí y den más dinamismo a los datos. Buenos ejemplos de esta son los blogs, las redes sociales, las plataformas de recopilación de videos, las wikis, entre otras.

Por consiguiente, Facebook y WhatsApp, al ser las redes sociales de más uso, ofrecen una mejor facilidad para conectar con los alumnos. Una de las mejores estrategias que se puede implementar en un grupo de esta última es compartir memes, *stickers*, *gifs* o audios relacionados con el tema desarrollado previamente. Se solicita a los alumnos que hagan este tipo de elementos sobre lo comprendido. Así, al propiciar estos espacios de creación, se puede generar una mayor asimilación de los contenidos, puesto que los educandos deben hacer un proceso de síntesis, explicación y conceptualización del temario, para exponerlo con sus propias palabras. Lo interesante es encontrar la forma de sincronizar ambos espacios, con el fin de lograr una adecuada interacción entre los participantes y el docente, y propiciar una comunicación más horizontal y estimular el espíritu investigador de ambas partes.

Desde Imparciales, varios de los proyectos han sido enfocados en la gestión del aprendizaje a través de diferentes plataformas. Entre ellas se destacan las redes sociales como base primordial de la interacción y la construcción colaborativa del conocimiento:

- En el proyecto «Laboratorio vivo» con la United Way se logró crear un espacio colaborativo interesante, ya que se invitó a los participantes —docentes— a vincularse a un grupo privado de Facebook, el cual había sido creado con anterioridad. Desde allí se usaron herramientas anteriormente vistas como *Meme Generator* (página para crear imágenes sencillas con frases cortas), grupos cerrados de WhatsApp y la plataforma Zoom para

videoconferencias. Se les solicitó la creación de imágenes sencillas respecto a las temáticas previamente expuestas, al entender cómo podrían contribuir al proceso de una clase sincrónica.

En los grupos privados de Facebook se pueden vincular diversos instrumentos, por ejemplo, existe la opción de crear un documento que puede ser muy útil para recopilar información sobre las videoconferencias o clases sincrónicas. Se puede asignar esta tarea a un estudiante, en cada dinámica que se realice, para tener un respaldo de lo aprendido, de las dudas, de las actividades y de las posibles retroalimentaciones que necesite frente a un tema en específico.

- Otra de las estrategias para dinamizar los grupos en redes sociales es crear debates con los educandos y plasmar las conclusiones en otras herramientas digitales como PowToon, Moovly, Wideo, entre otras que permiten la creación de este tipo de actividades. Todo ello al explicar con antelación el uso de la herramienta, para luego compartir el producto final en el grupo y, en la parte de los comentarios, realizar la retroalimentación pertinente de cada vídeo. Además, se indica a los otros participantes del grupo que con emoticones presenten si están de acuerdo en cómo se desarrolló el contenido o no. Es de vital importancia que, a la hora de realizar el debate, los papeles sean asignados con antelación. De esta manera, se garantiza una adecuada participación y se contribuye a estimular la curiosidad del estudiantado.

- Por medio de WhatsApp se señala que pueden grabar videos de treinta segundos dónde se compartan las dudas, las inquietudes, los aportes al tema y las demás incertidumbres surgidas en un evento sincrónico. Al propiciar estos espacios, el docente mediante la inmensidad de recursos disponibles en la web tales como revistas electrónicas, artículos científicos, videos, audios, entre otros puede mejorar la comprensión de la teoría.

- Otra herramienta que sirve para dinamizar los grupos en redes sociales es la opción de Facebook sobre observar videos en grupos, los cuales pueden haber sido vistos con anterioridad. En la caja de

comentarios se deben plasmar las preguntas, por lo que se le asigna la labor de recopilar los interrogantes, en un documento creado en el grupo, a uno o más compañeros para después de finalizar la visualización; estas se puedan resolver o complementar. La información puede ser expuesta con presentaciones, infografías, videos, y muchos otros implementos que se encuentran en las redes sociales.

Lo divertido de la web es que se pueden usar diversas herramientas en simultáneo para lograr una mayor participación en los encuentros virtuales. Por ejemplo, existen páginas que permiten expresar ideas de manera creativa tales como Canva, Genially, Infogram, Piktochart, Prezi, entre otras, las cuales sirven y permiten diseñar infografías, presentaciones e imágenes, entre otros elementos —todo ello con originalidad e inventiva— y, además, varias de estas, posibilitan el trabajo en conjunto. Se genera el enlace del proyecto, para después compartirlo en el grupo de WhatsApp; se establecen los parámetros de contenido, se dividen las temáticas entre los estudiantes y se les invita a participar mientras por el grupo se comparten páginas que complementen la información previamente brindada. Esta dinámica tendría como resultado final un documento, el cual se compartirá en el grupo de Facebook para futuras consultas respecto al tema.

Otra de las opciones ofrecida por Facebook, en los grupos cerrados, consiste en la creación de encuestas de opción múltiple con el objeto de realizar un proceso valorativo del conocimiento previo de los estudiantes. Así, se puede generar un espacio de retroalimentación de las respuestas en la caja de comentarios entre los participantes.

De esta forma, Internet ha contribuido a que todos estén «conectados» con cualquier tipo de información y con personas a las cuales no se puede ver presencialmente (Muñoz *et al.*, 2013, p. 102). Por consiguiente, se amplían las posibilidades de conocer y aprender de múltiples maneras.

De acuerdo a lo anterior, se deduce que el aprendizaje no es exclusivo de las aulas de clases presenciales representadas en colegios y demás espacios donde la educación se ha brindado tradicionalmente. Con el auge de la Internet se debe comprender que, cada día, este elemento tomará más fuerza, así, como docentes se hace vital repensar la labor de no tener miedo a la innovación y, mucho menos, de incluir las tecnologías en el quehacer profesional.

El profesor también adquiere un papel participativo desde el momento en el que él mismo proporciona materiales docentes e, incluso, lleva a cabo tutorías virtuales (Muñoz *et al.*, 2013).

Como se ha podido observar, estos grupos en redes sociales no tienen por qué transformarse en especies de bancos de enlaces sin ninguna interacción y/o discusión grupal. Los docentes pueden apropiarse de la variedad de insumos brindados por la web, para generar un aprendizaje más significativo que permita suprimir esa satanización injusta sobre la educación virtual, en la cual se asevera que las redes sociales y los procesos educativos no pueden o no deben ir de la mano.

En conclusión, se afirma que estas herramientas empujan a los maestros a ser estudiantes de nuevo, a desarrollar mejores estrategias de comunicación y de investigación, y a mantener en constante actualización, dado que es tiempo de que establezcan un continuo diálogo con sus estudiantes, sus colegas y con el mundo; para así transformar los modelos y espacios tradicionales de enseñanza y, con ello, lograr que las personas se vuelvan a sentir motivadas en conocer la vastedad de conocimiento construido y en participar en la construcción de nuevos saberes que aporten al desarrollo de la humanidad.

Referencias

- ACED TOLEDANO, C. y LALUEZA, F. (2018). Cómo mejorar la relación con los públicos en social media. Análisis de buenas prácticas de las empresas del IBEX 35 y del FORTUNE 500 en Facebook, Twitter y blogs. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, 1(22), 5-27. <https://doi.org/10.17979/redma.2018.01.022.4931>.
- AGUIAR BRUMELL, O.; VELÁSQUEZ, R. M. y AGUIAR, J. L. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la educación superior. *Revista Espacios*, 40(2). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/a19v40n02p08.pdf>.
- APPLE INC. (2010). *Challenging Based Learning A Classroom Guide*. https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf.
- ARIZA, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, (8), 89-102. <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>.
- BAELO ÁLVAREZ, R. (2009). El E-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI. *Pixel Bit, Revista de Medios y Educación*, (35), 87-96. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812381007.pdf>.
- BELLOCH, C. (s.f.). *Diseño instruccional*. <https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>.
- BERGER, K. & KAM, B. (1996). *Definitions of Instructional Design*. <http://www.umich.edu/~ed626/define.html>.

- CANDENDO SANTOS, B. (2014). *Incorporación de las nuevas tecnologías en la educación*. Coremain. <https://www.coremain.com/incorporacion-de-las-nuevas-tecnologias-en-la-educacion/>.
- CARRIÓN CASTRO, J. C. (2005). *Pedagogía y regulación social: vigencia de Auschwitz*. El Poira Editores e Impresores.
- CHANG, C. Y.; SHEU, J. P. & CHAN, T. W. (2003). Concept and Design of Ad Hoc and Mobile Classroom. *Journal of Computer Assisted Learning*, (19), 336-346. https://pdfs.semanticscholar.org/a6a2/5c5a7af0d88aa6ed855edba07b6c2063d9ae.pdf?_ga=2.43811749.1828333690.1598930129-1937247973.1598930129.
- COLL, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica*, (25), 1-24. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>.
- COLOMBIA TIC. (2019). *Internet dedicado*. <https://colombiatic.mintic.gov.co/679/w3-propertyvalue-47271.html>.
- CORREDOR, L. (2019). ¿Cómo administrar Instagram y Facebook? 2 app gratuitas que debes conocer. *Marketeros Agencia*. <https://www.marketerosagencia.com/redes-sociales-blog/como-administrar-instagram-facebook-apps-gratuitas/>.
- DOWLING, C. (2015). The Connected Generation. *Huffpost*. https://www.huffpost.com/entry/the-connectedgeneration_b_6117108.
- EDUCARED. (s.f.). *Cómo y porqué crear un grupo de Facebook durante un curso*. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/actualidad/como-y-por-que-crear-un-grupo-en-facebook-durante-un-curso/>.

- ESPUNY VIDAL, C.; GONZÁLEZ MARTÍNEZ, J.; LLEIXÀ FORTUÑO, M. y GISBERT CERVERA, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8(1), 171-185. <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v8n1-espuny-gonzalez-lleixa-gisbert/839-1506-2-PB.pdf>.
- ESTEVE-MON, F. M.; GISBERT-CERVERA, M. y LÁZARO-CANTABRANA, J. L. (2016). La competencia digital de los futuros docentes: ¿cómo se ven los actuales estudiantes de educación? *Perspectiva Educacional*, 55(2), 38-54. Doi: 10.4151/07189729-Vol.55-Iss.2-Art.412.
- FERNÁNDEZ AEDO, R. R. (2005). Modelo Informático para la autogestión del aprendizaje para la universalización de la enseñanza. [Tesis doctoral, Doctorado en Aportaciones Educativas en Ciencias Sociales y Humanas, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada]. Editorial de la Universidad de Granada.
- FERNÁNDEZ, V.; FONSECA, M. G.; SCHMIDT, M. y VARGAS, A. (2011). *El impacto del uso de la mensajería instantánea (IM) y la mensajería de texto vía celular (SMS) en la comunicación verbal de los estudiantes de primer ingreso en el 2011 de la Escuela de las Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica*. Universidad de Costa Rica. [http://cqinvestigo.wdfiles.com/local--files/cualitativas/E1%20impacto%20del%20uso%20de%20la%20mensajer%C3%ADa%20instant%C3%A1nea%20\(IM\)%20y%20la%20mensajer%C3%ADa%20de%20texto%20v%C3%ADa%20celular%20\(SMS\).pdf](http://cqinvestigo.wdfiles.com/local--files/cualitativas/E1%20impacto%20del%20uso%20de%20la%20mensajer%C3%ADa%20instant%C3%A1nea%20(IM)%20y%20la%20mensajer%C3%ADa%20de%20texto%20v%C3%ADa%20celular%20(SMS).pdf).

- FUENTES, V.; GARCÍA, M. y LÓPEZ, M. (2017). Grupos de clase; grupos de Whatsapp. Análisis de las dinámicas comunicativas entre estudiantes universitarios. *Prisma Social*, (18), 144-171. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353751820006.pdf>.
- GARRIGÓS, I.; MAZÓN, J.; SAQUETE, E.; PUCHOL, M. y MOREDA, P. (2010). *La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo*. Universidad de Alicante. <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/11859/p67.pdf>.
- GARZÓN, M. (2011). *Fundamentos de la educación inclusiva, Guía de la atención educativa en el aula desde la diversidad*. Editorial Publiprint LTDA.
- GÓMEZ, M.; ROSES, S. y FARIAS, P. (2012). El uso académico de las redes sociales en universitarios. *Comunicar*, 19(38), 131-138. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823083016>.
- GUTIÉRREZ CAMPOS, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, (1), 111-122.
- IGLESIAS GARCÍA, M. y GONZÁLEZ DÍAZ, M. (s.f.). *El uso de Facebook como herramienta para la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/44148/1/2013-XI-Jornadas-Redes-127.pdf>.
- LATORRE, M. (2018). *Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Universidad Marcelino Champagnat. http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf.
- LÉVY, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>.

- MUÑOZ PRIETO, M.; FRAGUEIRO BARREIRO, M. S. y AYUSO MANSO, M. J. (2013). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. *Escuela Abierta*, (16), 91-104. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4425349.pdf&ved=2ahUKEwiz6NTr-bnrAhVMu1kKHRo5D_QFjAJegQIAxAB&usg=AOvVaw2lyHwfeHv4iIm3Ea4VX1rC.
- NOBLIA, M. (2009). Modalidad, evaluación e identidad en el chat. *Discurso & Sociedad*, 3(4), 738-768. [http://www.dissoc.org/ediciones/v03n04/DS3\(4\)Noblia.pdf](http://www.dissoc.org/ediciones/v03n04/DS3(4)Noblia.pdf).
- PERALTA, V. (2020, mayo 20). Indignación por broma a profesor de Antioquia en Zoom. *La FM*. <https://www.lafm.com.co/colombia/indignacion-por-broma-profesor-de-antioquia-en-zoom>.
- PLATAFORMAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL. (2017). *Funcionalidades y herramientas de una plataforma de educación virtual*. <http://yarisamo.blogspot.com/>.
- PRESSBOOKS. (s.f.). ¿Qué es el conectivismo? <https://cead.pressbooks.com/chapter/2-6-conectivismo/>.
- VIÑAS, M. (2016). Cómo y por qué crear un grupo en Facebook durante un curso. *The Academy Totemguard*. <https://www.totemguard.com/aulatotem/2016/07/como-por-que-crear-grupo-facebook-buenas-practicas-uso/>.
- WhatsApp anuncia que tiene 2.000 millones de usuarios en el mundo. (2020, febrero 12). *El País*. https://elpais.com/tecnologia/2020/02/12/actualidad/1581524744_391926.html.

- YIĞIT, E. O. (2013). Science, Technology and Social Change Course's Effects on Technological Literacy Levels of Social Studies Pre-Service Teachers. *TOJECT: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(3), 142-156. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1016931.pdf>.
- ZUÑE CHERO, L. y ROSAS PRADO, C. E. (2016). Facebook como herramienta pedagógica en los procesos de enseñanza aprendizaje. *Revista de Investigación y Cultura*, 5(1). <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5217/521753139001/html/index.html>.



4

CAPÍTULO
CUATRO



Repensando la educación desde las TIC y la ruralidad

*Yeraldín Vélez Agudelo
Viviana Reyes Giraldo
Alejandra Silva Ramos
Juan David López Giraldo*

4.1. Estrategias de aprendizaje rural

Para lograr un desarrollo y una educación rural pertinente, es necesario comprender las diversas realidades, potencialidades, necesidades, problemáticas, recursos, culturas, y economías que rodean a las ruralidades en Colombia. Implica reconocer lo pluridiverso, lo local, lo regional, desde los sujetos, geografías y territorios. Se debe concebir un desarrollo y una educación con enfoque territorial, comunitario, diverso e integral, que logre diálogos y articulaciones entre lo urbano-rural, lo endógeno-exógeno, la teoría-práctica, el conocimiento-científico/saberes ancestrales y el diálogo de seres.

**IV CONGRESO NACIONAL DE EDUCACIÓN RURAL Y
CORPORACIÓN NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN RURAL (2016)**

Este capítulo permitirá que los docentes exploren, dentro de las posibilidades que tienen, estrategias que se adapten a sus realidades; todo esto al indagar y repensar la educación desde los territorios propios. La idea de este texto es reflexionar sobre las dinámicas, que atañen hoy en día a los maestros y, sobre las cuales, la población rural se ve involucrada de maneras diferentes y cambiantes.

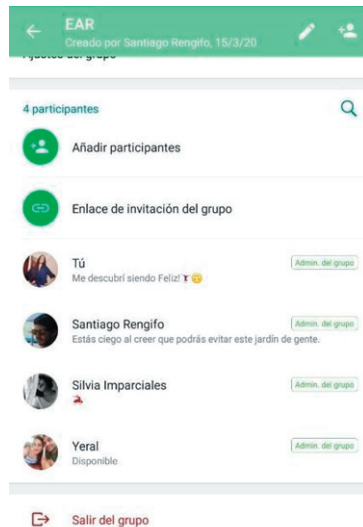
Teniendo claro que la idea de «supervivencia» educativa está vigente más que nunca, se halla la posibilidad de vinculación a un trabajo que se estuviese haciendo de momento, el cual permitió potenciar y adjudicar dicha idea. Una vez vinculados a la propuesta denominada colectivo Imparciales, la cual fue realizada en redes sociales con el fin de generar un apoyo educativo en diferentes espacios donde pudiese ser necesaria la participación de los maestros; y al moverse por la vocación de llegar a muchos lugares, sobre todo donde no se cuenta con diferentes herramientas virtuales como es el caso de la ruralidad; se expone el gran interrogante de cómo ayudar y quiénes se quieren vincular a trabajar en pro de este sector.

A este llamado, el docente de radio de la Universidad Tecnológica de Pereira y el colega de profesión en el ejercicio docente Santiago Rengifo, manifestaron su interés en participar y generaron estrategias desde su área para dar respuesta inmediata a los procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales no se pueden desarrollar desde la virtualidad en la ruralidad; problemática que se vive en todo el departamento y, en general, en todo el país. Es allí donde dentro del colectivo Imparciales se crean diferentes mesas de trabajo, las cuales tienen metas y características específicas. Una de estas son las Estrategias de Aprendizaje Rural (EAR) que nacieron de una conversación entre los docentes Santiago Rengifo y Viviana Reyes Giraldo. En esta misma conversación se estableció la necesidad de generar elementos estratégicos no virtuales para dar respuesta al momento que vive el país por el COVID-19 y la no asistencia a las instituciones educativas. En respuesta a dicha

necesidad se vincula la profesional Yeraldin Vélez y ofrece su apoyo para generar diferentes estrategias, las cuales sean funcionales en el entorno de la educación rural. Después de debatir brevemente el cómo, dónde y a quiénes llegar, se definió el nombre de la mesa de apoyo al docente en dicho contexto; este fue EAR que significa Estrategias de Aprendizaje Rural.

Se realizaron varias propuestas de estrategias que se pueden emplear en el contexto rural al tener en cuenta que no siempre serán las mismas y que no se puede comprender la ruralidad como un todo, el cual no varía. Dado que siempre es diferente. Por ello es importante tener múltiples propuestas de enseñanza-aprendizaje, las cuales busquen servir como ayuda en diferentes contextos o, si se quiere, situaciones. Planteado lo anterior, se une al grupo EAR la licenciada Alejandra Silva y se conforma el grupo en WhatsApp (ver FIGURA NRO. 17) como herramienta para coordinar y dar respuesta a las dudas y casos rurales particulares que llegan al equipo de Imparciales.

FIGURA NRO. 17. *Whatsapp-Mesa EAR.*



Elaboración propia.

Como se manifestó anteriormente, la intención central de EAR es repensar soluciones, mayormente desde la mirada a la educación en zonas rurales, para mitigar el impacto dejado por la actual cuarentena que atraviesa el país. Para nadie es un secreto que Colombia, actualmente, presenta falencias frente a la infraestructura y la cobertura educativa.

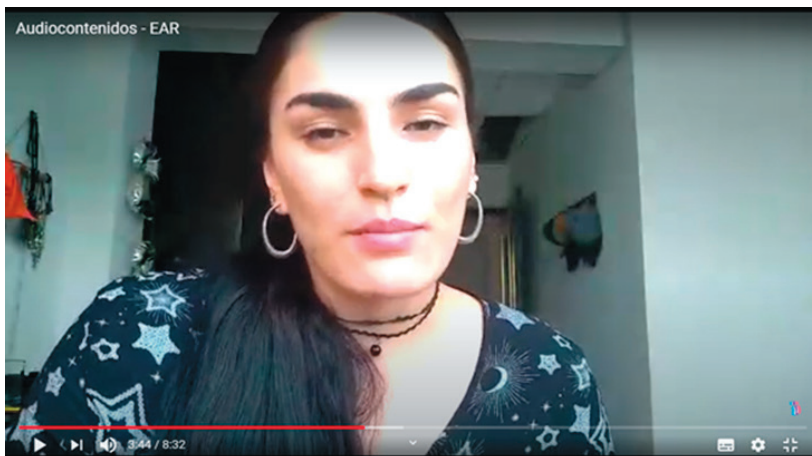
De acuerdo con el «... Boletín Técnico Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en hogares» (Velasco y Cárdenas, 2020, p. 108). No toda la población del país tiene acceso a dispositivos electrónicos como computadores y *tablets*. Como muestra de ello, en el departamento de Risaralda solo el 33.4 % de las personas poseen un computador y el 10.1 % una *tablet* en sus casas. Ahora bien, si se habla de acceso a Internet, el 61.1 % de risaraldenses tiene acceso a este servicio, lo cual muestra que un gran 39 % no cuenta con a este recurso. Adicionalmente, el 46.1 % de las personas en dicho lugar no sabe usar un computador. Situación donde la «alfabetización» que se tiene frente a este tipo de dispositivo electrónico no es óptima. Con estos datos se puede inferir que, tanto las zonas rurales como las urbanas presentan dificultades frente al acceso a estrategias virtuales. Sin embargo, desde la mesa se permite abordar esta problemática en las zonas rurales del departamento e identificar que no están preparadas para el momento vivido con la pandemia. Este emplazamiento implica que pensar en la virtualidad no es una estrategia realmente óptima para la población. Por esta razón, hay que repensar las maneras; el qué, el cómo, el para qué y el con qué. Hacer este tipo de ejercicio permite entender e involucrarse a fondo en los procesos educativos del país y generar espacios reflexivos donde se cuestionen estas dinámicas y se propongan estrategias para solventar las dificultades.

Dentro de la mesa EAR empiezan a generarse nuevas ideas y conversaciones que se empiezan a independizar del proceso de acompañamiento virtual de Imparciales y logran centrar su atención en la ruralidad, porque se considera que es un sector

de la población, el cual necesita un acompañamiento diferente visualizado desde su propio y especial contexto.

En concordancia con lo postulado anteriormente, se realiza un primer producto creado desde la mesa (Estrategias de Aprendizaje Rural), donde se aportan, a los docentes, ideas rurales basadas en la creación de audiocontenidos. Como muestra de esto, se publicó un video (ver FIGURA NRO. 18) en el canal de YouTube de Imparciales. Esta propuesta se pensó desde dos enfoques, los cuales tienen como premisa la difusión y la propagación de los audiocontenidos a través de dos canales masivos de comunicación; el primero WhatsApp, como herramienta de apoyo pedagógica, y el segundo la radio como medio masivo de comunicación.

FIGURA NRO. 18. *Consejos mesa EAR.*



Tomada de Imparciales.Oficial (2020).

La idea principal de EAR apela a que la enseñanza se de en todas partes. Por esta razón, no sería indispensable un aula (como espacio cerrado) para que el estudiante —en educación formal o informal— pueda generar sus procesos de aprendizaje. De acuerdo con esta premisa, el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje se

apoya en los conceptos adquiridos, los cuales puede tener el niño o niña desde el contexto de su hogar. Por ejemplo, al comprender cuántos vasos de agua pueden llenar el tanque donde se lava la ropa o cuántas porciones de algún alimento, por estatura, debe consumir el hermano, se pueden lograr operaciones matemáticas que refuerzan el aprendizaje del estudiante y llevan todos los ejemplos a su cotidianidad, donde no solo participa el educando, sino que tiene participación toda la familia desde casa.

Con lo mencionado anteriormente, entender e involucrarse en la situación no solo se trata de identificar las problemáticas de la ruralidad desde una visión del confort, como sucede con el individuo «urbano», sino que atiende al hecho de ser un partícipe activo del proceso de transformación y mitigación de las brechas digitales, sociales y culturales. Es aquí donde la EAR, como mesa de construcción de *estrategias de aprendizaje rural*, trabaja desde la familiarización con el contexto, la caracterización de un espacio, la población en tiempo real y el acercamiento directo con el sujeto protagonista del proceso.

Adicionalmente, sobre lo que se entiende por tecnologías se hace referencia, en algunos casos, a que solo el computador o el celular hacen parte de ella. No obstante, cualquiera que sea su nueva forma, los elementos tecnológicos usados tiempo atrás quedan suspendidos y casi que considerados obsoletos dentro de las funciones que ayudan a continuar con los procesos para los cuales fueron creados. Las tecnologías propuestas dentro de este espacio están encaminadas a generar procesos de acompañamiento; adaptándolas a las diferentes necesidades requeridas en un contexto específico.

La búsqueda y la inquietud por ofrecer herramientas, las cuales permitan que la experiencia educativa sea significativa e importante, refuerza la idea de que la educación sucede en todas partes, desde las fincas, la sala, el patio, entre otros espacios del hogar; en compañía de los padres, los abuelos y los hermanos

desde sus experiencias y desde la vivencia con el otro; lo cual concuerda con la siguiente afirmación de Kaplún (1999):

El clásico concepto de que el individuo se educa solamente durante los años de infancia y adolescencia y solo recibe su educación en las aulas y en los claustros, ha sido sustituido por la concepción de educación permanente: la persona se está educando siempre, toda su vida, a lo largo de un proceso que abarca toda clase de situaciones y de estímulos. El niño no solo se educa al recibir conocimientos formales y sistemáticos en el banco de la escuela, sino que se educa también en el hogar, en la calle, jugando con sus amigos, escuchando a su madre el cuento de “Caperucita Roja”, oyendo radio, mirando televisión (p. 22).

Es así como se invita a todos los actores educativos a transformar la mentalidad y a crear procesos reflexivos donde se entienda y se deconstruya la idea en la cual la educación solo se da en el aula de clase. Se puede reconocer un panorama más dinámico, cercano y flexible en todas las estrategias generadas a través de nuevas narrativas educativas. Un aliado fundamental para la construcción de estas es la creatividad como un elemento latente en la ruralidad. Todo el tiempo se piensan situaciones que, desde la simplicidad de los recursos, permitan ahondar en las posibilidades de construir otros escenarios, a partir de la tradicionalidad. Recurrir a los inicios, de una manera u otra, posibilitará entender que la esencia de educar se mantiene y que el fin no es nada más y nada menos que el proceso sustancial de la interacción con el medio y con los sujetos.

4.1.1. Estrategias didácticas alternas pensadas en la ruralidad

Como se ha mencionado anteriormente, se debe conocer y entender la ruralidad para poder dar soluciones acordes a su contexto. Por esto, es importante generar un acercamiento y comprender las dinámicas de este. Para ello es necesario establecer una conversación de retroalimentación con los docentes, los cuales

son los actores educativos que están permanentemente en las actividades de las comunidades. Para poder pensar en soluciones educativas en las sedes rurales, el maestro debe pensar primero desde lo que sí se tiene, pues no se puede cavilar en una solución desde lo que se carece; no sería objetivo al desarrollar propuestas pedagógicas, las cuales se alejen de la realidad educativa.

Por ello, dentro de la propuesta se tiene en cuenta una primera fase que es la caracterización, en la cual se busca obtener información clara del contexto para empezar a generar procesos de creación de estrategias, con el fin de que cada docente adopte alguna de ellas, dependa de las necesidades que tiene y las pueda poner en acción en su respectiva institución educativa. El siguiente apartado expondrá cómo se abordó el caso de la Institución Educativa Guillermo Hoyos Salazar.

4.1.2. Intervención: caso Combia (rural)-Institución Educativa Guillermo Hoyos Salazar

La Institución Educativa Guillermo Hoyos Salazar es un establecimiento ubicado en la zona rural del corregimiento de Combia, Pereira. Actualmente tiene cinco subsedes situadas en las veredas aledañas a dicha zona. Cada una de ellas cuenta con una cantidad pequeña de estudiantes y solo presta atención de educación primaria. Su sede principal, llamada La Convención, ofrece únicamente bachillerato con una población reducida de alumnos activos.

El rector de la institución, Germán García Cadavid, tuvo un acercamiento con el colectivo Imparciales mediante el correo electrónico. Expuso su caso y las dificultades que tenían dentro del establecimiento para solventar las medidas tomadas por el presidente de la república frente a la pandemia del COVID-19. Inmediatamente, la mesa EAR se hizo cargo del caso y concretó una comunicación directa con aquel personaje.

El rector del plantel educativo, dio un breve recuento sobre la situación de la institución y los inconvenientes que presentaba. Consecuentemente, se propuso una reunión virtual con los docentes y directivos para crear un espacio de reconocimiento y contextualización frente a la problemática presentada. En dicho encuentro se acordó el acceso a la base de datos de los maestros con el objetivo de observar y analizar la población a tratar y sus necesidades. Para este fin, la mesa EAR, metodológicamente, propuso aplicar una caracterización de cada una de las sedes (ver TABLA NRO. 12), la cual fue creada con la intención de identificar qué estrategias podrían pensarse y aplicarse en casos específicos. Esta se realizó mediante llamadas telefónicas a los profesores encargados de cada sede. Durante la comunicación se entabló una conversación en la cual se obtuvieron datos y situaciones específicas que aproximaron al contexto de las veredas y a los lugares donde viven los estudiantes.

TABLA NRO. 12. *Formato caracterización de la población.*

Nombre de la institución educativa	
Nombre del docente a cargo en la institución educativa	
Nombre de la vereda o corregimiento	
Tiempo de traslado desde Pereira o zona urbana más cercana	
Tipo de transporte para acceder a la institución educativa	
Tiempo en la sede:	<ul style="list-style-type: none"> • De 6 meses a 1 año • De 1 a 2 años • De 3 a 5 años • De 5 a 10 años • Otra. ¿Cuál?
Grados que actualmente tiene la sede	
Número de estudiantes por grado	
Familias por grado (es decir, si hay cuatro estudiantes, los cuatro son de la misma o de diferente familia)	
Período de suministro de energía eléctrica	<ul style="list-style-type: none"> • 24 horas. • 12 horas. • 6 horas o menos. • Otras, ¿Cuál?
Conoce si en la casa de sus estudiantes cuentan con:	<p>A) Radio. (Preguntar por emisoras con mejor cobertura y si la radio tiene lector USB).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Remigio Antonio Cañarte. 2. Gobernación de Risaralda. 3. Ecos 360. 4. Otra, ¿Cuál? <p>B) T.V. (Con antena de aire o TDT y cobertura de canales).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Señal Colombia. 2. Caracol.

3. RCN (Tacho Pistacho).

4. RCN.

C) Celulares con WhatsApp. (Preguntar si la comunicación con los papitos o estudiantes se realiza de forma asertiva a través de este dispositivo móvil)

D) Computador.

1. Con acceso a Internet.

2. Uso Offline.

Elaboración propia.

Luego de recolectar y analizar la información obtenida en la ficha anterior, la mesa EAR realiza un ejercicio colaborativo de unir ideas y crear algunas estrategias que podrían ser útiles y acertadas en cada una de las problemáticas identificadas anteriormente. Un plan de acción y una metodología para pensar en cada una de las posibilidades de los estudiantes y los profesores, al tener presente la modalidad de trabajo aplicada por la institución como lo son los proyectos de *transversalización* y la Escuela Nueva.

4.2. TIC y ruralidad: guía de estrategias didácticas

4.2.1. Una mirada a nuestra ruralidad

4.2.1.1. Propuestas para procesos de enseñanza-aprendizaje desde el contexto del estudiante. Las propuestas se basan principalmente en la construcción de procesos de enseñanza-aprendizaje desde lo cualitativo, ya que la intencionalidad es dar herramientas al educando para que construya, desde su contexto, el proceso educativo que más pertinente le parezca.

También es importante entender estos procesos como estrategias pensadas desde la *transversalización* educativa, es decir, se puede poner en práctica para todos los grados con diferentes planes pedagógicos.

A continuación, algunas propuestas construidas desde la mesa EAR:

- WhatsApp como herramienta pedagógica.

Utilizar esta aplicación como medio de comunicación y aprovechar el uso masivo de las diferentes alternativas disponibles como lo son la creación y difusión de videos, audios, imágenes y mensajería instantánea en general. El contenido compartido en esta herramienta debe ser práctico, ligero, claro y cercano al contexto del estudiante y a los actores activos del núcleo familiar con el fin de integrar todas las partes y lograr una comunicación asertiva. Todo ello al tener en cuenta que la aplicabilidad de esta depende de la conectividad que tenga el alumno, el docente o el padre de familia, ya sea a redes wifi o a datos móviles.

Ejemplo:

Creación de cuentos: esta estrategia se trabajará desde el maestro, a partir de audio o video simple, con la intención de que el estudiante pueda identificar las situaciones y personajes de dicho cuento.

El educando deberá escuchar, leer y ver el cuento (en caso de video). A partir de este, construirá de manera visual y auditiva un texto narrativo similar al presentado por el docente. Para ello debe utilizar su contexto como medio de creación, es decir, hará uso de los elementos presentes en la casa para la construcción de efectos de sonidos, de personajes y de espacio. Con esta propuesta se pretende promover la autonomía, la creatividad y el desarrollo de la capacidad de abstracción del estudiante para generar ideas propias.

- Franja televisiva de Señal Colombia.

Implementar la franja creada por Señal Colombia con el fin de lograr una adaptación al currículo y depender de los contenidos transmitidos en sus programas. Situación que permite fortalecer

el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada estudiante desde la subjetividad y las diferentes inteligencias y manifestaciones para la abstracción de conocimiento.

La televisión se convierte en un medio útil, rápido y existente dentro de la población tratada. Todo esto al entender que se habla de la ruralidad donde, seguramente, los procesos socioeconómicos no pueden ser óptimos. Por tal motivo, cabe resaltar que la aplicabilidad de esta propuesta se plantea con base en las posibilidades identificadas desde la caracterización.

Ejemplo:

Juegos, expresiones artísticas, literatura y exploración del medio. Se puede utilizar para la educación inicial y preescolar, es decir, para la población de cero a cinco años.

Horario: 9:00 a 10:00 a.m.

Profe en tu casa, programa para educar en vivo.

Horario: 10:00 a 11:00 a.m.

- Llamada telefónica.

Realizar llamadas a los padres de familia o a quien tenga teléfono móvil para establecer un puente de comunicación con el estudiante. Por este medio comunicar las actividades a realizar de manera clara, procedimental, contundente y con posibilidad de transformación de acuerdo con las condiciones de red y la conectividad a las que se tenga acceso.

En este caso se propone trabajar en conjunto con las actividades planteadas para otros medios; claramente desde la inmediatez que implica una llamada telefónica con el fin de incluir

al padre de familia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde es este mismo, quien probablemente oriente la actividad del educando en casa.

- USB.

Consiste en entregar a cada estudiante una USB que llevaría todos los contenidos a presentar. Se tiene en cuenta la importancia de hacer un ajuste y una adecuación de aquellos en formato de audio o podcast de todos los productos radiofónicos con la idea de que se puedan conectar al puerto USB de cualquier dispositivo presente en casa.

Como se ha mencionado anteriormente, cada una de las estrategias es planteada y futuramente aplicada desde las posibilidades y el contexto del estudiante y su familia.

- Proyecto a gran escala.

La idea es construir una propuesta que consiste en ejecutar un trabajo amplio, a partir de un proyecto consecutivo, secuenciado y procedimental a lo largo del tiempo. Aquello implicaría que los estudiantes cumplan con la entrega de resultados a medida que se desarrolla el proyecto, con el fin de desplegar un proceso evaluativo y supervisado por parte del docente. Constantemente se reitera que todos estos trabajos deben ser ajustados y adecuados en concordancia con el contexto y las posibilidades presentadas por el alumno y su núcleo familiar, puesto que, cada una de las fases requiere de participación y acompañamiento de la familia.

- Juego de roles.

El propósito de esta estrategia es construir un juego de roles a través del trabajo cercano al ambiente del estudiante y a las diferentes áreas en las que se puede destacar cada uno. Se aprovecha su posible cercanía a los medios o dispositivos (*tecnofactos*)

con los cuales cuente en su casa, sumándole a esto una laboro colaborativa y de liderazgo donde, de manera autónoma, habrá una asignación de roles entre el mismo grupo de trabajo y se definirán potencialidades y virtudes.

Ejemplo:

Estudiar los componentes del mercado que se tiene en casa, sean químicos, nutrientes, vitamínicos, entre otros. Las cantidades calóricas y las proporciones sería un ejemplo del desarrollo del trabajo. Este proceso se puede hacer entre varios estudiantes sin la necesidad de reunirse en un lugar exacto. Se habla de liderazgo, autonomía, toma de decisiones, y juego de roles donde, a partir de esto, cada educando tendrá una labor directa y ejecutada desde sus posibilidades y su contexto. Después de esto, se condensa el trabajo para mostrarse como un solo producto.

Competencias: química, biología, matemáticas, español, tecnología, sociales.

Este acompañamiento finalizó con la exposición realizada a los docentes y directivos, sobre las propuestas anteriormente especificadas. La idea consiste en que cada maestro pueda elegir cuál sería la más pertinente para su población y sus necesidades. Estas también fueron creadas con la noción de propiciar el trabajo colaborativo entre los profesores, dado que, la metodología de trabajo de la institución radica en la *transversalización* de contenidos aplicada por proyectos. La conexión con el establecimiento sigue activa, pues la intencionalidad del colectivo es acompañar a los docentes y a las instituciones.

La implementación de estas estrategias da cuenta de procesos prácticos que transforman la cotidianidad de los diferentes escenarios educativos y motiva a ir en busca de transformaciones en los contextos y sectores más próximos.

Este tipo de ejercicio permite evidenciar la importancia de conocimiento del entorno para buscar soluciones reales que se acoplen a las necesidades de los diferentes sujetos, en este caso, de los diversos actores de la educación; pues este tipo de búsquedas son un reto no solo para la institución educativa, sino para los docentes rurales que, de una u otra manera, deben asumir desafíos educativos y proponer y ejecutar, planes de acción que permitan a los estudiantes —actores protagonistas— cumplir con propósitos educativos o, al menos, se acerquen a ellos.

Desde el colectivo Imparciales, el cual es fiel al lema «la educación no para», se permite abrir un panorama real sobre las brechas digitales que existen en el país. Estas, por supuesto, demandan manejos diferentes sobre las maneras y las formas del quehacer. Se intenta ser más recursivos y pensar en estrategias, las cuales han acompañado a los docentes desde siempre. Se acude a la simplicidad de los recursos para generar planes de acción propios que no se alejaren de las realidades, sino que, por el contrario, se adaptaran a las verdades del día a día en las instituciones educativas y en la comunidad en general; es por esto que se invita a los lectores a realizar un ejercicio introspectivo sobre sus dinámicas propias y sobre los planes de acción para el ahora y los sucesos emergentes.

Referencias

IMPARCIALES.OFICIAL. (2020, 16 de marzo). *Audiocontenidos-
EAR* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/
watch?v=0CUUKjduMIU](https://www.youtube.com/watch?v=0CUUKjduMIU).

IV CONGRESO NACIONAL DE EDUCACIÓN RURAL Y CORPORACIÓN NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN RURAL [COREDUCAR]. (2016). *Los retos de la educación rural son los retos de la democracia en Colombia*. http://iv.congresoeducacionruralcoreducar.com/wp-content/uploads/2018/10/MEMORIA_Y_CONCLUSIONES_DEL_IV_CONGRESO_2016.pdf.

KAPLÚN, M. (1999). *Producción de programas de radio. El guion-la realización*. Editorial Quipus. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=54479>.

VELASCO VELASCO, Y. C. y CÁRDENAS OJEDA, S. P. (2020). Caracterización de las herramientas TIC usadas en la comunicación por padres de familia y docentes. *Revista Boletín REDIPE*, 9(9), 106-118.

5

**CAPÍTULO
CINCO**



Radio y su papel educativo en la sociedad

Santiago Rengifo Orozco
Yonathan Jesús Marín Gómez
Michelle Rojas Acosta

Introducción

¿Por qué ahora la radio se convierte en un salvavidas para la educación?

Son tiempos complejos para la humanidad. El mundo cambia, pero, impávido no logra despertar. Transformar el planeta es un nuevo reto para todo el sistema que cada vez es más antihumano y que convierte a todos en nómadas en busca de soluciones. Por esta razón, se va en una carrera sin fin contra lo indeterminado, para intentar dar orden a lo que no se puede ordenar, mientras se deja en evidencia que, fácilmente, se puede perder la pelea.

La incertidumbre es una condición humana, pero, durante años, ha costado salir de esa estructura para volver a empezar. A esta situación se debe que el mundo siga adelante en busca de fórmulas para transformarse. No obstante, lo complejo comienza cuando no encuentra las maneras para cambiar y entender las mutaciones constantes del universo, el cual muta y necesita que los humanos sean partícipes de otras realidades, con el fin de construir posibilidades para todos.

La humanidad es lo que es gracias al lenguaje. Este fue la primera tecnología que hizo a las personas sapiens, animales con símbolos y seres pensantes; dado que al momento de ser oralidad permitió a los primeros hombres nombrar el mundo y otorgarle sentido a la realidad construida para hacerlos libres en colectivo, como comunidades que se adentraban en un eterno diálogo mediador de sentidos. Es por esto que el lenguaje y los diferentes tipos de oralidad, tal como lo dice Ong (2016), son formas de esta segunda que permiten construir a los individuos diariamente y, desde ahí, empezar su relación con el mundo.

De esta forma y al creer que el mundo puede y debe transformarse, en especial la educación, el presente capítulo pretende reflexionar sobre el proceso educativo y la radio como propuestas y perspectivas que son el resultado de formaciones particulares y colectivas.

Imparciales y «En sintonía con la Educación» apuestan por una formación diferente no solo para hacer frente a la crisis actual, sino para pensar en formas diferentes para dar la enseñanza y el aprendizaje. Reinención necesaria que, desde hace años, es deuda social.

Es por eso que las reflexiones y las propuestas en este capítulo parten de la idea de una transformación profunda sobre la vieja premisa de la reinención en la educación y la posibilidad de salvar el mundo.

5.1. ¿La radio salvará al mundo? reflexiones sobre un medio infinito

La radio produce marcas en la memoria individual y colectiva al proveer de relatos, músicas, voces, testimonios, hechos de la cultura oral. La radio, entonces, permite generar identidad en la medida en que expresa y se expresa como «lo propio», apareciendo en su práctica como resistencia ante la cultura- mundo en sus prácticas de integración simbólica desde lo cercano

OMAR RINCÓN

Aún recuerdo cuando era niño y escuchaba las experiencias de la radio como puente para otorgar títulos de bachiller a miles de personas de las zonas rurales de Colombia; era una sorpresa y un imposible que lograron llevar a cabo miles de productores radiofónicos en convenio con el Ministerio de Educación. También recuerdo las novelas escuchadas por mi madre en la radio y la marca que dejó en una generación. La radio nos educó porque siempre estuvo ahí como una progenitora, la cual nunca abandona y es invisible y constante. Ahora, cuando el sistema educativo busca soluciones frente a la contingencia actual por el COVID-19, pienso que la radio nunca ha dejado de educar, siempre ha estado ahí, incansable para entretener, pero, al mismo tiempo, para educar y transformar sociedades.

Mis recuerdos me conducen a la gran pasión que siento por la radio, a su vez, esta me conduce hacia los conocimientos adquiridos sobre dicho medio y hacia los momentos memorables que con ella experimenté en diferentes momentos de mi vida. Estas reminiscencias rememoran lo infinita que es gracias a la palabra y al sonido para establecer un diálogo eterno y estético como un baile único. Asimismo, también es una amiga invisible que da la posibilidad de jugar a ser niños de nuevo cada vez que se escucha, pues como lo dijo Ong (2016),

... las palabras son sonidos. Tal vez se les “llame” a la memoria, se las “evoque”. Pero no hay dónde buscar para “verlas”. No tienen foco ni huella (una metáfora visual, que muestra la dependencia de la escritura, ni siquiera una trayectoria) (p. 38).

Quizá habría que decir lo siguiente: palabra y radio son lo mismo, su invisibilidad y alcance las convierte en una forma innata de la humanidad sin tantas ambiciones. Cada que somos palabra estamos frente a la oportunidad de ser radio y, así mismo, los productos radiofónicos deben conducirnos a un diálogo inacabable en búsqueda de transformaciones que, tal vez, puedan responder al viejo reclamo de la función educativa de los medios de comunicación. Por eso hoy, en medio de la crisis que el género humano enfrenta y en la que no solo se ve abocado hacia el fin de un mundo, el cual ha construido con el trasegar de su historia, sino hacia la pérdida de la humanidad como característica de su estar en el planeta, la radio educativa se recuerda con nostalgia y ejemplo de trascendencia para la superación de obstáculos, los cuales van desde la comunicación hasta la inteligibilidad y la construcción de conocimiento. Se revive con nostalgia porque, como artefacto cultural, ha permitido que los individuos se den al otro a través de la palabra y construyan extensiones de sí mismos que viajen por las ondas hercianas; precisamente para llegar a la otredad y construir en colectivo, es decir, para pensar, comunicar, enseñar y aprender de formas alternas, las cuales hacen visible otras maneras de crear cultura, formas del hacer y ver el mundo. Estas son necesarias en medio de una crisis que obliga a tomar nuestras mejores armas para hacer frente a las necesidades cambiantes, una adaptación para la cual la radio está preparada.

Es por esto que no podemos dejar a un lado aquella oralidad perdida, el lenguaje como primera tecnología, como instrumento que está a nuestra disposición; mucho menos a la radio como medio primitivo y al sonido como universo que está por descubrir la riqueza y sus aplicabilidades educativas, pues «...

las palabras tienen peso, forma, color, textura, ritmo, poder. Si se usan apropiadamente pueden crear un mundo visual coherente que —para los propósitos de la educación—, [*sic*] pueden ser de supremo valor» (Ouro, 1983, p. 11).

La radio es arte porque hereda la tecnología de la palabra. Para los griegos la «*téchne*», que al mismo tiempo significaba saber hacer algo, era un arte. Si el lenguaje es un elemento tecnológico, saber usarlo también lo es. Hacer un paisaje sonoro y construir sonidos es recrear la vida misma, hacerlo es arte, es una tecnología que construye mundos en la mente, dado que según Hays (1998),

... no hay trabas para la imaginación. Los productos radiofónicos no están subordinados a limitaciones geográficas, temáticas o temporales, y el abanico de formas sonoras a su alcance les permite las combinaciones más originales o caprichosas entre ideas, sueños, seres fantásticos, héroes mitológicos, objetos animados o sujetos anónimos que se buscan la vida día a día (p. 15).

Así mismo, la música que ha visto en la radio una ventana para su desarrollo se convierte en emociones que marcan la transformación de generaciones. De esta manera, las sociedades han visto en el arte la excusa perfecta para reclamar por la responsabilidad que esta tiene en una sociedad; el artista debe involucrarse en la realidad y, así mismo, comprometerse y ser consecuente con su obra. Por ello, Hays (1998) expresa: la radio genera conexiones «afectivas», las cuales determinan una forma particular de hacer con dicho medio. Esta situación hace recordar a Mata (1998) cuando interpreta el punk de la banda Rancid y lo que puede significar para aquellos que escuchan sus canciones, ya que la radio es agente transformador de cultura. Hays (1998) dice lo siguiente: «... pocos medios son tan aptos para la revalorización de las matrices culturales de todos los colectivos, desde los sectores intelectuales o cultivados hasta los grupos populares o los segmentos periféricos» (p. 15). De igual forma, la radio actúa sobre la cultura porque esta última se transforma gracias al lenguaje. Lo que los griegos llamaban el *logos*, Gadamer (1993) lo

repetía como «... una disposición de palabras para la unidad de un sentido» (p. 10) al decir que el logos crea una comunicación, la cual se convierte en convención que, por último, da paso al nacimiento de la cultura.

En este sentido, es indispensable mencionar que lo cultural como concepto indivisible e indescifrable, el cual a menudo se transforma y fluctúa, se ve nutrido por la profundidad y la practicidad brindada por la radio; pues gracias a sus infinitas posibilidades, que bien podrían ser útiles en las diferentes áreas de la sociedad humana, da a la cultura y al individuo herramientas para salir de la caverna en la cual, de alguna manera, se encuentra atrapado. La radio no es solo un dispositivo de transmisión, es un artefacto cultural y, como tal, está al servicio de las transformaciones sociales. Este elemento es una herramienta de sentido como siempre han sido las tecnologías, una forma de descifrar los caminos por los que se desarrolla el hombre.

Así, en situaciones de riesgo la radio ha sido el medio invisible que conecta y está ahí como un amigo, el cual salva. Por eso, hoy se saca del olvido para entrar en el maravilloso universo de historias e imágenes que evoca. Esa «gran pantalla», como la llamó Ouro (1983), lleva a múltiples lugares a través de las ondas como voces de esperanza, sonidos de transformaciones, señales de que somos más humanos o, simplemente, noticias de un medio, las cuales pueden salvar al mundo. Ella «... puede ser un salvavidas en tiempos de crisis y emergencia. En sociedades devastadas, azotadas por la catástrofe o que necesitan noticias desesperadamente, la gente encuentra en la radio la información que salva vidas» (Ban Ki-Moon, como se citó en Espinosa, 17 de marzo de 2020).

Pero, realmente, ¿puede la radio salvar al mundo? Esta es quizá una pregunta retórica y provocadora que, de suerte, puede ser una estrategia, la cual incentive la reflexión acerca de las variadas posibilidades a las que el diálogo constante, entre la

pregunta y el autor y entre la pregunta y el lector, pueden suscitar sobre el tema que nos ocupa: la radio y su posible o no salvación del mundo y de las orbes individuales y colectivas construidas a partir del lenguaje y la sonoridad. De esta manera, pueden darse aprendizajes y discusiones para, quizás, encontrar algunas respuestas a priori sobre este cuestionamiento.

Es la premisa de la imposibilidad del establecimiento de certezas o verdades acerca de la salvación del mundo a partir de la radio la que, sustentada en la multiplicidad de mundos creados a partir del lenguaje y la oralidad, permite decir que no hay una sola salvación, sino muchas, las cuales dependen, precisamente, de esos otros mundos. En ese orden de ideas, la radio puede salvar orbes individuales, pero no el mundo en su totalidad. Esta es una compañía, la cual permite creer en la salvación y, además, contagia de otredades y humanidades. Sin embargo, saber exactamente cómo la radio salva no es algo que se pueda establecer con precisión; pero, sí es posible realizar reflexiones, las cuales permitan evidenciar las posibles maneras de cómo podría salvar. Este medio logra entrar en las personas de formas afectivas y no solo informativas, es por eso que se utiliza y se le da sentido a lo que dicen las voces y la música que en ella se escuchan a diario. Aun si todo estuviera realmente perdido, una radio clandestina seguiría en pie y las voces podrían evocar de nuevo el sentido gracias a sus características técnicas, las cuales la hacen ser llamada a sobrevivir en muchos escenarios posibles.

A este respecto, la radio como medio apasionante es ahora una posibilidad latente de cara no solo a la crisis, sino hacia la salvación del mundo. Situación que convoca justo cuando la civilización reclama cambios trascendentales. Cada vez que las personas son palabra, está latente la condición primaria del hombre y su oralidad como sustancia principal de la radio. De esta manera, sobrevive para contar lo que ve y relatar el mundo que le circunda; mitos que evoca para regresar a ella, narrarnos, ser

testimonio de nuevas realidades y, de alguna manera, entenderlo como en un comienzo, al hacer parte de la memoria oral de la humanidad.

Es por esto que Brecht (2003) afirmaba que la radio existía desde la creación de la cultura, ya que el lenguaje oral permitió transformaciones impresionantes en las mentes, y posibilitó el recuerdo sin necesidad del registro. Este caso lleva a pensar en dicho medio como un elemento primitivo y no desactualizado; más bien como algo ancestral que hace recordar su gran importancia y cómo invita a generar diálogos para cambiar las formas en las cuales las personas se comunican. Según las palabras de Ong (2016) pareciera que los individuos se acercan a una oralidad cuaternaria; una nueva radio que, desde su narrativa, se transforma y con ella la sociedad y la educación.

Dicha oralidad debe implicar que puede ser más dinámica y puede tomar el protagonismo del escenario de un nuevo mundo para exaltar, desde el lenguaje, una transformación humana, la cual permita incluir culturalmente a todos los pueblos que habitan el planeta tierra; de ahí que la educación siempre se profile como el pilar para generar transformaciones que hagan frente a nuevas realidades y, aunque suene disparatado, ideal o utópico. Es necesario que esta reflexión sobre la importancia del lenguaje y su aplicación en ámbitos como la educación y la radio se plantee en diferentes escenarios, ya que la incapacidad de pensarlo ha sido el traspíe, el cual ha impedido, precisamente, alcanzar dicha utopía como forma de buscarla, así parezca inalcanzable.

Ahora bien, la existencia de Radio Sutatenza, como uno de los ejemplos más significativos de radio educativa en la región, es el resultado de una contingencia que perduró en el tiempo y permitió, con ello, la transformación de las comunidades. Este recuerdo ha servido a todos para entender lo que puede hacer la radio, pero es necesario llamar a todos los sectores para que las nuevas radios educativas vayan más allá y se conviertan

en herramientas culturales, las cuales respondan a situaciones sociales enfrentadas a diario en el país. Por eso, debido a que se está en medio de las recientes realidades y oportunidades para generar cambios. Es oportuno hablar de una radio más amplia que implique una labor similar o más grande de la emprendida por la Acción Cultural Popular (ACPO) y el cura José Joaquín Salcedo en el Valle de Tenza, pues si bien las escuelas radiofónicas fueron un esfuerzo gigante por hacer de Colombia un país más equitativo, se debe recordar que la radio debe saber transformarse para ser educativa y seguir presentándose como un medio al servicio de la humanidad, sin que cada tanto pierda su rumbo y, por el contrario, se transforme a favor de otros. Por ejemplo, para Brecht (2003): «... la radio solo tiene una cara cuando debería tener dos» (p. 13). Así, aunque históricamente la radio ha tenido momentos de gran impacto y alcance pedagógico como el ya mentado —caso de la Radio Sutatenza—; hoy en día es en una gran medida, un aparato de distribución. Como lo dice Ouro (1983), «Nosotros, los “civilizados”, estamos perdiendo la capacidad de ver, oler, saborear, tocar y, sobre todo, de escuchar» (p. 11); por este motivo, se hace una sugerencia: convertir dicho elemento tecnológico de distribución en uno de verdadera comunicación donde el oyente no solo escuche, sino que hable; donde él no sea un sujeto aislado, sino que esté interconectado, pues como lo sugiere Freire (1973), el diálogo «... es el encuentro amoroso de los hombres que, mediatizados por el mundo, lo “pronuncian”, esto es, lo transforman y, transformándolo, lo humanizan, para la humanización de todos» (p. 46)

En consecuencia y desde esta perspectiva, la radio debería pasar de ser un ente suministrador a ser un organizador de las redes comunicativas que tejen los sujetos y emisores; aunque el gran sueño de Brecht sigue sin ser posible en su totalidad. En algunos momentos de la historia las diferentes experiencias radiofónicas como las radios mineras de Bolivia, la Radio Sociedade en Brasil y Radio Sutatenza en Colombia han demostrado que se puede

pensar en otra forma de hacer este medio comunicativo, donde los protagonistas culturales sean todos los actores comprometidos con la transformación social.

Pero ¿por qué la radio es educativa? Esta educa desde el primer momento en que despiertan las personas. Escuchar un noticiero en la mañana es una aventura que produce muchos aprendizajes y da ejemplos para explicar a los estudiantes cómo funciona el medio y, al mismo tiempo, permite identificar aprendizajes que, tal vez, reciben otros. Frente a esto se debe hacer la pregunta ¿quién educa realmente? Educar no es algo que se limite a una estructura pedagógica compleja, escuchar al locutor es un acto de interacción complejo, el cual puede terminar en un aprendizaje a ciegas; es por eso que también se reciben aprendizajes informales de la radio y quién está del otro lado del receptor de onda transforma y moviliza a los individuos.

En ese sentido, la radio educa cada vez que se escucha, como ya se planteó, desde las particularidades de quién emite; dado que, si lo escuchado no invita a ser críticos con la información y el entorno social, entonces se está frente a un agente comunicativo, el cual expresa su opinión y quién recibe esa información lo toma como realidad. La radio es educativa porque tiene un potencial de transformación individual y colectiva, las formas en que puede generar sentido la hacen un medio amplio y atractivo.

Sin embargo, a pesar de sus bondades, la radio ha sido considerada un medio en extinción no solo por el sistema educativo, sino por la sociedad en general. No obstante, y de forma invisible, se presenta ante todos como una posibilidad de salvación ante situaciones comunicativas y educativas, la cual sirve de aliada en la presente guerra enfrentada donde las armas que se tienen son la palabra y el sonido. Así,

... las muchas imágenes que el chirrido de una puerta evoca, o el silbido del viento, o el gran trueno del mar [...] es el arsenal a

nuestra disposición. Este y la siempre poderosa palabra, en eso uno tiene que ser cuidadoso (Ouro, 1983, p. 10).

La armería está lista para hacer frente a las necesidades educativas tan particulares que se enfrentan, luego las tropas estarán en condiciones de crear imágenes o abrir un camino directo al rincón donde se construye la imaginación. Por eso,

... cuando uno —en radio o en cualquier parte— produce una frase, una imagen, un sonido, un movimiento, está de hecho siguiendo leyes inherentes a la naturaleza, a nuestro propio cuerpo o a nuestra propia psique: desarrollar la capacidad de interpretar estos elementos, en nosotros mismos, es la primera tarea a la mano, si uno desea poder crear algo de relevancia para una audiencia (Ouro, 1983, p. 11).

Está claro entonces que la radio se puede convertir en un nuevo ejército para hacer frente a las realidades que afronta el mundo. En las crisis, las personas se deben poner en disposición, convertirse en soldados y, desde las palabras, conectarse con otros y construir nuevos mundos. Por tanto,

La radio está considerada como uno de los medios más útiles en la promoción del desarrollo material y el mejoramiento espiritual de las poblaciones marginadas. Esta educación a distancia, cuando es de naturaleza participatoria, puede operar milagros en la creación de la homogeneidad social, en la motivación del orgullo de la herencia cultural, aprovechando la ubicación de los valiosos recursos humanos y, en suma, en la creación de instituciones y organizaciones de base, entre los objetivos de sus programas que eventualmente llevarán cambios fundamentales y a la libertad (Verdugo Rosero, 2013, pp. 37-38).

Es claro que en el papel de educadores se debe ser capaz de encontrar en la incertidumbre una herramienta para hacer más emotivo y significativo el aprendizaje de los estudiantes. El mundo ya cambió dicen algunos, ¿será que el sistema educativo también cambiará? Como dice Ouro (1983), «... revise su alma. ¡tal vez,

luego de una profunda labor de limpieza, podrá contar historias de una manera excepcional» (p. 13).

La radio educa, eso no es un secreto, pero la verdadera discusión es sobre la calidad de contenidos recibidos con la radio comercial y si esta permite ser otras personas, críticas y agentes. La conclusión de este panorama generalmente deja grandes vacíos, por lo que la situación entonces debería llevar a pensar que no se debe hacer simplemente radio educativa, sino que este medio debe transformarse en todos sus ámbitos para ser un buen reproductor cultural.

Para intentar resolver la pregunta —tal vez polémica— ¿puede la radio salvar al mundo?, es necesario pensar primero en todo lo que está mal en esta crisis y, al mismo tiempo, en qué potencial tiene la radio para dar soluciones a un mundo que se niega a transformarse. Parece que la educación ha sido muy afectada en estos días; esta le apuesta a la radio para encontrar en ella un camino que le permita acompañar a miles de estudiantes ávidos de conocimiento.

Por otra parte, es un hecho que el medio puede transformarse y reinventarse. En este sentido, la radio se convierte en una realidad posible para que los escenarios cambien, la educación pueda ser más dinámica y, sobre todo, para que permita ciudadanías críticas. Ahora bien, la radio realmente puede salvar a las personas en sus dificultades individuales; puede ser compañía y recrear la idea de que no se está solo, sino en una posibilidad de encontrarse unos con otros para discutir, construir y ser partícipes de las estrategias del cambio.

5.2. A donde no llega el internet ni la televisión, llega la radio y la educación

La radio es un maravilloso instrumento, el cual se ha encargado de acompañar a la humanidad en sus momentos de

soledad y de trabajo. También ha estado presente en los momentos más inquietantes e históricamente adversos por los que se ha atravesado desde inicios del siglo xx, por ejemplo, la invasión Nazi a Francia en 1940, donde la radio sirvió para que el general Charles De Gaulle, a través de Radio Londres, transmitiera fuerza a los soldados; o el último discurso de Salvador Allende mientras era asediado por el general Augusto Pinochet, hecho transmitido en los años setenta.

Con los años, la radio se volvió un ejemplo de reinención, pues ha luchado con otros contrincantes muy poderosos en los medios de comunicación: primero la televisión, la cual hoy en día no se parece en nada a una de los años cincuenta, pues en la actualidad no se concibe un televisor sin conexión directa a Netflix, ni una sala o una habitación sin convertirse en un cine. Segundo el Internet que pasó de una pequeña red militar para conectar universidades, a ser la mayor fuente de información. Por último, los dispositivos móviles y las redes sociales.

Todas ellas, con el paso del tiempo, se han transformado en apariencia y utilidad. Pero la radio, en utilidad y en esencia, es la misma desde 1906; a tal punto de que, aún hoy, se podría escuchar a Orson Welles en su adaptación de «La guerra de los mundos» emitida por radio en 1938 y disfrutarla tanto como los oyentes de la época —o quizás no, por el alboroto que generó—.

La educación también ha luchado con el paso del tiempo para reinventarse. Con los años las formas de enseñar han cambiado, han aparecido modelos pedagógicos, estrategias de aprendizaje y toda clase de teorías que funcionan; pero parece que las generaciones de estudiantes avanzan mucho más rápido que estas. Al respecto dice Mansilla Sepúlveda y Beltrán Véliz (2013): «En la actualidad, resulta un reto para el profesorado el desarrollo de procesos didácticos que orienten el aprendizaje de los alumnos de tal manera que puedan responder a las demandas de la sociedad contemporánea» (p. 26). Basta con analizar la estructura

de los ambientes educativos para dar cuenta que siguen siendo las mismas desde el siglo XVII, muros, sillas, filas, orden, tiempos estrictos, entre otros. Entonces pareciera que los jóvenes, a quienes se les enseña, se mueven al mismo ritmo que la tecnología y sus avances; por lo que la educación con sus cambios y sus modelos se queda corta.

Según lo mencionado hasta ahora, surgen las preguntas: ¿será necesario un cambio físico y pensarse la educación desde otros ambientes más allá de las aulas? ¿Cómo dos prácticas, la radio y la educación que durante años trataron de reinventarse y sostenerse, a pesar de las nuevas tecnologías arrolladoras y de evolución constante, pueden unirse y juntas parecer tan innovadoras que no importa en cual época aparezcan, dado que siempre parecerán entretenidas para todos quienes la escuchan?

La respuesta a esta pregunta se comenzará a analizar desde tres factores muy importantes, los cuales tienen ambas prácticas en común. La primera será desde la comunicación, la segunda desde una mirada pedagógica y la tercera desde la didáctica.

La radio en América Latina ha sido gran portadora de avances en materia educativa. Algunos ejemplos son la Radio Sutatenza de Colombia (1947); las radios mineras en Bolivia (1952) y la Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica (ALER) (1972), la cual nace como resultado del impacto positivo de esta primera y la masiva respuesta de la clase obrera en Bolivia a raíz de la revolución nacionalista. ALER comenzó a esparcirse por toda Latinoamérica no solo para abordar zonas rurales, sino también urbanas. ¿Los resultados?

Mario Kaplún destaca dos de sus aprendizajes: es posible hacer radio educativa de un modo atractivo y capaz de hacer impacto en la audiencia popular, y no es imposible penetrar en las emisoras comerciales con programas educativos, inclusive los de tipo crítico, siempre que se lo haga con calidad profesional y en forma entretenida y dinámica (Beltrán, 1996, p. 10).

Pues bien, como menciona Barthes (1977), «... el relato como objeto es lo que se juega en una comunicación: hay un dador del relato y hay un destinatario del relato» (p. 89). Como reza un conocido refrán, la gracia no está en el cuento, sino en cómo se echa el este. Para la radio y la educación, ese «dador del relato» es quien se juega el todo por el todo para mantener viva la emoción y el interés del destinatario; en otras palabras, depende del locutor que la construcción de la narración se vuelva interesante para el oyente y depende del profesor, el cual está detrás del micrófono, cambiar la imagen de individuo solitario lleno de conocimiento y educar estudiantes que parecieran no existir.

Ahora, habría que preguntar: ¿por qué la radio y cómo se hace para educar con ella? Ser docente conlleva una gran responsabilidad. Camps (2011) explica la palabra educar desde su etimología y dice: *educere* quiere decir extraer de la persona lo mejor que lleva dentro. Es decir, educar es una acción con la cual se obtiene del estudiante sus capacidades, sus habilidades, sus aptitudes, sus actitudes y su habilidad de crecer como sujeto, entre otros aspectos. Esta situación no sería posible con el simple hecho de proporcionar información como si fuera un caudal desbordado de un río, por ello se debe elegir muy bien lo que se va a enseñar, para que se produzca en los estudiantes una reacción como la explicada por Camps. Y ¿la radio?

Desde el lado del interlocutor su aprendizaje se produce de dos maneras: a través de la escucha y por la práctica. Si escuchando se aprende, necesitamos un discurso bien mediado pedagógicamente para facilitar el aprendizaje. Y si practicando se aprende necesitamos sugerencias para la práctica bien medidas pedagógicamente (Montoya, 2010).

En esta medida, se debe proponer una estrategia pedagógica, la cual motive a los estudiantes a aprender por medio de un discurso académico entretenido que impulse a la experimentación y a la práctica; en otras palabras, un relato bien contado.

Para lograrlo, Kaplún (1999) habla sobre tres modelos de educación para la radio educativa: 1) modelo que haga énfasis en los contenidos, es decir, que se enfoque desde una educación tradicional, 2) modelo centrado en los resultados y los impactos. Este ha sido el más utilizado en los medios de comunicación, 3) modelo de educación enfocado en el proceso. Es en este último donde se debe realizar una detención, pues como explica Kaplún (1999)

... la importancia del proceso de transformación de las personas y de las comunidades. No se preocupa tanto de la materia a ser comunicada ni de los resultados en términos de comportamiento, sino más bien de la interacción dialéctica entre las personas y su realidad, y del desarrollo de la capacidad intelectual y de la conciencia social (p. 37).

Se busca, entonces, que el estudiante tenga mejor desarrollo educativo en la medida que sea más humano, más sujeto pensante y cuestione el ambiente que lo rodea.

Como resultado de todo el recorrido que hasta ahora se ha hecho, se puede decir que la radio y la educación dependen del diálogo continuo para su funcionamiento, pues si no fuera así, francamente, ambas fracasarían.

Ahora bien, hay que entender que la comunicación pasa a entenderse como un modo dialógico de interacción del actuar *educomunicativo*. Ser dialógico es no manipular y no «sloganizar» el diálogo; por el contrario, es el encuentro amoroso del hombre que, mediatizado por el mundo, lo pronuncia, esto es, lo transforma y, en este sentido, lo humaniza (Montoya, 2010).

Hablando entonces en términos de comunicación y educación, se puede decir que mientras exista un diálogo o una pedagogía dialógica, siempre habrá un desarrollo conceptual; porque estará abierta una invitación hacia el debate que busque

formas más adecuadas para la transmisión y recepción de los contenidos. Con esto se estaría hablando de un proceso didáctico.

En relación con las dos perspectivas mencionadas anteriormente, es decir la comunicación y la pedagogía, se podría decir que esta última se conecta para completar lo que sería un juego de tres piñones unidos, los cuales hacen funcionar un motor. En primer lugar, la radio y la educación dependen de un diálogo continuo y de la creatividad de los relatos que, a través de la primera, se cuentan. Estas tienen la responsabilidad de capturar la atención y de generar interés por lo que se escucha. En segundo lugar, la pedagogía propone una estrategia pedagógica, la cual parte desde el diálogo y mide los procesos de los estudiantes con el fin de que se pueda lograr un desarrollo conceptual autónomo y del ser en sociedad.

Ahora ¿cuál es el papel de la didáctica en esta tríada? Y ¿cómo se pueden lograr procesos didácticos a través de un medio que rompe las estructuras de las aulas y, además, no cuenta con la posibilidad de la imagen como si lo hacen los medios audiovisuales?

Se entiende la didáctica como «... la acción del maestro para sostener el objeto de enseñanza poniéndolo a la vista del estudiante con la intención de que este se apropie de lo que se muestra» (López *et al.*, 2016, p. 17), lo cual quiere decir que esta es la capacidad del docente para tomar un tema específico, conocerlo, darle forma y hacerlo comprensible para que el alumno pueda sacarle el mejor provecho a su contenido y luego replicarlo en diferentes ámbitos. Es decir, para que el profesor pueda preguntarse, antes de que todo suceda, ¿qué voy a enseñar? ¿Cómo lo voy a enseñar? ¿Para qué lo voy a enseñar? ¿Qué quiero que se aprenda con lo que se va a enseñar?, entre otras más preguntas.

Ahora bien, en qué panorama se está actualmente. Se atraviesa por un estado de emergencia donde quedan suspendidas

las clases, ya no hay aulas, ni patios de juegos, ni horarios para cada asignatura. La eventualidad ha hecho que se deba improvisar sobre la marcha y los docentes tengan que migrar de manera obligatoria a los recursos virtuales, pero el Internet no llega a todas partes. Según MINTIC, la mitad de la población del país cuenta con conectividad a este recurso. No obstante, allá donde no llega el Internet llega la radio, pues los sistemas de difusión radial en Colombia, según la Subdirección de Radiodifusión Sonora del MINTIC, abarca un total de 48.3 millones de personas, lo cual corresponde a 99.1 % de la población.

Entonces la radio, en las condiciones actuales por las cuales se atraviesa, no debe suponer un obstáculo para la educación, pues tiene la posibilidad de llegar a todas partes. El reto está en pensar una educación sin muros o lugares específicos, donde juega un papel importante la didáctica, pues en términos generales, esta transforma el saber científico en un hecho real a través de la creatividad, la indagación y la apropiación de los conocimientos. La didáctica permite idear un mundo diferente lleno de posibilidades y la radio ha mostrado que, a través del relato hablado, todo es posible. Por ejemplo, pensar en convertir las matemáticas en historias de vida o transformar aquellas funciones del cuerpo humano en personajes de ficción. Por lo que surgen las siguientes preguntas: ¿Qué diría el hipotálamo si pudiera hablar? O ¿qué fascinantes historias contaría Simón Bolívar si juntamos las ciencias sociales y los guiones radiofónicos? Tal vez se dejaría de cavilar en contenidos llenos de información sin sentido, para pensar en contenidos con un carácter más social donde prime conocer el porqué de los hechos y sus consecuencias.

En conclusión, se puede decir que la radio y la educación son prácticas que, juntas, tienen el poder maravilloso de llegar a cada rincón y generar grandes cambios; todo ello al hacer buen uso de las estrategias que ambas tienen para aportar desde la comunicación y desde lo pedagógico. Sin embargo, se puede decir que lo educativo se encuentra en un momento, en el cual debería

dejar de reinventarse y comenzar a des-inventarse. No se habla de dejar de crear cosas nuevas y creativas, sino de renunciar a la lucha por vincularse a un mundo que avanza muy rápido, el cual pareciera que lo deja atrás. Lo importante es comenzar a comprender dicho mundo desde sus dinámicas y sus nuevos ambientes educativos, con el fin de crear —no intentando parecer innovador, sino siendo auténtico—.

5.3. En Sintonía con la Educación: una propuesta radial para el contexto

Debido a la contingencia del COVID-19, los niños, niñas y adolescentes se han visto en la obligación de seguir con su calendario académico desde casa. De esta manera, un nuevo modelo de educación se asienta en las dinámicas sociales: las clases virtuales que comprometen a docentes y estudiantes en la adaptación de un salto precipitado del tablero a la pantalla. Así, para el desarrollo de las aulas, es un aspecto fundamental contar con un computador y/o *smartphone* e Internet, ya que la conectividad se convierte en un factor importante en el proceso de esta metodología virtual.

Todos los alumnos, tanto de la zona rural como urbana, deben continuar su año lectivo de manera virtual. Sin embargo, se torna algo difícil para las comunidades rurales al no contar con los recursos tecnológicos necesarios. Por tanto, es una situación que se configura como un ideal y una utopía lejana a los alcances de la realidad rural colombiana.

En efecto, la situación que experimenta un niño perteneciente a una cabecera municipal es muy diferente, pues este cuenta con acceso a una pantalla de televisor, a un computador o a Internet. Pero el infante de la ruralidad tal vez dispone, únicamente, de un radio receptor en casa. Estos hechos sitúan la mirada en la existencia de una gran brecha entre estos dos escenarios, la cual pareciera tiende a generar cierta desventaja en la calidad educativa

para los estudiantes pertenecientes a las zonas rurales del país, debido a la implementación de un modelo educativo a través de entornos virtuales de aprendizaje. Sin embargo, es menester empezar a comprender que, para el caso de las zonas rurales, debe impartirse un modelo de educación a distancia diferente al de la virtualidad; uno mediado por las TIC y que tal vez podría ser denominado como clases no presenciales.

Así, en el marco de un proceso de enseñanza/aprendizaje no presencial, es importante preguntarse ¿cuál es la mejor alternativa o estrategia pedagógica a utilizar en las zonas rurales para el desarrollo de clases no presenciales de calidad? Para hallar respuesta a esta incógnita, desde el colectivo Imparciales, la mesa de radio y la Secretaría de Educación Departamental de Risaralda se emprendió un arduo trabajo en la búsqueda de soluciones a través del diseño de una propuesta radial, con el fin de garantizar, de manera exitosa, el continuo proceso formativo de los niños, niñas y adolescentes de las escuelas rurales.

Como primera medida se insiste en el hecho de que siempre se debe partir desde el contexto de los estudiantes de las zonas rurales, puesto que el reconocimiento de los elementos con los cuales cuenta cada uno de ellos, en los centros educativos y en sus casas, permite entender sus dinámicas y su cotidianidad. Esta situación ofrece un panorama preciso del entorno social y económico; así como de la tenencia o ausencia de artefactos tecnológicos como *smartphones*, televisores, computadores, radios, equipos de audio, entre otros; circunstancias que finalmente conducen hacia el reconocimiento y la identificación de la situación concreta de los educandos, lo cual es menester para el diseño efectivo de procesos de enseñanza-aprendizajes anclados a la realidad.

De esta manera, se realiza el mencionado reconocimiento del contexto de algunas escuelas rurales del casco urbano de la ciudad de Pereira, a través de estrategias de caracterización diseñadas por la mesa de Estrategias de Aprendizaje Rural del colectivo. Situación

que posibilitó la identificación de la radio como un factor común entre los habitantes de las zonas rurales, la cual no es dependiente de una conexión a Internet para su acceso.

Es a partir de este hallazgo que la radio se piensa como recurso y canal estratégico, el cual puede generar un acompañamiento integral a los estudiantes y docentes de las zonas rurales con el fin de lograr un óptimo desarrollo en el proceso académico a distancia, pues este medio es una alternativa acertada y valiosa, debido a que, desde sus inicios, se ha constituido con base en el cumplimiento de tres funciones principales: informar, entretener y educar.

La radio como sistema y medio de comunicación es capaz de superar las funciones de simple transmisión de hechos e influir sobre los acontecimientos. Su operatividad potencial unida a su instantaneidad, difundiendo mensajes, dan hoy a la radio un papel estelar que durante algunos años había perdido... (Galarza, 2003, p. 134).

De este modo, la radio que acostumbraba a acompañar las jornadas de actividades y los quehaceres diarios de la población rural, ahora y al recordar los grandes alcances de la Radio Sutatenza, se convierte, gracias a su potencialidad, en la alternativa de solución para el continuo proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases no presenciales de estos contextos alejados del casco urbano, es decir, la radio toma un considerable papel, el cual sobrepasa el hecho de difundir cierta información y entretenimiento musical, ya que, al ser tomada como factor principal para la educación a distancia, reafirma su función de aportar y generar ambientes de aprendizaje para todos los oyentes que confluyen alrededor del sonido y la inmediatez que la radio posibilita.

Así, es importante resaltar que el uso de la radio facilita la difusión de información a muchas personas a partir de un solo radio receptor. Por lo tanto, no solo hace partícipe a los estudiantes que se encuentran en una educación formal, sino que

permite lograr experiencias educativas importantes al resto de oyentes; todo ello al propiciar espacios de educación no formal. La experiencia radiofónica posibilita una convergencia entre todas las personas que se encuentran en un mismo lugar; tanto estudiantes como familiares se involucran en un proceso de aprendizaje, en el cual adquieren y fortalecen conocimientos al escuchar y atender al programa radial. Por ello es perfectamente viable exponer una competencia o tema de un área del conocimiento en el desarrollo de un programa radial que le permita al oyente potenciar su creatividad, su imaginación y su interés; al tiempo que le sirve de base para propiciar un aprendizaje significativo en los espacios de formación formal e informal.

A partir de allí y al tener clara la oportunidad que ofrece la radio como canal propicio para continuar con el desarrollo de clases no presenciales, fue necesario planear y estructurar un programa radial que se ajustase a las necesidades educativas y sociales de los estudiantes, los docentes y las familias en el proceso formativo no presencial. En este orden de ideas, nace el programa radial «En Sintonía con la Educación», un proyecto realizado por el colectivo Imparciales en alianza con la Secretaría de Educación Departamental de Risaralda, encaminado hacia el cumplimiento de estos objetivos.

5.3.1. «En Sintonía con la Educación»: caso PTA y Secretaría de Educación de Risaralda

«En Sintonía con la Educación» es una propuesta de programa radial pensada como una estrategia de acompañamiento académico, con el objeto de garantizar el continuo proceso del año lectivo, bajo la metodología de clases no presenciales, en los doce municipios no certificados del departamento de Risaralda. La Secretaría de Educación Departamental ha optado por esta estrategia para atender, principalmente, a la población estudiantil de las zonas rurales que no cuenta con una conexión a Internet ni acceso a un computador. Sin embargo, los educandos de todo

este territorio, tanto de la zona rural como la urbana, se han beneficiado en cuanto a la cobertura que permite el programa radial. La Gobernación de Risaralda tiene claro que el propósito de este programa radial consiste en responder con calidad al estudio desde casa, debido al aislamiento preventivo a causa de la pandemia del COVID-19, el cual no permite que los niños, niñas y adolescentes procedan con sus ciclos académicos en los centros educativos.

La implementación del programa radial de acompañamiento académico desde su elaboración y ejecución es posible gracias a la unión de dos actores fundamentales: los docentes tutores del programa «Todos a aprender» (PTA), quienes proporcionan el componente pedagógico; y el colectivo Imparciales, el cual aporta el componente técnico gracias al trabajo de profesionales conocedores del diseño de productos radiales con fines académicos. La Secretaría de Educación Departamental de Risaralda decide que PTA se articule con dicho colectivo para trabajar conjuntamente en el desarrollo del programa radial y posibilitar un excelente acompañamiento a los niños, niñas, adolescentes y maestros en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, es importante mencionar y reconocer las labores de los actores implicados en el desarrollo del programa radial «En Sintonía con la Educación».

PTA es el programa «Todos a aprender» del Ministerio de Educación Nacional, el cual inició en 2011 a nivel nacional y desde el 2013 en Risaralda con el objetivo de mejorar la calidad educativa a través del cambio en los procesos pedagógicos dentro del aula. Todo ello desde un acompañamiento guiado por medio de una transferencia de conocimientos, saberes y prácticas pedagógicas. Los docentes tutores han tenido un excelente proceso de capacitación en cuanto a experiencias pedagógicas, con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje y compañía en el aula con los docentes de instituciones educativas públicas del país. Así, «... el PTA se constituye en una acción pública que, por primera vez, busca llegar en forma directa al aula escolar para observar

las prácticas pedagógicas e incidir en su transformación» (Pérez, 2019). Es por ello que, la Secretaría de Educación Departamental considera a los tutores del PTA como los profesionales idóneos para integrar el equipo trabajo, ya que cuentan con una alta formación académica, la cual les permite planear, de manera acertada, las secuencias didácticas de los temas abordados en cada clase radial. Además, la experiencia adquirida por dichos tutores, al trabajar directa y previamente en las zonas rurales, les posibilita el reconocimiento de dinámicas y necesidades presentes en estas zonas; aspectos fundamentales para una planificación exitosa de contenidos académicos donde se ve involucrada toda la población.

Para la elaboración de contenidos del programa radial «En Sintonía con la Educación», los instructores del PTA conforman equipos de trabajo en seis áreas académicas: lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, inglés y educación inicial. Cada una de las áreas es acompañada por dos profesionales del colectivo Imparciales, con el objeto de asesorar sobre las adecuadas estrategias didácticas radiales, donde se logren cumplir a cabalidad los objetivos y las competencias pedagógicas trazadas desde la temática abordada.

Por consiguiente, el segundo actor en cuestión es el colectivo mencionado. Este trabaja desde el aspecto técnico de los productos radiales y logra una excelente articulación entre el contenido textual de las secuencias didácticas, entregadas por los docentes tutores del PTA, el enriquecimiento en efectos de sonidos y voces y la labor en grabación y edición de los productos radiales. Así, el colectivo Imparciales acompaña el proceso de la clase radial en cabina, ya que dos integrantes de este, los cuales tienen conocimiento, experiencia, habilidades en locución y pedagogía integran la mesa de trabajo con el tutor PTA al aire, con la responsabilidad de coordinar en orden, el desarrollo del programa y, de esta forma, el fomento de un espacio de aprendizaje con calidad pedagógica y técnica, puesto que las profesiones del colectivo están en la plena capacidad de lograr una transposición del contenido escrito a mensajes sonoros.

El colectivo Imparciales, en la ejecución del programa radial «En Sintonía con la Educación», tiene la gran visión de co-crear estrategias radiofónicas para el desarrollo de secuencias didácticas aplicadas a la construcción de procesos de enseñanza-aprendizaje y, asimismo, cumplir con sus labores y responsabilidades bajo los objetivos de acompañar a los docentes tutores PTA en la implementación de escenarios radiofónicos para la enseñanza y aprendizaje y para diseñar estrategias pedagógicas, en las cuales utilicen, de manera intuitiva y didáctica, herramientas propias del contexto del educando.

En consecuencia, el colectivo se encarga de realizar la propuesta de la estructura del programa radial, la cual pretende exponer contenidos académicos por medio de secciones que permitan dinamizar el aprendizaje y al estimular la imaginación, la creatividad y la diversión en los estudiantes, a través de cuatro secciones estándar como espacios propicios para abordar la temática. A continuación, se exponen las secciones que conforman tal programación:

- Sección nro. 1: «¡Mientras habla el profe!»

En esta sección el tutor explica el tema del día. Es fundamental que el docente sea concreto y claro con la explicación, de tal forma que sea amena al momento de ser escuchada por los estudiantes.

- Sección nro. 2: «Cápsulas pedagógicas»

Son formatos cortos que dan datos curiosos e información adicional referente al tema del día, con el fin de ampliar conocimientos en cada área.

- Sección nro. 3: «Tinto el curioso»

En esta sección se tiene a un personaje propio del programa llamado «Tinto». Este es un chico muy curioso y despistado

que no sabe dónde está, pues no cuenta con un buen sentido de ubicación. No obstante, él aprovecha cada lugar y situación para aprender.

- Sección nro. 4: «Retroalimentación»

En este espacio, los locutores y tutores hacen retroalimentación de la información que se ha expresado en cada una de las secciones con el objetivo de aclarar alguna duda, desglosar aún más el concepto o traer ejemplos de la cotidianidad de los oyentes. Todo ello con la intención de generar una apropiación del tema con mayor facilidad y recordación.

La estructura del programa «En Sintonía con la Educación» se piensa como un formato general y flexible para cada una de las áreas con la posibilidad de incluir diferentes estrategias didácticas que, tanto el tutor PTA como el profesional del colectivo Imparciales, consideren pertinentes a la hora de abordar el tema de cada emisión. Por ello, los personajes y situaciones que se recrean en cada una de las secciones, anteriormente descritas, son de total creatividad y necesidad de los equipos de trabajo con el fin de exponer y dinamizar el contenido en la clase radial.

Finalmente, cabe resaltar el provechoso efecto del programa radial en cuanto a la aplicación y la eficiencia como estrategia de acompañamiento académico a estudiantes, docentes y familiares de todo el departamento de Risaralda —en zonas rurales y urbanas—, ya que logró entrar a los hogares de manera exitosa para apoyar el desarrollo de las clases no presenciales no solo en los doce municipios no certificados, sino en Pereira y Dosquebradas; pues la estructura de contenidos académicos en mensajes sonoros, gracias a la articulación de los docentes tutores PTA y el colectivo Imparciales, bajo la supervisión de la Secretaría de Educación Departamental, permitió ejecutar de forma óptima los asuntos académicos en las emisiones radiales.

La radio educativa reafirma su potencial —todavía por terminar de explorar— como un canal adecuado que colabora para generar espacios de enseñanza-aprendizaje en cualquier escenario.

De este modo, no solo estimula un aprendizaje para la educación formal, también lo hace para la no formal, puesto que, la radio ayuda a promover otros aprendizajes necesarios en el día a día. En esta oportunidad fue Risaralda que, debido a la contingencia por el COVID-19, optó por la radio como estrategia para continuar con el calendario académico en todos los rincones del departamento. Empero, este medio no tiene por qué ser la última opción en situaciones de crisis; este debe tener una posición principal acorde al valor de su gran utilidad.

5.4. Un panorama alentador

Ahora que el mundo parece apresurarse a cambiar sus horizontes plantea nuevos retos ciudadanos, comunitarios y educativos. Parece que las personas tendrán, realmente, que reinventarse para hacer nuevos mundos posibles, en los cuales se integren todos. Pero reinventarse implica una deconstrucción social en muchos ámbitos donde se sea capaz de interpretar las necesidades cambiantes y donde las utopías puedan hacerse realidad justo cuando más se necesitan, algo así como una oportunidad de que otras colectividades surjan para construir el mundo que todos deseamos.

No queda duda de que la radio puede ser un actor transformador dado que, sin enterarse diariamente, se encarga de cambiar la vida de muchos. Ofrece aprendizajes informales para seres que buscan información, la cual les salve ante un mundo intoxicado. Es por eso que los productos radiofónicos pueden hacer la diferencia para que, de esta manera, se pueda apostar por una educación menos formal y transformadora.

En este sentido, la radio, en el peor escenario, estaría lista para transformar a las personas y hacerlas una con el mundo. Educar es posible con las tecnologías disponibles alrededor, por ende, estas deben estar a disposición para avanzar hacia humanidades más justas y equitativas.

Referencias

- BELTRÁN, J. Y MANSILLA, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Revista Perfiles Educativos*, (35), 25-39. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185269813718075>
- BARTHES, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos. En S. Nicolini (comp.). *El análisis estructural* (pp. 65-101). Trad. Beatriz Dorriots. Centro Editor de América. http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/MARIACRISTINASOLER_METODOSDEESTUDIOLITERARIO_1/BARTHES_ROLAND_-_Introduccion_Al_Analisis_Estructural_De_Los_Relatos.pdf.
- BRECHT, B. (2003). La radio: ¿un descubrimiento antediluviano? *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación* 5(2). <https://seer.ufs.br/index.php/epic/article/view/404>.
- CAMPS, V. (2011). *Crear en la educación, la asignatura pendiente* (1.ª ed., vol. 1). Grup 62, S.L.U Ediciones Península.
- ESPINOSA DE LOS MONTEROS, M.J. (2020, marzo 17). La radio en la crisis de la Covid-19. *El País*. https://elpais.com/elpais/2020/03/15/dias_de_vino_y_podcasts/1584271315_152798.html.
- FREIRE, P. (1973). *¿Extensión o comunicación? la concientización en el medio rural*. Siglo XXI Editores.

- GADAMER, H. (1993). *Elogio de la teoría, discurso y artículos*. Ediciones Península.
- GALARZA, T. (2003). *Estrategias interactivas en la radio comunitaria educativa. El caso IRFEYAL*. [Tesis doctoral, Departament de Comunicació Audiovisual i de Publicitat, Universitat Autònoma de Barcelona]. Tesis doctorals en Xarxa. Barcelona, España.
- HAYE, R. (1998). El impacto cultural de la radio. *Revista Chasqui*, (63), 14-16 <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/1212>.
- KAPLUN, M. (1999). *Producción de programas de radio: el guion-la realización* (1.ª ed., vol. 5). Ediciones CIESPAL. <http://sitio.amarcuruguay.org/wp-content/uploads/2012/07/LFLACSO-A-Kaplun-PUBCOM.pdf>.
- LÓPEZ GÓMEZ, E.; CACHEIRO, M. L.; CAMILLI, C. y FUENTES, J. L. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado* (1.ª ed.). Universidad Internacional de la Rioja. https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/07/DIDACTICA_GENERAL_baja.pdf.
- MANSILLA SEPÚLVEDA, J. Y BELTRÁN VÉLIZ, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Perfiles educativos*, 139(35), .
- MATA, M. C. (1998). Saber sobre la radio. *Signo y pensamiento*, 17(33), 91-98. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2852>.

- MONTOYA, A. D. (2010). Logros y desafíos de la educomunicación desde la razón y la radio popular en estas últimas tres décadas. *Cedal Interacción*, 1(51). <https://www.cedal.org.co/es/revista-interaccion/logros-y-desafios-de-la-educomunicacion-desde-la-razon-y-la-radio-popular-en-estas-ultimas-tres-decadas>.
- ONG, W. (2016). *Oralidad y escritura, tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica. (Original publicado en 1982).
- OURO ALVES, W. (1983). *Radio: la mayor pantalla del mundo*. Editorial Belén.
- PÉREZ MARTÍNEZ, A. (2019, abril 12). Programa Todos a Aprender, PTA. *Magisterio.com.co*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/programa-todos-aprender-pta-0>.
- PRIETO, I.; DURANTE RINCÓN, E. y RAMOS, M. A. (2008). Experiencia educativa de la radio en América Latina. *Revista de Ciencias Sociales*, 14(1), 63-72. <https://www.redalyc.org/pdf/280/28011673006.pdf>.
- RINCÓN, O. (2006). *Narrativas mediáticas*. Editorial Gedisa.
- VERDUGO ROSERO, K. P. (2013). *La radio como medio de expresión para los jóvenes del Inepe: propuesta de radio revista juvenil "La voz del Inepe"*. [Trabajo de grado, Licenciatura en Comunicación, Facultad de Comunicación, Lingüística y Literatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. Quito, Ecuador.

6

CAPÍTULO
SEIS



Estrategias didácticas a través de la televisión

XIMENA HINCAPIÉ

MATEO DE JESÚS LAVERDE AGUIRRE

FELIPE ARIAS

6.1. Televisión regional y educación rural

La televisión llega a Colombia en 1954 bajo el gobierno del general Gustavo Rojas Pinilla (1953-1957) en el marco de políticas centralistas y nacionalistas que comenzaron por instrumentalizar a este medio masivo para la difusión y la propaganda de mensajes gubernamentales, los cuales buscaban promover la estandarización de pensamientos y opiniones. Se visualizaba a esta tecnología como un medio idóneo para culturizar y educar a la sociedad colombiana —como ya se había realizado en otros países—, además para divulgar los proyectos políticos que, únicamente, se emitían desde el centro del país. Fue así como el Gobierno Nacional tomó las riendas para gestionar y montar toda la infraestructura necesaria para el funcionamiento de este nuevo medio comunicativo (García, 2013).

De esta manera, el desarrollo de la televisión comenzó a permearse de las dinámicas políticas del país, pues se convirtió en un fiel reflejo del poder centralizado que definió al gobierno de la época y que estaba fundamentado por la Constitución Política de 1886, la cual permitía que solo las elites políticas tuviesen acceso a esta nueva tecnología. Esta situación que generaba disgustos en el país, pues los mensajes y los discursos transmitidos por este medio eran limitados y sesgados por uno o dos ideales políticos, los cuales no representaban la complejidad y la diversidad de la nación, lo que terminó por convertir a la televisión en un mero aparato de persuasión del Estado.

De acuerdo con García (2013): «El debate sobre el centralismo y la politización de la televisión nacional comenzó a tomar fuerza a mediados de la década de 1970» (p. 68). Este se vio atizado por el descontento entre la sociedad en general, las regiones del país y el estado centralista en el que se comenzaron a evidenciar los desacuerdos políticos y sociales desarrollados sobre gran parte del territorio nacional y a los que cada región no podía atender por ausencia de autoridad y abandono del Gobierno. Bajo estas condiciones algunas regiones y movimientos políticos iniciaron una lucha social por la descentralización del poder político y sus instrumentos de persuasión, entre ellos, la televisión.

En este orden de ideas, García (2013) plantea lo siguiente: había una «... preocupación del Estado de perder el control sobre la producción de lo nacional en la televisión, pues desde ella ejercía una dominación simbólica que le permitía ser el único constructor de las representaciones e ideas sobre la nación» (p. 67). De esta manera, se extraviaban las potencialidades de este medio, tales como su capacidad de generar imaginarios, representaciones sociales y de visibilizar culturas. Estas características, supremamente ricas, comenzaron a tomar cada vez más fuerza y posibilitaron a las regiones legitimar sus prácticas, tradiciones, ideales y problemáticas ante el gobierno y el país, lo cual facilitaría la creación de nuevos espacios para la convergencia ideológica

y cultural de la sociedad, así como su participación activa en la política desde la particularidad de cada región y sus comunidades; situación que iba en contra de los objetivos iniciales de la televisión en el país.

Por consiguiente, a partir de 1982 el tema entró a formar parte del debate político nacional por la carrera presidencial en el que fueron protagonistas Luis Carlos Galán, Alfonso López Michelsen y Belisario Betancurt, donde este último fue el presidente elegido de dicha contienda y quien jugaría un papel importante en la evolución de la televisión en Colombia en relación con su descentralización sobre el territorio nacional, pues fue él quien impulsó una profunda reforma política para terminar con la conveniencia burocrática de los partidos del Frente Nacional fortaleció los medios para la participación popular y transformó el régimen centralista vigente (García, 2013).

Así, las condiciones estaban dadas para que el poder político y este medio de comunicación fueran reestructurados con el fin de garantizar mayor cobertura, participación y diversidad en los contenidos; para asegurar mayor democracia y convergencia ideológica en el país, a fin de que los departamentos y lugares con mayor influencia económica como Antioquia, Valle del Cauca, la región Caribe y otros encabezaran una lucha por la independencia ante un Gobierno central que los había abandonado e *invisibilizado* durante largos años.

A mediados de la década de los ochenta, la descentralización, democratización, producción y mayor presencia de la televisión en diversos entornos fueron posibles gracias al decreto 3100 de 1984 con el que se autorizaba la creación de canales públicos regionales, los cuales se administrarían de forma conjunta. Aunque estos, inicialmente, eran totalmente financiados por el Estado, tuvieron problemas administrativos, por lo cual se vieron en la obligación de pedir al Gobierno que les permitiera comercializar su programación en aras de su sostenimiento. De esta manera,

se llegó a la conclusión de utilizar un sistema de financiación mixto en el que el Estado, los ingresos de los canales privados y el área publicitaria vendida en el canal regional sostendrían monetariamente su producción televisiva (García, 2015), situación que llevaría, de acuerdo con García (2013), a que se pudiera «... estimular la producción y circulación de símbolos y valores de cada una de las áreas culturales que contaba con canal propio, brindando a la teleaudiencia representaciones que permitieran imaginarla como comunidad conocida y fortalecieran la unidad en su interior» (p. 67)

Cabe resaltar que aunque los canales regionales son entidades públicas, estos están registrados como empresas industriales y comerciales que le pertenecen al Estado, lo cual les permite tener autonomía administrativa en la producción y programación de contenido, pero también vender espacios a entidades privadas; situación que le resta arbitrariedad al canal regional y le puede hacer perder el norte en su producción, la cual tiene como finalidad la creación de contenidos que den valor y visibilidad a la cultura, la tradición y las representaciones sociales que hacen diversa y rica a cada región. Así mismo, la televisión pública depende del éxito de los canales privados o particulares, pues un fondo de las ganancias de estos últimos es destinado al sostenimiento de los canales públicos, lo cual obliga a estas entidades a estar completamente a la sombra de grandes y particulares casas televisivas.

Por otro lado, lo más positivo es que el surgimiento de la televisión regional amplía su espectro y permite que más y más personas tengan acceso a programas televisivos en los que se reflejan las singularidades, problemáticas y características de cada región y, además, se generan, por una parte, valor y amor por este territorio y, por la otra, se convierte a la televisión en un medio que bien utilizado puede permitir aprendizajes y acompañamientos a los procesos educativos en la creación de estrategias y producciones audiovisuales encaminadas hacia la formación que fortalezca los

procesos de enseñanza y aprendizaje formales e informales en niños, jóvenes y adultos. Como lo afirma Bustamante *et al.* (2004):

... la televisión interviene e interfiere en la mayoría de los ambientes por los que discurren las rutinas de grupos e individuos. Sobra recordar su carácter de institución social reguladora de las dinámicas colectivas, en su innegable capacidad para acompañar silenciosamente o en voz alta y con impulso dominante la generación de ideas y valores, así como la imposición de símbolos y referentes culturales y políticos en torno a aspectos esenciales para la comprensión y el funcionamiento de la dinámica social. Como se ha señalado suficientemente, la televisión ocupa un lugar sagrado en la estructura de la sociedad contemporánea y desde allí oficia de acuerdo con los parámetros e intereses que en un contexto particular determinan su funcionamiento (p. 133).

En este sentido, es innegable mencionar la utilidad de este medio para educar, aún más, cuando la Internet le ha permitido a la televisión reinventarse y configurar nuevos formatos audiovisuales que le permiten atraer y dejar conocimientos, historias, conceptos, experiencias y mensajes a más audiencias, las cuales, en innumerables ocasiones, los adquieren sin siquiera percatarse de que están en medio de procesos educativos. Por esto, se puede afirmar que dicho medio de comunicación y los canales públicos regionales han enriquecido su lenguaje y no se han visto rebasados por la Internet, sino que abren un mundo de posibilidades donde la cultura, el conocimiento, las tradiciones y la realidad de las personas se refleja en la pantalla de muchos hogares y donde, aunque se encuentren en la lejanía del sector rural, pueden estar sirviéndose y formándose gracias a programas direccionados a la educación de quienes no tienen las facilidades para estudiar en instituciones educativas o mediante la educación a distancia, la cual que está tomando fuerza en los últimos años y, más, en la situación actual generada por la pandemia del COVID-19 que ha desplazado los procesos de aprendizaje a lo virtual y ha establecido nuevos retos para familias, estudiantes y docentes.

La televisión pública es pues una opción importantísima que el gobierno debe estructurar y utilizar, en conjunto con la radio, para que la educación no deje de llegar a familias y estudiantes que no tienen los medios económicos o técnicos para recibir educación virtual. Dado que, en muchas ocasiones, resulta más fácil la conexión a un programa de un canal regional, que una conexión de Internet a la que muchas familias no tienen acceso, sea por no tener los equipos para hacerlo o por no contar con conocimientos previos para llevarlo a cabo.

Por ello, la televisión resurge nuevamente como un medio al que muchas personas que se encuentran alejadas de las ciudades acuden para poder encontrar un espacio educativo y formativo agradable. Además, hay que mencionar que para los docentes también es más fácil organizar sus contenidos y secuencias didácticas alrededor de un programa de televisión. No obstante, se hace posible pensar en producciones televisivas, las cuales estén dirigidas a la formación y la capacitación de los maestros sobre la utilización de las nuevas tecnologías, la mediación de los espacios educativos y la impartición de las clases mediante la virtualidad como lo supone el momento histórico, económico y sanitario.

Lo anterior da cuenta que la televisión es una estrategia indispensable para la educación, la visibilidad y la participación de las comunidades rurales; todo ello impulsado por una tecnología que se ha transformado para brindar nuevos espacios de narración, pensamiento, aceptación y discusión en los que cada vez más personas pueden tener una voz y resignificar su mundo desde lo particular a lo general para, de esta manera, conocer más de lo propio y construir lo común. Esto es lo que canales como Teleantioquia, Telecafé, Canal Capital, Telecaribe, entre otros reflejan en sus producciones, las cuales, aunque muchas veces se ven afectadas por las condiciones económicas, no pierden el propósito de ser una ventana por la cual se puede ver lo que son las personas y dónde se puede ver a otros para, finalmente, observar el mundo y repensar la sociedad.

Por eso, Imparciales: Red de Acompañamiento Docente se suma a estas iniciativas televisivas en busca de la creación de lo propio, de lo común y de una cultura educativa significativa que, a través de la colectividad y la comunidad, de pie a la emergencia de otras formas de educar a través de la narración en la pantalla, tal como se verá a lo largo de este capítulo.

6.2. La televisión regional: una propuesta pedagógica para docentes

La pandemia de la Gripe Española, ocurrida a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, junto con la Primera Guerra Mundial marcaron un periodo de crisis en la vida de la humanidad que conllevó a un sin número de cambios en la vida en sociedad, tal como se conocía hasta ese momento en la esfera mundial y en Colombia. Como explica Fabio Zambrano, economista y magíster en Historia de América Latina de la Universidad de la Sorbona y profesor de la Universidad Nacional de Colombia,

... la gripa desnudó las condiciones de miseria urbana en la que vivía buena parte de la población colombiana y la ausencia de un sistema de salud público que permitiera atender semejante catástrofe. Entonces de allí nació una política de construcción de hospitales públicos muy importantes como el de La Hortúa, el San Carlos y La Samaritana (Semana, 2020).

Con este apunte realizado por Fabio Zambrano, queda claro que de todas las calamidades pueden quedar cosas positivas, como fue el caso de la política de construcción de hospitales públicos en varias partes del país.

Ahora bien, en la actualidad con el panorama de la pandemia del COVID-19 se da cuenta de que se está en un estado deficiente en cuestiones de igualdad y de garantías, desde la creación de políticas públicas que ayuden, a la población en general, a

sobrellevar este momento de crisis. A esto se suma el tema de la educación. Sin embargo y a diferencia de un siglo atrás, existe la posibilidad de continuar con los procesos educativos al prescindir de la presencialidad y la sincronía gracias a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que amplían el espectro de la formación con la virtualidad.

Debido a este fenómeno particular, saltan a la vista varias falencias en el sistema educativo del país, a las que antes no se les había prestado mayor atención. Una de estas falencias es sin duda el hecho de que Colombia no está preparada, desde el nivel tecnológico y pedagógico, para asumir una total educación virtual a lo largo y ancho de su territorio. A pesar de esto, los docentes y demás actores involucrados en la enseñanza buscan maneras de sacar adelante sus clases con los medios que tanto ellos como sus estudiantes tienen a la mano. Es en este punto donde «Imparciales TV» empieza a tener un papel de acompañamiento y respaldo para que los maestros, a pesar de las dificultades, puedan continuar con la importante tarea de educar a las niñas, niños y jóvenes del país.

Como pequeña anotación cabe mencionar que, las personas que continúen la lectura de los párrafos siguientes encontrarán a su paso el por qué es importante involucrar agentes que muchas veces se creen externos (como la televisión y las redes sociales) a los procesos educativos formales. Así, a lo largo de este capítulo se justifica cómo las herramientas tecnológicas ayudan a enriquecer las prácticas pedagógicas, especialmente desde la virtualidad.

«Imparciales TV» busca llevar a cabo un acompañamiento didáctico y pedagógico por medio de la televisión regional y a través de un programa dotado de contenidos útiles para aquellos docentes que buscan enriquecer sus experiencias formativas desde la virtualidad. De esta manera, el programa tiene como base el concepto de «sociedad de saberes compartidos» establecido por una comunidad virtual educativa conformada por varios investigadores latinoamericanos, en cabeza de Daniel Pimienta

profesor universitario y especialista internacional sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con visión social. Allí se plantea la necesidad de hacer a un lado el concepto de «sociedad del conocimiento», ya que este tiene que ver más con el mundo económico y fabril donde el objetivo principal es la monetización de un activo (el conocimiento), para pasar al concepto de «sociedad de saberes compartidos», con el fin de entender la potencialidad existente en la construcción colectiva de saberes para la búsqueda de soluciones que afectan la comunidad o sociedad.

Para Pimienta (2003), las «sociedades de los saberes compartidos» están relacionadas con la pluralidad. Este indica que el «saber» es mejor que el «conocimiento» porque está más anclado en el humano y en su subjetividad. Así mismo, el término «compartido» se torna importante y bello porque incluye implícitamente a «la comunicación» dentro de los conceptos de «solidaridad» y de «comunidades de aprendizaje» que son sumamente importantes para los propósitos pedagógicos y didácticos de Imparciales.

De esta manera, «Imparciales TV» se acoge a esta premisa en la que todas y todos tienen saberes valiosos que se constituyen en aportes para la construcción de un mundo más equitativo, razón por la cual se deben propiciar condiciones para interconectar estos saberes que, en este caso específico, se pretenden interconectar por medio de un programa televisivo transmitido regionalmente, donde convergen distintos actores impulsados por el compromiso de brindar a los docentes de la región las herramientas y saberes necesarios para que estos continúen con su labor educativa.

También es importante resaltar la relación intrínseca que tienen la pedagogía y la comunicación en esta labor. Como lo menciona Barbero (1998) al citar a Benjamín (1996), más que un conjunto de nuevos artefactos, la comunicación se presenta en estos tiempos como un «*sensorium*» que evoca nuevas formas de

sensibilidad y otros modos de percibir, de sentir, de interconectarse con el tiempo y con el espacio; en suma, nuevas maneras de las personas reconocerse y estar juntas.

Así, como nuevo *sensorium* («lugar» donde experimenta e interpreta el sujeto los entornos en los que vive), «Imparciales TV» encontró la televisión como un medio para conectar la comunicación con la educación y reconfigurar esta experiencia como una comunidad de aprendizaje, puesto que no solo confluyen los saberes y los aportes de quienes realizan el programa, sino que se pretende, por medio de plataformas digitales como Facebook, generar retroalimentaciones con las audiencias, al pasar de ser una red social a ser una red colaborativa. Para entender este cambio de sentido que se genera con dicha red, es necesario mencionar que las redes sociales son más que un espacio en la web en el que se crea un perfil con base en gustos e intereses, se suben fotografías y se conversa con personas que están lejos. Ahora se entienden como un lugar donde se tejen redes de intercomunicación compleja.

Una red carece de centro y solo tiene nodos. Si bien estos nodos pueden diferir en tamaño, cada uno tiene relevancia, pues todos son necesarios para el funcionamiento de la red.

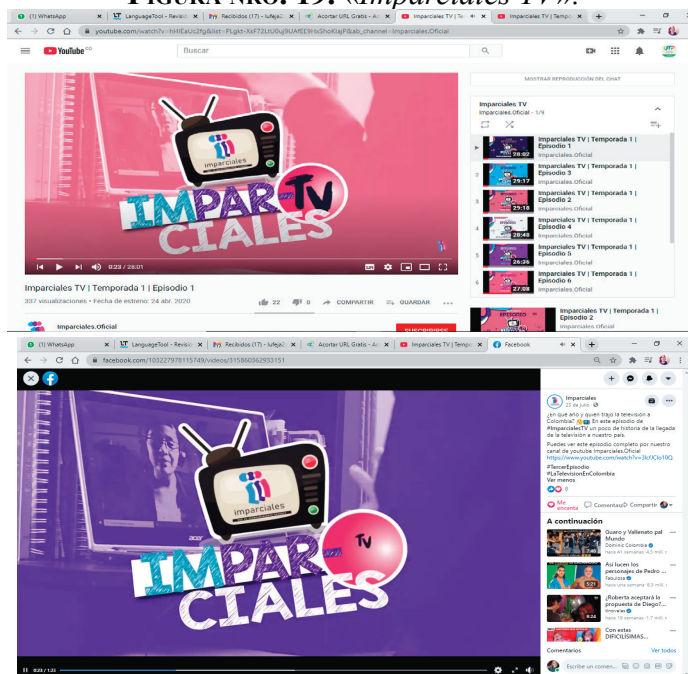
En este sentido, «Imparciales TV» se propone como un nodo en la inmensa red de saberes que se teje en la televisión regional y en Facebook. Este busca conectarse con otros nodos que bien podrían ser los que se benefician de las temáticas trabajadas a lo largo de los episodios transmitidos, los que buscan retroalimentar los contenidos por medio de la interacción con las otredades en calidad de audiencia o quienes estén interesados en la creación de nuevas alianzas, las cuales enriquezcan el proceso de producción y distribución de las temáticas de este programa.

En suma, se puede afirmar que, desde su producción y emisión, «Imparciales TV» se enmarca en el auge del trabajo colaborativo de manera remota y en ocasiones asincrónica, dadas

las nuevas dinámicas de relación social impuestas por la pandemia del COVID-19. Pues cada uno de los integrantes del equipo construye piezas claves para el programa televisivo desde casa que, uniéndose como nodos a la red de «Imparciales TV», configura el programa a emitir por la televisión regional y a retransmitir por Facebook y YouTube, donde se da una retroalimentación de los contenidos y de las propuestas pedagógicas y didácticas; la cuales configura las siguientes producciones y emisiones del programa.

Finalmente, a través del enlace <https://n9.cl/582x> (Imparciales. Oficial, 2020) pueden visualizarse los programas realizados en «Imparciales TV». Programación que, como ya se mencionó, son una apuesta colaborativa de acompañamiento educativo mediado por las TIC.

FIGURA NRO. 19. «Imparciales TV».



Tomada de Imparciales.Oficial (2020).

6.3. Retos de la televisión educativa en Colombia

Uno de los medios audiovisuales más antiguos que ha acompañado a muchas generaciones en Colombia es la televisión. Esta inició alrededor de sesenta años atrás, en un momento social con grandes complicaciones como fueron la guerra, la lucha entre partidos, momentos históricos como El Bogotazo, entre otras situaciones que le dieron a la televisión un papel activo en el diario vivir de muchas personas. Sin embargo, el acompañamiento brindado por este medio no solamente ha sido de carácter social, también lo ha sido desde un carácter educativo.

Con la necesidad de enseñar por medio de una tecnología con diversas posibilidades surge la televisión educativa, la cual permite llevar a los estudiantes fuera del aula sin estar fuera de ella. La posibilidad narrativa y su visualización, a través de la imagen y el sonido, brinda diversas metodologías que permiten viajar lejos del salón de clase para vivenciar historias y *transversalizarlas* con diversas temáticas y áreas del conocimiento. No obstante, dicha televisión también funciona a la inversa, lleva el aula de clases hacia afuera —hacia la casa del educando— y permite que puedan darse procesos de educación a distancia o no presencial por medio del abordaje de programas de televisión anclados a las mallas curriculares.

La televisión educativa y cultural se inauguró en abril de 1961 con el apoyo de USAID y los Cuerpos de Paz como parte de las políticas de la Alianza para el Progreso. Para esta época, en Colombia se establecieron dinámicas educativas importantes donde, para lograr el impacto deseado, fue necesario que los docentes entendieran que esta herramienta necesitaba de otros mecanismos y criterios para implementarla y evaluarla.

Los docentes tenían a la mano una guía escrita con los temas, objetivos y la metodología de desarrollo de los contenidos, evaluaban para comprobar el aprendizaje y asistían a clases

demostrativas con grupos testigos para aprender el rol y la importancia de la televisión como acción pedagógica y como complemento recibían asesorías de psicólogos e investigadores Norteamericanos [sic] quienes daban orientación sobre cómo hacer una clase por medio de talleres presenciales mientras que Inravisión dotaba a las escuelas con televisores y esto permitía tener un indicador de ascenso positivo para la educación (Bustos y Romero, 2014, p. 10).

El Ministerio de Educación de Colombia también se replanteó el hecho de cómo llegar a las diferentes audiencias que se podían tener en este medio, ya que los programas transmitidos debían tener objetivos y metodologías diferentes para que, de esta manera, se pudiera llevar un proceso significativo en diferentes edades de la población. Por tanto,

Las franjas de televisión educativa formal se estructuraron en tres secciones, una, escolar, otra, para adultos y una más, de extensión cultural. La franja escolar presentaba cursos para niños de primero, tercero y quinto de primaria, en las materias de matemáticas, sociales, ciencias naturales, música, dibujo y deportes. La programación educativa para adultos se propuso capacitar a los maestros. La franja de extensión cultural, que en algunos días ocupaba las horas comerciales, tenía como finalidad la enseñanza de las bellas artes, con la presentación de programas musicales, de teatro y pintura (García, 2012, p. 10).

De esta forma, se empezaron a mostrar grandes logros con este tipo de metodologías, ya que se podían enseñar diversos temas y formar a personas competentes con su medio y con su realidad, lo cual generaba avances como sociedad. Sin embargo, en Colombia la desigualdad social empezó a trazar grandes dificultades para que la educación pudiera llegar a diferentes zonas del país.

A pesar de que este país llegó a contar con un esquema de programas muy amplios, la televisión educativa empezó a tener una disminución, ya que aparecieron intereses comerciales que

le ganaban, indiscutiblemente, a los contenidos culturales y educativos. Por lo que poco a poco se fue estrechando cada vez más las parrillas para canales regionales y para programas que tuvieran un fin de enseñanza y aprendizaje —sin relacionarse con temas económicos o políticos—. De este modo, se desvaneció la posibilidad de brindar un acompañamiento a través de este medio de comunicación, pues

En los noventa se hizo evidente la inversión de capital privado en función de adelantos tecnológicos, y calidad en la producción, además de la puerta que la constitución abrió a la creación de medios privados, con lo cual nacen los canales de los emporios económicos del país. Y finalmente, observamos el panorama actual, en el cual los canales y productoras privadas del país, han entrado a las dinámicas de lo global, haciendo alianzas con las grandes cadenas televisivas del continente americano. Pareciera entonces que la lógica pasó a ser puramente comercial, y el debate seguirá abierto (Banco de la Republica, 2017).

Sin embargo, es en los momentos de crisis o coyunturales, tales como el que se vive en la actualidad con la pandemia producida por el COVID-19 que ha traído diferentes fenómenos sociales, económicos, políticos y educativos; donde se deben diseñar diferentes mecanismos para poder lograr adaptación a los cambios. Se debe actuar diferente al pensar la educación desde nuevas pedagogías emergentes que involucren a la televisión educativa, pues esta.

... supone la utilización de un sistema de transmisión y recepción de imágenes y sonidos sincrónicos a distancia, así como su reproducción y visualización para la acción formativa, poniendo a disposición instrumentos de análisis, estrategias de pensamiento y fuentes de información diversas que le permiten establecer escalas de valores y significados. Es el contexto en el que se inscribe lo que le da sentido y significación educativa (Calderón *et al.*, 2015, p.14).

Es aquí donde se plantea el renacer de una televisión educativa de calidad, se aprovechan los espacios brindados por el aislamiento y se tiene en cuenta un pasado, el cual dio grandes frutos, pero con muchas problemáticas. Al ponerla en práctica en la actualidad, se evidencia que puede generar muchísimas posibilidades, ya que coexisten diferentes condiciones, las cuales pueden ser propicias para su resurgimiento, a saber, el tema de cobertura que pone de manifiesto la existencia de un mayor alcance en diferentes regiones del país, gracias a la televisión digital o a precios asequibles de la televisión por cable. Asimismo, en la actualidad una gran mayoría de familias colombianas poseen el artefacto tecnológico que permite la visualización de este medio de comunicación, lo que, sumado a las condiciones anteriores, brinda un contexto técnico y tecnológico propicio para la puesta en escena de la televisión educativa.

Adicionalmente, otro argumento a favor del resurgimiento de la televisión educativa consiste en que hace falta un mayor apoyo desde otras metodologías en el sistema educativo colombiano, dado que se ha demostrado que la educación en este país necesita de ideas refrescantes, innovadoras y potentes, las cuales propicien otras formas de enseñar y aprender que pueden estar medidas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. También, si se retoma la situación coyuntural de la actual pandemia, es innegable que los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediados por ambientes virtuales, no alcanzan a cubrir la totalidad de niños, niñas y adolescentes en edad escolar, pues los contextos rurales y las familias en condiciones de vulnerabilidad económica no cuentan con los artefactos tecnológicos necesarios para recibir este tipo de educación. Pero, desde la televisión, tal vez sí puedan recibir una educación de calidad.

Entonces es aquí donde «Imparciales TV» empieza a tener un papel protagónico en acompañamiento y respaldo a docentes y estudiantes para que puedan analizar y observar otras dinámicas —las cuales consiguen ser aplicadas en procesos de enseñanza y

aprendizaje— puesto que la idea está encaminada a la creación de espacios de calidad educativa que, a través de la televisión regional, puedan ser retransmitidos en plataformas y ambientes virtuales de aprendizaje y tengan en cuenta, por supuesto, que no se está inscrito en la mera transferencia de contenidos o las estrategias utilizadas en la presencialidad, sino en el tener en cuenta las posibilidades que brindan los contenidos televisivos y las narrativas audiovisuales que, ligadas a ambientes virtuales, no solo llegan a aquellos educandos sin conectividad, sino que pueden ser implementados como complemento de la educación virtual en el casco urbano.

En consecuencia, «Imparciales TV» que hasta el momento cuenta con nueve emisiones utiliza un canal regional para poder llegar a los diferentes docentes de la región. Todo ello en aras de la enseñanza de herramientas y aplicaciones, del diseño de estrategias pedagógicas emergentes de la mano de expertos en diferentes áreas de la educación y de la creación de secciones pensadas para brindar un espacio educativo lleno de diferentes conocimientos; ejemplos claros de cómo se puede utilizar la televisión educativa en un momento donde es imposible la presencialidad.

Finalmente, se debe entender que se está en un momento de cambios en el que la televisión educativa ofrece herramientas invaluableles como «Imparciales TV», la cual hace que la educación no pare al enfocarse en profesores o personas que desean buscar alternativas y también brinda un acompañamiento a niños, jóvenes y adultos a través de la *transversalización* de los conocimientos y la potencialización de diferentes aptitudes que apoyan el proceso académico por medio del renacer de la televisión educativa.

Referencias

BANCO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA. (2017). *La televisión en Colombia*. https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/La_televisi%C3%B3n_en_Colombia.

- BARBERO, J. M. (1998). Heredando el futuro: pensar la educación desde la comunicación. *Cultura y Educación*, (9), 17-34. https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1174/113564098760604947?casa_token=YkgFN6eJ8fMAAAAA:2O25q8nIn0Wm2Cq7_vphXH04WeOkRRN_LiE72RelxxTcl6E8pjr5zOoC9LoXvuZkKNILZ3-IzzczR3iy.
- BUSTAMANTE, B.; ARANGUEN, F. y ARGUELLO, R. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (22), 132-136.
- BUSTOS ACOSTA, B. y ROMERO URREGO, P. E. (2014). Televisión educativa en Latinoamérica [Tesis de pregrado, Uniminuto]. Archivo digital. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3193/THUM_RomeroUrregoPablo_2014F.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- CALDERÓN CASTRO, L. M.; CRISÓSTOMO NOLASCO, K. Y.; ORE OCHANTE, M. L. y SOTO RAMOS, R. (2015). La televisión educativa. *La televisión educativa-huamanga*. <http://latelevisioneducativa04.blogspot.com/2015/07/la-television-educativa.html>.
- GARCÍA ÁNGEL, A. P. (2012). Televisión en Colombia: surgimiento de canales regionales. *Revista Luciérnaga*, año 4(7), 23-35. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v4n7a3>.
- GARCÍA RAMÍREZ, D. (2013). Breve historia de la televisión regional en Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 9(16).
- GARCÍA RAMÍREZ, D. (2015). El modelo de televisión regional en Colombia: canales públicos bajo los parámetros del mercado. *Signo y Pensamiento*, 34(66), 28-42. <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v34n66/v34n66a02.pdf>.

- IMPARCIALES.OFICIAL. (2020, 24 de abril). *Imparciales TV Temporada 1 Episodio 1* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hl41EaUc2fg&list=PLgkt-XsF72LtU0uj9UAfEE9HxShoKIajP>.
- PIMIENTA, D. (2003). *Mística: sociedades de los saberes compartidos*. <http://funredes.org/mistica/castellano/emec/produccion/memoria8/0301.html>.
- SEMANA. (2020). ¿Qué lecciones nos dejaron las crisis del siglo xx y podemos aplicar en tiempos del covid-19? <https://www.semana.com/contenidos-editoriales/colombia-como-nunca-unida/articulo/lecciones-del-siglo-xx-para-tiempos-de-coronavirus/659938>.

7

**CAPÍTULO
SIETE**



Didácticas virtuales

*Jhon Estiwar Gómez Palacios
Leidy Joahana Hernández Quiceno
Nicolás Sánchez Rojas*

Introducción

Para comenzar este capítulo, es importante recordar el concepto de estrategias didácticas que siempre ha sido referenciado hacia la serie de acciones que el profesor realiza y que han sido previamente planificadas en aras del alcance de objetivos de aprendizaje específicos (Universidad Estatal a Distancia [UNED], 2013). Sin embargo, ha tenido una relación directa con las clases presenciales y, ante la pandemia y el cambio social presentado en el mundo, se ha visto en la necesidad de darle la importancia que se merece en la modalidad virtual. Por esta razón, en este apartado se convertirán varias reflexiones y consejos didácticos, los cuales servirán de ayuda en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Retomando entonces este concepto de estrategias didácticas, es importante tener presente que Díaz (1998) las define como: «... los procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente» (p. 19). En este sentido, la virtualidad redefine estos procedimientos y procesamientos de la información y repiensa las metodologías y las formas de interactuar entre el docente-estudiante, estudiante-estudiante, docente-contenido y estudiante-contenido.

7.1. Guía de estrategias didácticas para la virtualidad

Con el fin de que nuevas estrategias didácticas emerjan en la virtualidad y puedan ser efectivas, se relacionarán varias guías básicas de uso y apropiación, las cuales se pueden tener en cuenta al momento de realizar clases virtuales.

Así, para comenzar es necesario que el educador planifique muy bien sus objetivos de aprendizaje previamente, tal como en la presencialidad. Sin embargo, la diferencia comenzará a evidenciarse en el momento de diseñar los instantes de su clase. Para ello debe elegir, en primera instancia, las características de su aula, es decir, que incluya conectividad, horario de conexión, conocimiento de herramientas, motivación y tipo de contenidos; pues de este grupo de cualidades depende la elección de estrategias a implementar. Aquí se comparten algunas ideas:

7.1.1 Videoconferencia

La videoconferencia ha sido la solución tecnológica predilecta por los docentes durante la virtualidad, pues permite trasladar la clase magistral hacia una cámara de video y sus estudiantes. Con ella, a través de una actitud activa o pasiva, podrán escuchar el desarrollo de contenidos. De hecho, con plataformas especializadas en videollamadas, cada usuario es responsable de

emitir su propia señal de vídeo y audio a los demás, al igual que las recibe de ellos. Frente a estas dinámicas las más conocidas y utilizadas actualmente son:

- **Zoom:** plataforma de video y audioconferencia *online* dirigida a empresas, profesionales y colectivos. Esta la adoptaron los docentes para iniciar clases sin que la distancia sea un impedimento para ello. Cuenta con una calidad de audio y de imagen muy buena, además tiene la posibilidad de controlar el micrófono de los estudiantes. Sin embargo, su principal desventaja es que en modalidad gratuita solo permite cuarenta minutos de encuentro y sus protocolos de seguridad fueron fuertemente criticados durante el confinamiento por la cantidad de *hackers* que ingresaron a los encuentros y se apoderaron de las pantallas.

- **Google Meet:** es el nombre de «... la nueva aplicación de videoconferencias de Google para reemplazar a Hangouts en el terreno profesional» (Moya, 2017). Muy práctica y fácil de usar para los docentes que poseen cuenta en Gmail, ya que pueden utilizarla desde la web y en sus dispositivos móviles. La ventaja es que la mayoría de los profesores y estudiantes están relacionados con la interfaz de Google y los encuentros permiten otorgar un código de reunión o la programación de encuentros posteriores.

- **Microsoft Teams:** espacio de trabajo que fue desarrollado con base en el chat de *Office 365* y que integra algunas aplicaciones de colaboración como: chats, videoconferencias, notas, acceso a contenido, *Office Online* y *Planner*. Estas características la catapultan como plataforma de gestión del aprendizaje, por lo que fue acogido por varias de las instituciones educativas del país.

- **Jetsimeet:** es un set de herramientas gratuitas y de código abierto con las que se pueden realizar videoconferencias sin necesidad de instalar aplicaciones en el computador. No tiene límite de tiempo y es muy apropiada para llevar a cabo el desarrollo de las clases. Sin embargo, no fue tan conocida como las mencionadas anteriormente.

Posterior a la elección de la plataforma y la previa identificación del objetivo de aprendizaje, llega el momento donde el docente realiza un trabajo de reflexión en el que se debe incluir un abanico de posibilidades existentes dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales y, posteriormente, tomar decisiones en relación con las técnicas y actividades a las cuales puede recurrir para lograr sus objetivos. Entre los que puede destacar están:

TABLA NRO. 13. *Momentos de la clase por videoconferencia.*

Momentos de la clase por videoconferencia
Saludo-Romper el hielo
Conocimientos previos
Momento conceptual
Conclusión-Retroalimentación

Elaboración propia.

7.1.1.1. Romper el hielo. Los ya conocidos *icebreakers* son técnicas muy utilizadas desde las prácticas presenciales, primordialmente al iniciar un proceso de formación. Sin embargo, cuando se realiza una traslación al espacio digital, es importante aplicarlas en los primeros minutos para fomentar un buen ambiente en el grupo y mientras se da espera a que los demás estudiantes se conecten.

Entre las actividades rompehielos que se pueden desarrollar para crear ese vínculo inicial alumno-docente, podría indagarse por la situación emocional, económica y social que están viviendo los educandos y sus familias actualmente, pues es de vital importancia mantener una estabilidad mental entre los estudiantes de la clase o, simplemente, hablar de un tema de interés o de conocimiento por todos, el cual permita reunir reflexiones y comentarios al respecto.

Es importante que, en este primer momento, la cámara del maestro se encuentre siempre activa con su imagen en pantalla; de esta manera se romperá el muro invisible construido en la virtualidad. Si es posible, comenzar a hacer preguntas con nombres propios durante el momento inicial, pues el alumno considerará necesario estar atento a toda la clase por si llega a escuchar su nombre.

Adicionalmente, es el momento ideal para hacer el contrato didáctico de la clase o, también conocido como, contrato de aprendizaje donde se hacen explícitos los hábitos específicos esperados por el docente y por el educando en la situación de enseñanza y en situaciones de aprendizaje (D'Amore, 2005). En estas indicaciones iniciales, el maestro, como moderador de la clase, debe acordar las reglas generales del encuentro y tener presente que, dependiendo de la plataforma elegida, el ideal sería que todos tuvieran su cámara encendida. Sin embargo, por temas de conectividad y velocidad, en algunos de los momentos solo la cámara del docente debe estar activa. Es muy importante que la cámara del profesor nunca deje de transmitir, pues esto rompería la confianza lograda. Los micrófonos solo estarán activados al momento de tener la palabra, de lo contrario, tanto el alumno como el docente lo silenciarán, por eso es importante la elección de la plataforma donde el educador y creador del encuentro pueda tener control sobre los micrófonos de sus estudiantes.

7.1.1.2. Conocimientos previos. Un conocido concepto que viene desde la teoría del aprendizaje significativo donde se hace referencia a la idea de que el aprendizaje tiene lugar cuando el estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustándose y reconstruyéndose. De esta forma, el maestro, al indagar y reconocer los conocimientos previos (conceptuales, actitudinales y procedimentales) que tiene el educando, tiene la posibilidad de evaluar y fortalecer las estrategias que define posterior a este momento, todo ello al establecer si podrá interactuar a través de su clase magistral o material didáctico digital. Así, a

través de juegos o preguntas orientadoras, por ejemplo, se podrá registrar esta información. En el caso de ser una clase que no corresponde a un tema nuevo, es necesario que el profesor haga consciente al alumno, en ese momento, de la relación que tiene la clase actual con las anteriores y de la importancia de profundizar en el tema.

7.1.1.3. Concepto. El momento conceptual es considerado el núcleo de la clase dentro de la secuencia didáctica. En esta fase se centra toda la acción del docente y de los estudiantes, así que los recursos y estrategias didácticas son primordiales en el aula para gestionar la participación dentro de la experiencia de aprendizaje de todos los actores del proceso. Por lo tanto, desde la modalidad virtual, el material didáctico adquiere un papel fundamental al interior del proceso formativo, el cual se entiende como:

El nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno, (Michean, como se citó en Reyes, 2015, p. 14).

[...] [Y hacia el año] 2012 [...] Pablo Alberto Morales [...] [lo adapta al contexto actual, de la siguiente manera]:

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios [...] que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales, como se citó en Reyes, 2015, p. 14).

Estas definiciones permiten comprender la necesidad del material didáctico en los espacios virtuales, para lograr el equilibrio entre lo teórico y lo práctico de una manera más dinámica, la cual

trascienda más allá de los PDF o de las presentaciones que, al ser estas un gran aliado para el docente, no representan un mismo sentimiento para los estudiantes por su ausencia de interactividad. Allí es donde el reto se hace presente para los profesores, quienes deben identificar, explorar y apropiarse un abanico de posibilidades para el desarrollo de Recursos Educativos Digitales (RED), los cuales son informaciones en formato digital que se caracterizan por estar codificadas y almacenadas de manera *online* u *offline*. Estas buscan apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje y desarrollan determinadas competencias a través de un diseño que revela una intencionalidad pedagógica y didáctica.

7.1.1.4. Retroalimentación. El final y cierre de la clase es la oportunidad de sintetizar lo aprendido, hacer consciente al estudiante de los conocimientos adquiridos y de discutir sobre las posibilidades de aplicación.

Este proceso de retroalimentación se puede realizar a través de reflexiones o formularios finales, los cuales recogen las percepciones y recuerdos de los estudiantes durante la clase; información que resulta como evaluación ante las estrategias aplicadas por el docente.

7.1.2. Plataformas para gestionar el aprendizaje

Pensando en alternativas para transitar a la virtualidad sin necesidad de recurrir a encuentros sincrónicos y afectar a aquellos estudiantes que comparten equipos en sus casas y se les dificulta estar conectados al mismo tiempo, se encuentran otras formas de continuar con las clases. Una de ellas es hacer uso de algunas plataformas para gestionar el aprendizaje. Las más comunes son los *Learning Management System* (LMS), los cuales pueden definirse como un *software* que permite crear y gestionar entornos de aprendizaje en línea, de manera sencilla y automatizada (Cisco, 2001) y posibilita la combinación con estrategias presenciales (*B-learning*). Algunos de los ejemplos

más significativos y reconocidos son Moodle (usado por varias universidades), *Blackboard* (utilizado por instituciones como el SENA) y *Talent* (empleado en empresas).

En este sentido, para lograr una gestión educativa en cuarentena, se debe pensar en un conjunto de acciones que se planean de manera consciente por parte del docente y se ejecutan con los estudiantes en vista al logro de los objetivos de aprendizaje. Para ello no es necesario ser un experto en LMS; existen herramientas *online* que permiten gestionar el aprendizaje de manera gratuita y con un manejo más sencillo como es el caso de Wix, una plataforma de creación o selección de sitios web, la cual fue acogida por los maestros para su uso como repositorio, diarios pedagógicos o portal de noticias y que puede albergar una programación didáctica diseñada y digitalizada por cualquier líder de formación.

Precisamente, al llevar este concepto de gestión educativa al espacio donde se da el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual supone poner en marcha un conjunto de interacciones dentro del ambiente, las cuales tengan relación con la planeación, el diseño, la *vivencialidad* y la ejecución de lo previsto; un proceso en el que la gestión del docente es mediación para que los estudiantes aprendan. Para ello el maestro debe fortalecer algunas competencias de manera integral como la pedagógica, la tecnológica y la comunicativa. Aquí unos consejos para trabajar con plataformas digitales:

TABLA NRO. 14. *Momentos de una clase por plataformas de gestión del aprendizaje virtual.*

Momentos de una clase por plataformas de gestión del aprendizaje virtual
Hilo conductor-Romper el hielo
Conocimientos previos
Concepto

Actividad de aplicación
Actividad de evaluación

Elaboración propia.

7.1.2.1. Hilo conductor-Romper el hielo. Según Stanislavski (como se citó en Stone, 1999), desde su método de interpretación teatral, comienza a referirse al hilo conductor como la idea central de una obra, a partir de la cual el actor construye su personaje. Por su lado, en un aula de clase, sea virtual o presencial, este hilo conductor centra al docente en cualquier momento del desarrollo de los temas generales y actúa como articulador entre el profesor, los estudiantes y el marco conceptual que contempla en el objetivo de aprendizaje. Los hilos conductores desde la gestión de la enseñanza se presentan con indicaciones, preguntas y comentarios que dinamizan la transición entre contenidos y actividades, es decir, integran, en cada uno de los momentos propuestos, material y comentarios que sirven de puente entre el uno y el otro. Una forma de lograrlo puede ser a través del material que se dispone y si no está en capacidad por conocimiento o tiempo, existe mucha información, la cual puede ser útil para ello. Lo importante en este caso sería el proceso de encontrar el más pertinente para el contexto que se necesita, aquel que recibe el nombre de curación de contenidos.

En este caso, el rompimiento del hielo se da a través del lenguaje, de las indicaciones y de lo ameno y casual que se puede volver un contenido desde la web, quizás al incluir los chistes que se dan en clase y una conversación coloquial con los estudiantes.

7.1.2.2. Conocimientos previos-concepto. Como se ha comentado, los materiales didácticos son un factor muy importante dentro del aula virtual, pues complementan los enfoques más específicos de la clase que se dan a través de la oralidad. Estos pueden servir como diagnóstico y caracterización de los saberes de los estudiantes o, sencillamente, para compartir

nueva información. Así, es necesario entender la manera en que los estudiantes aprenden, encuentran interés en los contenidos e interactúan más fácil con el aprendizaje.

Si se considera la clasificación de materiales didácticos de Ogalde (2009), por ejemplo, se podría establecer que sirven para atender las inteligencias múltiples (Gardner, 1988) desde la virtualidad:

TABLA NRO. 15. «Clasificación de los medios de comunicación según la forma que se perciben». *Visual.*

Tipo	Medio	Percepción	Características	Ejemplos
Visual	Texto	Impresión tradicional en monitor o pantalla.	«Permite tomarse el tiempo necesario para comprender. Es sencillo regresar para releer, analizar y relacionar ideas» (Reyes, 2015)	Libros, cuentos, apuntes, folletos, libros electrónicos.
	Imagen fija		Se interpreta de manera natural e inmediata. Llega fácilmente al campo de las emociones y los deseos.	Fotografía, dibujos, pinturas.
	Imagen en movimiento		Es útil para describir procesos o cambios en el tiempo.	Animaciones, videos o cortometrajes, películas sin sonido.

Tomada de Ogalde (2009, pp. 93-94).

En primera instancia se encuentra la inteligencia visual, la cual Gardner (1988) relaciona con la inteligencia espacial que busca fortalecer las habilidades para diseñar e interpretar imágenes y mapas; además de potenciar la creatividad, la memoria visual y adaptar al campo digital las herramientas que podrían lograr este ejercicio de adquirir y apropiar conceptos relevantes desde la imagen como:

- **Texto:** PDF, presentaciones, Google Drive.
- **Imagen fija:** infografías (Canva, Piktochart, Visme, easl.ly), historietas (Pixton, Street Generator)
- **Imagen en movimiento:** Powtoon, GoAnimate.

Sin embargo, se debe ser consciente del tiempo que conlleva un estudiante al leer, analizar, comprender y quizás releer. Por esta razón, un texto mayor a diez páginas o una presentación con más de diez diapositivas y por encima de siete renglones en Slide no debe considerarse un recurso didáctico si no hay dinamización y solo comprende la lectura. En este caso podría ser material complementario, pero sigue considerándose poco didáctica de las clases por lo estático, lo monótono y lo convencional que alude a una educación virtual conductual, donde el estudiante es un actor pasivo dentro de su proceso y el protagonismo lo adquiere el contenido apoyado por el docente.

TABLA NRO. 16. *Clasificación de los medios de comunicación según la forma que se perciben: Auditivo.*

Tipo	Medio	Percepción	Características	Ejemplos
Auditiva	Sonidos	Con bocinas y con audífonos.	Facilita la reflexión, la introspección y el desarrollo de la imaginación. Puede tener un efecto especial en las emociones.	Audio digital, audiolibro, programas de radio.

Tomada de Ogalde (2009, pp. 93-94).

Un segundo grupo al que es importante captar, son aquellos estudiantes que aprenden de manera auditiva, que les gusta escuchar a otros hablar y ser el altavoz a fin de aprender mejor. En este caso, se recomienda a los docentes grabar sus propios videos acerca del tema a estudiar y discutir sobre él, pero al contextualizar los objetivos de su clase. Podría subirlo a una plataforma como YouTube y compartirlo en la plataforma digital, la cual utilice. Otros de los recursos que podría usar serían:

- **Podcast:** programas de audios editados que se publican de forma periódica en alguna plataforma. Podrían ser relacionados con cada uno de los temas de clase.
- **WhatsApp:** las notas de audio de los grupos de WhatsApp que se puedan conformar con los estudiantes y que sirvan como apoyo en el uso de estas plataformas digitales podrían complementar el aprendizaje a través de la resolución de dudas, debates con relación a la clase o como plataforma para compartir los podcasts.

TABLA NRO. 17. *Clasificación de los medios de comunicación según la forma en la que se perciben. Audiovisual.*

Tipo	Medio	Percepción	Características	Ejemplos
Audiovisual	Imagen fija con sonido	Impresión tradicional en monitor o pantalla.	Es muy útil para explicar partes de un sistema, procesos, procedimientos y categorías de forma dinámica.	Diapositivas con narración grabada, imágenes con explicación auditiva.
	Imagen en movimiento con sonido		Ofrece excelentes posibilidades para el uso educativo, aunque puede ser cara y difícil su producción.	Videos, películas, cortometrajes, programa de televisión.
	Multimedia	Combinación de las anteriores.	Ofrece mayor variedad y flexibilidad, puede favorecer la sorpresa, la generación de la atención, la reflexión crítica y la creatividad.	Enciclopedias en disco compacto o en línea, sitios web, entre otros.

Tomada de Ogalde (2009, pp. 93-94).

Aunque un estudiante tenga un modo de aprendizaje dominante puede aprender de los tres estilos. Este último Ogalde (2009) lo describe a través de lo audiovisual que integra los dos anteriores y, con los cuales, se podría trabajar en la virtualidad por medio de plataformas y herramientas como las siguientes:

- **Imagen fija con sonido:** Genially, Prezzi.
- **Imagen en movimiento con sonido:** Powtoon, Movly.
- **Multimedia:** Genially, Wix, LMS.

7.1.2.3. Actividad de aplicación. Para optimizar los esfuerzos del docente en la planeación de la clase y la producción o curación de contenidos que realiza; las actividades de enseñanza funcionarán como evidencia de la apropiación de la información por parte de los estudiantes en la adquisición de aprendizajes significativos. De esta manera, las labores de aplicación en posibles escenarios reales y contextualizados, los alumnos podrán:

- **Analizar o estudiar casos:** «... consiste en proporcionar una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se estudien y analicen» (Arnal, como se citó

en Ramírez-Sánchez *et al.*, 2019, p. 1) o permite crear actividades donde cada estudiante o grupo de trabajo diseñe un caso, el cual podría encontrarse en un contexto real y los demás den soluciones desde su experiencia y conocimiento del tema.

- **Jugar con roles:** se expone una temática específica y se determinan responsabilidades precisas en los integrantes del grupo de trabajo. Esta actividad se realiza por medio de roles y actitudes que deben adoptar durante el ejercicio.

- **Discutir y debatir:** consiste en la discusión generada por el análisis de un tema específico que puede ser expuesto por video, podcast, imagen o noticia. Puede ser en un intercambio informal de ideas, de opiniones o de información en plataformas como Fandom, Wix y Moodle. Puede ser conducido por el docente u otro estudiante que hace de guía y moderador.

- **Solucionar problemas:** método de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante que adquiere conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones *problematizadoras* de la vida real, las cuales debe solucionar con aprobación de sus compañeros y el docente dependiendo el caso.

- **Gestionar proyectos:** en esta propuesta, el aprendizaje de conocimientos tiene la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes. Se realizan en períodos largos de manera individual o grupal donde cada actividad apunta hacia un proyecto final, el cual reúne elementos entregados en cada fase.

7.1.2.4. Actividad de evaluación. En esta propuesta pedagógica, el proceso de formación y evaluación guardan una estrecha relación que, al mismo tiempo, es dinámica y continua. La práctica evaluativa a través de la plataforma de gestión del aprendizaje se diseña para el estudiante de manera contextual, enriquece su proceso de formación, apropiación de los contenidos, responde a las necesidades específicas de formación y busca resultados observables para efectos de seguimiento; ya que permite conocer la calidad y eficiencia de las estrategias implementadas y permite fortalecer u omitir alguna de ellas.

Cada contenido, actividad, material de apoyo y estrategia puede ser monitoreada fácilmente por el docente si se utilizan herramientas pertinentes para este fin, las cuales respondan a tres funciones básicas:

- **Refuerzo:** por lo regular se hace al final de clase, como en este caso con el uso de la plataforma digital. Se realiza a través de estrategias de *gamificación*, convierte el proceso evaluativo en una actividad satisfactoria para el estudiante, reconoce su esfuerzo y rendimiento e incluye los aspectos positivos de su desempeño. Dichas estrategias pueden ser desde una nota cuantitativa hasta un juego de adquisición de medallas o insignias al apropiarse cada uno de los conceptos clave de la clase.

- **Seguimiento:** consiste en conocer automáticamente qué logros se han obtenido a través de las actividades virtuales. Permite intervenir con estrategias nuevas o implementar cambios en las actuales para mejorar o modificar los resultados obtenidos. Herramientas como Kahoot, Quizzlet y Google Forms permiten, de manera dinámica y sencilla, obtener un condensado en Excel con las respuestas de los estudiantes de manera inmediata, el cual permite tomar decisiones en el momento preciso de la clase.

- **Autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación:** las conocidas estrategias de evaluación permiten interactuar y jugar con ellas de una manera especial en la virtualidad. En primera medida, la autoevaluación genera un grado de autoconciencia en el estudiante acerca de cómo aprende, cómo piensa y cómo actúa frente a algún contenido o material didáctico. Esta situación podría realizarse por ejemplo a través de herramientas para foros como Fandom o directamente en Wix. El fin sería hacerlo desde el diagnóstico inicial y a través del hilo conductor, colocar situaciones, frases que lleven al alumno a reflexionar sobre la información obtenida como ejercicio permanente de cavilación y acción para la mejora continua del proceso educativo.

Para ello existen estrategias como la semilla de discusión que hace referencia al comentario inicial del docente para dar pie a las discusiones y reflexiones. Por lo regular se han dinamizado

foros en la virtualidad con la rúbrica «tigre», los cuales mantienen elementos vigentes y permiten una conversación fluida. Sin embargo, se flexibiliza su uso al depender del tema y el objetivo de estos.

Como segunda opción está la *coevaluación* que puede implementarse en el momento conceptual o al final de la clase. Podría darse con herramientas como WhatsApp y hojas de cálculo en Excel o formularios en Google Forms con base en alguna rúbrica, la cual puede diseñar el docente o podría descargar previamente desde la web. Con estas estrategias, los estudiantes pueden comentar el desempeño, los argumentos y los resultados en el trabajo de sus compañeros; por ejemplo en aquellas actividades donde los educandos envían su propio trabajo y reciben varias de las tareas enviadas por sus compañeros; de esta manera, son ellos los que tienen que evaluar, de acuerdo con las especificaciones del profesor, un ejercicio que les llame la atención y que permita subir estándares de calidad en las entregas a medida que se fortalece el sentido crítico.

Por último, se considera necesaria la implementación de rúbricas, para la evaluación por parte del docente, y que sea conocido por los estudiantes al inicio de la clase, con el fin de que identifiquen el objetivo al que llegarán. Esta situación permite una valoración objetiva del trabajo, la actitud, el rendimiento y la apropiación de conocimientos por parte de los alumnos.

7.1.3. Correo electrónico

Como ya es sabido, el correo electrónico «... es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores situados en cualquier parte» (Pérez, 2021, s.p.). Así, como canal de comunicación es perfecto, pero ¿se ha pensado como plataforma para dar clase? Quizás no sería tan raro hacerlo, sin embargo, se compartirán una serie de consejos para fortalecer esta práctica.

7.1.3.1. Indicaciones generales. Para iniciar es importante insistir en el diseño de objetivos como una etapa muy importante en el proceso de planeación de una clase, sea presencial o virtual. Al hacerlo, a través del correo electrónico y de manera correcta, brinda la dirección a los estudiantes para situar correctamente los contenidos, las actividades y las evaluaciones a través de las indicaciones.

En este sentido, las instrucciones se convierten en el paso a paso esperado desde el inicio hasta la especificación del tiempo de producción, entrega y características de los productos esperados si es el caso. Estos pasos los deben seguir los estudiantes como consecuencia de la interacción con determinadas actividades, materiales y contenidos de manera didáctica; comportamiento que debe ser susceptible de observación, seguimiento y evaluación por parte del profesor. De esta manera, se crean metas en el proceso cognitivo que evidencian cambios en la manera como se relacionan los educandos con la clase y en la forma como se perciben a sí mismos y a sus contenidos. Por ende, se proponen los siguientes elementos para tener en cuenta dentro de las indicaciones de una clase por correo electrónico (ver TABLA NRO. 18):

TABLA NRO. 18. *Momentos de una clase por correo electrónico.*

Momentos de una clase por correo electrónico
Indicaciones generales (Hilo conductor-Romper el hielo)
Concepto
Material complementario
Actividad individual o grupal
Ejemplo del producto esperado

Elaboración propia.

7.1.3.2. Concepto. En este caso, los conceptos se desarrollan a través de propuestas sugeridas en las plataformas anteriores, las cuales permiten relacionar lo teórico y lo práctico de una manera más dinámica por medio de formatos digitales que sean de interés para los estudiantes y contextualicen los contenidos con el entorno; además que reúnan la posición del docente. En este caso se puede usar videos o audios de la web acompañados por una parte realizada por el profesor que aterrice las temáticas a lo discutido en clase.

7.1.3.3. Material complementario. Este tipo de material incluye todo lo que sea relevante para reforzar los conceptos y las temáticas claves de la clase, pero que no estén incluidas en el documento como material exclusivo para el desarrollo de esta, es una forma de direccionar e incentivar al estudiante a investigar más sobre el objetivo de aprendizaje. Por lo regular pueden ser enlaces externos de la web que sean de interés, casos de aplicación o noticias de actualidad para que noten las posibilidades en contextos reales.

7.1.3.4. Actividades. Las actividades implementadas a través del correo electrónico han de propiciar la participación activa de todos los estudiantes que intervienen en el proceso educativo, sea de manera individual o colectiva, a través de enlaces e indicaciones, las cuales permitan dar cuenta de lo que deben hacer, dónde lo deben hacer y cómo lo deben hacer.

Según Velasco y Mosquera (s.f.), al tener claro el tipo de aprendizaje que se quiere desarrollar en los estudiantes, existen algunas estrategias y técnicas específicas que lo posibilitan (ver TABLA NRO. 19):

TABLA NRO. 19. *Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo (tipo de aprendizaje).*

Tipo de aprendizaje	Estrategias y técnicas
Autoaprendizaje	Estudio individual. Búsqueda y análisis de información. Elaboración de ensayos. Tareas individuales. Proyectos. Investigaciones.
Aprendizaje interactivo	Videos: exposiciones del profesor. Glosarios <i>Webinar</i> de un experto. Paneles de discusión (Foros). Debates. Seminarios.
Aprendizaje colaborativo	Estudio de casos (Foros y talleres). Aprendizaje basado en proyectos (Foros, talleres, wikis). Aprendizaje basado en problemas (Foros, talleres, wikis). Análisis y discusión en grupos (Foros y glosarios). Discusión y debates (Foros y wikis).

Tomada de Velasco y Mosquera (s.f.).

De esta forma, se evidencia una vez más que las estrategias aplicadas en la presencialidad pueden ser trasladadas a espacios virtuales; siempre que se incluyan desde la planeación de actividades que correspondan a los sistemas de gestión del aprendizaje, sean coherentes con las necesidades de los estudiantes y los objetivos propuestos.

TABLA NRO. 20. *Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo (alcance).*

Alcance	Estrategias y técnicas
Periodos cortos	Métodos de consenso. Juegos de roles. Glosarios. Discusión en panel. Simposio. Talleres
Periodos largos	Estudio de caso. Aprendizaje basado en problemas. Método de proyectos. Sistema de instrucción para grupos de trabajo.

Tomada de Velasco y Mosquera (s.f.).

Todas estas estrategias y técnicas pueden ser pensadas desde la modalidad virtual. Su ejecución dependerá de las características de conexión que tengan los estudiantes, los objetivos planeados por el docente y los enlaces que se compartan en cada uno de los pasos presentes en las indicaciones del correo electrónico.

Para la evaluación del trabajo colaborativo, hay amplias posibilidades de procedimientos que, en su mayoría, requieren un contexto de grupo. Así, la *coevaluación*, la *heteroevaluación* y la *autoevaluación*, de la cuales se ha hablado, tienen cabida en estas estrategias con parámetros definidos desde el desarrollo grupal (trabajo en equipo), el desempeño individual, la apropiación de los contenidos y la calidad del producto entregado.

7.1.3.5. Ejemplo del producto esperado. Si es posible tener un ejercicio de ejemplo como el resultado esperado podría ser un buen apoyo para el estudiante. Este trabajo tiene sus ventajas desde que no sea editable, pues simplemente podría afectar la creatividad del estudiante. Todo depende de la actividad que se proponga y que el docente tenga claro la forma de uso para que no afecte o limite los desempeños.

Aquí un ejemplo de la construcción de una clase por correo electrónico que incluye los elementos mencionados y hace énfasis que la implementación de estos. Es flexible y no necesariamente lleva una secuencia rígida:

FIGURA NRO. 19. *Pasos de clase por correo electrónico.*

Buenos días muchachos,

Ante la situación actual, ya les he comentado que mi metodología será pensada en aquellos estudiantes que no pueden conectarse a una hora específica a internet o al uso de un computador, por esta razón, los días de clase en el horario específico estaré mandando contenido para la exploración y apropiación de conocimiento. Así que bienvenidos a clase:

1. Debido a la virtualización de las clases en estos momentos de contingencia, los docentes están acudiendo a plataformas como colombia aprende para descargar secuencias didácticas e implementar en sus clases.. Pero antes de comenzar, ¿qué es una secuencia didáctica? Revisemos esta [Infografía](#) para saberlo.
2. Teniendo claro estas 5 características, ya podemos revisar el material que encuentran los docentes en Colombia aprende, así que en PAREJAS eligen uno de los archivos adjuntos, lo leen y lo analizan como si uds fueran los que la vayan a implementarlo en sus escuelas. Lo discuten por whatsapp entre uds.
3. Como se dieron cuenta, estas secuencias didácticas compartidas aún no cumplen con estándares de calidad para el desarrollo de las clases, ¿Están de acuerdo conmigo? Comenten por favor su opinión en el siguiente [foro](#). (Individualmente)
4. Ahora, es momento de comenzar a cambiar eso, así que... abran este [documento](#) por favor.
5. Van a notar que una secuencia didáctica no es un único formato, solo es una planeación que debe tener unos mínimos, pero ¿será que los compartidos de colombia aprende los tiene? Lo dudo. Entonces, vamos a diligenciar ese documento con base en la secuencia didáctica elegida en el punto 2 y rediseñamos como uds lo deseen ese contenido, aplicado al público y área que consideren.
6. Cuando terminen esa secuencia didáctica, la vamos a subir a esta [carpeta](#).
7. Tenemos plazo hasta el próximo lunes de hacerlo.
8. Para ampliar la información, sugiero puedan ir leyendo durante estos días: [Guía secuencias didácticas - Manual para hacer una Secuencia didáctica](#)

Nos vemos.

Tomada de Gómez (2020).

Estos consejos pretenden ser un apoyo en las prácticas educativas desarrolladas por los docentes actualmente durante la virtualidad. Cabe destacar que son ideas prácticas y flexibles que permiten llevar a cabo clases más organizadas que no desgasten al maestro tanto en tiempo como en esfuerzo; todo lo contrario, que faciliten la gestión del aprendizaje a través de metodologías contextualizadas a las necesidades actuales de formación.

7.2. Estrategias lúdicas para la enseñanza virtual

Las TIC han sido, desde hace tiempo, objeto de reflexión de la educación. El sector educativo se ha preguntado cómo incluir las bondades de estas nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, cómo una de las respuestas a este cuestionamiento, la «enseñanza virtual», se ha incorporado en los escenarios de la educación transformándolos significativamente.

Una buena muestra de ese cambio se puede evidenciar en el currículo educativo, el cual ha mutado para enfrentarse a las contingencias de la virtualidad. De ahí, en la época moderna, los ambientes de la educación pueden contemplar los espacios físicos como el aula y los abstractos como la red. Sin embargo, la transformación de los escenarios educativos ha traído consigo dificultades, a saber, la soledad del educando frente a su pantalla. La experiencia de compartir y debatir en el aula se ha desplazado hacia la retroalimentación de ideas a través de web, donde el acercamiento al compañero de clases se realiza por medio del chat.

En este marco, el docente hace las veces de comunicador educativo que busca la integración de sus esfuerzos a este mundo *virtualizado*. Es un educador con habilidades educativas y tecnológicas que aprovecha de las bondades de un mundo atiborrado de artefactos culturales, los cuales, mientras sirven al proceso educativo, reflejan la cultura de las nuevas generaciones.

En este sentido, las mediaciones tecnológicas han develado que la vieja tradición educativa se ha vuelto asunto del pasado, pues la gestión del conocimiento se logra, ahora, por medio de la lúdica y los bits. Al fin y al cabo, según palabras de Huizinga (2005), las personas son *Homo Ludens*, seres que comprenden el mundo a través de la posibilidad de los medios efectivos del poder errar a través de la experimentación, la emocionalidad y la equivocación.

La lúdica ha estado inmersa en los espacios escolares desde el patio de la escuela. Desde allí se ha mudado a otras áreas tecnológicas como la televisión donde se posiciona como un elemento importante para los niños, niñas y jóvenes, a través del cual pueden comprender el mundo afectivo, debido a que el juego se presenta como una simulación activa de situaciones, las cuales se asumen como propias de la vida real. Adicionalmente, en la construcción lúdica del juego se permite la equivocación para comprender y reflexionar sobre diversos temas; se da lugar a la concepción de mundos posibles y a la posibilidad del conocimiento. De esta manera, se entiende que la implementación de las estrategias lúdicas en el aula es por naturaleza la unidad perdida en el mapa educativo, dimensión que se debe incorporar a la planeación de clases, por ejemplo, a través de la programación televisiva donde los niños pueden asumir papeles de los personajes de caricaturas que, como El Profesor O, Hora de aventura o Rick y Morty, los llevan a explorar el mundo del lenguaje, la filosofía y la ciencia.

Así mismo, la pedagogía virtual, la lúdica y el juego se basan en el entretenimiento multimedia que, apoyado por el aprendizaje basado en problemas —Problem Based Learning (PBL)—, se caracteriza por formar a los estudiantes en el papel de aprendices activos, exponiéndolos a situaciones reales. Un ejemplo de ello es en el que cada educando debe aportar una serie de conocimientos previos y el docente puede valerse de cualquier medio como un video, una infografía o, incluso, un videojuego para crear el reto que se puede describir de la siguiente manera:

Por ejemplo, la actividad lúdica del «hotel infinito» de Jeff Dekofsky (2014) en el que se pide imaginar que en un hotel importante de la ciudad tiene todas las habitaciones ocupadas, sin embargo, puede seguir recibiendo más huéspedes, haciendo que todos se corran una habitación hacia el final (TED, 2014). El docente puede asignar un papel en particular a cada grupo con la posibilidad de que los estudiantes sean los herederos del

hotel y quieran vender el mismo. Por tanto, ¿cuántas habitaciones le correspondería a cada uno? Un equipo tendrá a su cargo el servicio de mucamas del hotel. Por ello surge la pregunta ¿cuántas sábanas se deben lavar y por qué al terminar se dan cuenta de que les sobran algunas de ellas? Otro grupo podría asumir el papel de ser los recepcionistas, estos deben tratar de acomodar al último huésped en la última habitación ¿dónde asignarían a los huéspedes si existe una habitación llamada n ?

Si bien el docente puede asumir que los estudiantes están en la capacidad de comprender las temáticas de los números infinitos por medio de un video o un texto científico, implementar lúdicas permite la experimentación y el disfrute; pues evaluar temas abordados por medio del reto lúdico del «hotel infinito», donde el maestro proporciona, por medio de pistas e instrucciones, la posibilidad de hallar la incógnita y, donde, por su parte, los educandos deben resolver el acertijo, se hace posible la investigación, la observación y el pensamiento deductivo.

7.2.1. Etapas para la intervención de una metodología virtual aliada en el juego

Cuando se integran diferentes dinámicas lúdicas en los entornos virtuales, las instituciones, los papeles de los individuos, las identidades y los grupos estos se transforman (Barbero, 1996), lo que de alguna manera introduce la incertidumbre, el desconcierto y a veces la desorientación, pero también las nuevas posibilidades de organización social e institucional. Así, el lenguaje, las actitudes personales del estudiante frente a la pantalla y las prácticas sociales se conjugan en un escenario tecnológico que, pese a los apocalípticos pronósticos, logra, por medio de una educación tecnológica y comunicativa, fortalecer e innovar los procesos de enseñanza.

De esta forma, los ambientes virtuales en los que se desarrolla la lúdica como una estrategia que contribuya al desarrollo de

atención y a la escucha activa deben contar con una serie de etapas previas, pues el docente debe realizar una tarea de observación y diagnóstico con base en las temáticas, la edad de los educandos, el currículo y el tipo de evaluación que se quiera implementar. Es por ello que, a la hora de diseñar estrategias lúdicas, el primer paso debe estar concentrado en la construcción del diagnóstico como primera etapa. Es allí donde se determinan los intereses y las expectativas de los estudiantes frente a la clase. Con ello se crea una ruta para la fijación de objetivos educativos y la determinación de los estilos de aprendizaje de los alumnos, además se arrojan datos sobre las posibles dificultades que estos puedan tener y contribuye a la oportuna adaptación curricular.

Ahora bien, tras derivar una serie de características de los estudiantes en el diagnóstico previo, el docente puede iniciar con la planeación. Como segundo paso, está la presentación y selección de los tipos de juegos a utilizar, de acuerdo con los objetivos planteados con anterioridad. Si se determina correctamente el enfoque de las temáticas trazadas en el currículo, la construcción de actividades lúdicas puede suponer un espacio fundamental con el cual se puede abordar asertivamente la pregunta ¿qué plataformas, videojuegos o aplicaciones pueden servir en el proceso de *ludificación* del espacio virtual de aprendizaje?

En la tercera fase, el maestro se encuentra en el terreno de la observación y del seguimiento de las actividades propuestas. Realiza una reflexión sobre los avances y retrocesos arrojados por la implementación de las actividades de juego planteadas en la fase de planeación. De esta manera, la presente fase responde a la pregunta, ¿qué resultados se han obtenido de las actividades propuestas?

La cuarta y última fase es denominada evaluación. En esta etapa, el docente recolecta las experiencias vivenciadas por los estudiantes en relación con las actividades lúdicas como vehículo para la construcción de conocimiento.

En el periodo evaluativo se exponen las dificultades que se presentaron en la experiencia y se reflexiona sobre la incidencia de la didáctica del juego en la educación. De igual manera y en este punto, es de vital importancia que el profesor reflexione detenidamente sobre la capacidad creativa del alumno frente a su disposición de poner en práctica sus habilidades para comunicarse en grupo, para trabajar en equipo y para poner en práctica la lógica y la creatividad a la hora de exponerse frente a una situación que involucre el juego.

7.2.2. El juego y la conexión de crear comunidad educativa

En el terreno de la comunicación, el juego permite cambios en la manera en que los estudiantes interactúan y dinamizan la relación de compañerismo e intercambio con el otro, lo que es sumamente valioso si se consideran las posibles barreras comunicativas ocasionadas por la virtualidad debido a la ausencia de un cuerpo, y de una voz, es decir, personas a las cuales mirar, sentir y escuchar. Es por esta razón que la metodología del juego permite otras maneras de comunicación, dado que la interacción ya no se basa en actos protocolarios y estandarizados como las normas de cortesía o la contestación de interrogantes evaluativos, sino que, por medio de la recreación, se activan las figuras de *prosumidores* virtuales, las cuales trabajan en equipo y ocupan diferentes papeles igualmente comunicativos que irrumpen con los viejos esquemas comunicacionales dominantes; entonces las risas se vuelven *emojis* y el silencio se convierte en palabra. Todo ello en búsqueda de estrategias y pistas para resolver acertijos de videojuegos y retos como el «gran hotel». El conocimiento aflora en medio de una virtualidad, la cual era impensable en los viejos tiempos.

Vale la pena decir que desde el punto de la *edukomunikación* se han creado múltiples herramientas al servicio de la educación, pero desde el sector educativo se han diseñado pedagogías,

las cuales aprovechan plataformas ya existentes que, si bien no fueron creadas con fines pedagógicos, son espacios que, con una buena planeación, pueden estar al servicio de la creación de conocimiento. Así, redes sociales como Twitch favorecen la interacción para fortalecer el intercambio social y ofrecer un servicio de *streaming*. Este tipo de redes son espacios donde converge una notable mayoría de jóvenes, los cuales se reúnen a compartir sus experiencias sobre videojuegos y charlas. Esta herramienta puede analizarse desde una mirada pedagógica, pues allí reposa un gran número de espectadores que, desde muchas partes del mundo, ofrecen una gama de idiomas y culturas diferentes, las cuales el docente puede utilizar, por ejemplo, para una clase de lenguas en un contexto cultural real.

De igual forma, el maestro también puede usar estos espacios virtuales para crear un canal donde pueda probar juegos diseñados por sus estudiantes o enseñar a crear escenarios históricos en Minecraft o cualquier otro tipo de entorno virtual.

Para concluir, es menester mencionar que la lúdica debe estar inmersa en la cotidianidad de la enseñanza virtual y permitir la creación de espacios participativos y afectivos que posicionen al juego como una herramienta con la cual el docente, desde una exploración previa, logre recrear espacios virtuales lúdicos en los que el estudiante pueda interactuar con el aprendizaje desde el ensayo y error.

7.3. La gamificación: un aprendizaje divertido desde la web

Los docentes requieren nuevas estrategias que les permitan una interacción constante con sus estudiantes, pero de una manera diferente donde ellos se sientan atraídos y, sobre todo, donde se diviertan al mismo tiempo que aprenden.

Es momento de implementar otras metodologías y es ahí donde el juego tiene gran influencia al ser algo llamativo y algo

a lo cual se puede acudir en cualquier momento. No importa la edad, pues este tipo de entretenimiento trae consigo un abanico de posibilidades.

El maestro, en este apartado del capítulo «didácticas virtuales», podrá encontrar las ventajas de la *gamificación* y la relación directa que tiene con la enseñanza; además podrá ampliar el panorama y permitir que dicha relación posibilite el desarrollo de una temática, una explicación o una investigación de un tema.

La *gamificación*, también conocida como aprendizaje divertido, coge fuerza en estos momentos de acuerdo con las diferentes situaciones que se presentan en la sociedad. La relación con redes sociales, el constante uso del Internet y el tiempo dedicado a estar en contacto con diferentes dispositivos electrónicos permite que el educador tome provecho de esta perspectiva y se sumerja en ese mundo del cual las personas ya hacen parte con la posibilidad y la intención de impartir cierto tipo de conocimiento de manera implícita y divertida por medio de la virtualidad y este tipo de aprendizaje, pues como lo manifiestan Gramigna y González (2009),

Los juegos de ordenador pueden ser entendidos como la ejemplificación lúdica de procesos mentales expertos, en cuanto que nos pueden ayudar a controlar las conexiones y nodos que están en la base de conocimientos y técnicas, a seleccionar informaciones útiles para solventar problemas y a crear vías de experiencia en constante regeneración. (p. 163)

Cuando la persona es atraída por un juego busca llegar a la meta, cumplir con los objetivos propuestos y llevar a cabo la regeneración de experiencias propias, pues la obtención de premios y el escalado de niveles es un incentivo para la persona. Todo esto es un punto a favor para que el estudiante sea evaluado por el docente, el cual busca relacionar las temáticas con la cotidianidad de sus alumnos.

Se tiene presente que en la vida diaria existen diferentes tareas que no generan motivación al educando. Es en este caso donde la *gamificación* comienza a ganar terreno y hace parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el maestro camufla el conocimiento en un mundo donde se aprende de manera inconsciente mientras se divierte. Cuando el estudiante supera cada uno de los niveles propuestos en el juego, los cuales cada vez son más complejos, también culminan sus propios niveles de aprendizaje y adquisición de saberes.

En este sentido, cabe resaltar la relación que tiene la *gamificación* con la educación virtual. Dado que ambas se dividen por segmentos y niveles y, utilizan diferentes ambientes y recursos para que el alumno/jugador no se pierda durante el proceso. Esta situación permite que el ambiente sea cada vez más llamativo y motive al educando para llegar a la meta.

Debido a la implementación de la educación virtual y de la utilización de la *gamificación*, el papel del docente puede adquirir otros matices, pues no se encuentra anclado en la simple transferencia de conocimientos, sino que se convierte en un actor educativo, el cual busca la autonomía del estudiante y el disfrute del proceso educativo. Para lograrlo esto, el profesor se esmera con el fin de que el alumno haga parte activa de su propio proceso de aprendizaje. Así, este tiene presente que, con la construcción conjunta y constante, se puede llegar más fácil al conocimiento o dominio de una herramienta en específico, es decir, no solo se le explica al educando lo que debe hacer en este caso durante el juego, ni se le da un paso a paso; sino que se le proporciona un ambiente virtual que él mismo debe explorar para descubrir cómo avanzar.

De acuerdo a lo anterior, el juego tradicional que requiere de objetos físicos y un gran número de personas no es la única manera de abordar procesos lúdicos, pues con la aparición de la virtualidad, emergen juegos en línea o mediante *software* para

computador, los cuales pueden conectar a múltiples jugadores a través de la red, poniéndolos ante un sin número de posibilidades como misiones que, en el caso de los juegos de rol, incentivan a la resolución de acertijos y, por lo tanto, a procesos de análisis complejos, los cuales ayudan al proceso de inducción y deducción o, mediante la superación de obstáculos, se trabaja la estrategia y la agilidad mental. Por tanto, la *gamificación* ayuda a cumplir con fines específicos, porque tal como lo dice Boland (2012): «... es poner juego donde no lo hay, es pensar cómo algo podría hacerse lúdico e interactivo a través del juego, para hacer que el espectador se sienta involucrado, quiera participar y se convierta en actor» (p. 4)

Según este mismo autor, dejar que el estudiante sea el protagonista de la evolución es el primer paso para que los procesos cambien y que el docente pase a otro plano, al entender que con la web las personas han podido ampliar sus saberes y han, permitido que un grupo de individuos, al dar sus opiniones, construyan conocimientos. Es hora de que el maestro encuentre las potencialidades de diferentes sitios web y de herramientas que no necesariamente deben ser educativas, sino que, con el simple hecho de llevarla al aula con un fin, cambiara el pensamiento de los alumnos respecto a la clase.

Ahora bien, si se toma el ejemplo de Facebook y sus posibilidades al pasar de una red social a una red colaborativa se podría potenciar el juego por medio de grupos cerrados que se crean para desarrollar una clase. Con solo compartir una imagen que tenga una descripción breve, pero que llame a la acción, se posibilita que todos los integrantes comenten y desarrollen lo que se les propone. Luego de cumplir con la tarea propuesta se abrirá un espacio para debatir o compartir experiencias del proceso y construir un nuevo conocimiento donde todos sean partícipes. No obstante, es aquí donde se puede hacer uso de diferentes herramientas y fusionar metodologías variadas que anclen a los estudiantes y que despierte en ellos el interés en cada momento.

Por tanto, ya no se habla de una red social solo para compartir fotografías, videos y comentar de la vida personal de cada individuo, sino que se logran compartir temáticas comunes que, de acuerdo al interés de un grupo en específico, abrirán diferentes caminos de debate; situación donde se crean ambientes educativos, en los cuales el aprendizaje se construye con la colaboración de cada uno de los participantes.

Desde los procesos de acompañamiento de Imparciales se presentan diversos entornos virtuales y herramientas que permiten no solo llevar a cabo este proceso, sino darle al docente los elementos para que logre transformar sus prácticas educativas. Se requiere soltar un poco y dejar que los estudiantes se defiendan e indaguen en los espacios donde más se sientan cómodos. Todo ello al conformar equipos y al depender de sus habilidades. Son impresionantes los resultados que se pueden obtener.

Es hora de romper la barrera que hay entre la web y la enseñanza, tan solo por el desconocimiento de herramientas o estrategias que posibilitan la creación de ambientes divertidos con ayuda de los actores educativos (docente-estudiante) y que llevan a cabo un proceso cambiante y atractivo, el cual genera un impacto positivo.

Este apartado del capítulo «didácticas virtuales» es entonces una reflexión para dar cuenta de la necesidad de incluir, con más fuerza, al mundo digital dentro de los procesos educativos, convirtiéndolo en un aliado que puede lograr grandes cambios en la educación a través de diseños pedagógicos atractivos y divertidos, los cuales ayuden a la motivación del estudiante en cada una de las temáticas y, de esta manera, que la *gamificación* se encargue de potenciar las habilidades de estos educandos, gracias a que se pone al servicio de la pedagogía. Es la oportunidad de explorar diferentes caminos para llegar al conocimiento.

7.4. Educación por bloques: experiencias significativas de formación

La coyuntura actual, por la que atraviesa la comunidad global, ha conducido a replantear las dinámicas y metodologías para el aprendizaje y ha llevado a la virtualidad como estrategia crucial para aprender en épocas de pandemia. El confinamiento determinó un aprendizaje no presencial, el cual guio a las personas a ajustarnos a un contexto donde la tradición educativa debe reevaluarse.

En la búsqueda de metodologías relevantes de aprendizaje en entornos virtuales y la construcción de medios colaborativos, están las pedagogías emergentes de *e-learning*. Estas han sostenido la educación en un tiempo donde la posibilidad más significativa para obtener conocimiento es a través de la pantalla y han permitido estructurar los procesos educativos virtuales desde ambientes participativos de creación y de experiencias significativas para todos los que intervienen en el proceso. Pero ¿cómo lograr que esta experiencia virtual no sea inerte y carente de interacción?, es en este punto donde los *living labs* o laboratorios vivos emergen, ya que permiten la articulación adecuada para la experimentación y construcción de saberes a partir del *e-learning* o aprendizaje electrónico.

Los laboratorios vivos son espacios de co-creación que integran tres elementos esenciales para la construcción de saberes: la participación de la comunidad, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la presencia de innovación tal como lo expresa Roldán (como se citó en Bedoya y Puentes, 2018):

Es un nuevo modelo en el que todos los actores (Estado, sector productivo, academia, sociedad civil organizada y los ciudadanos como la razón de ser de los anteriores), participan activamente apropiando la innovación (abierta y colaborativa), en la co-

creación y validación de las soluciones que necesitan ellos mismos, en contextos de uso reales, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación —TIC— como medio, conformando así un ecosistema de investigación y desarrollo que posibilita de manera permanente la innovación social (p. 34).

Dichos laboratorios en modalidad virtual «Facebook y WhatsApp como red social y herramienta de trabajo colaborativo» dictado para la United Way Colombia, es una propuesta que nació con el fin de integrar la virtualidad a aquellos espacios, los cuales tienen como propósito la construcción de pensamiento desde la colectividad. Este proyecto incorpora el elemento virtual, el cual, desde el punto de vista pedagógico, permite insertar nuevas propuestas para la apropiación del conocimiento y el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información como herramienta esencial para su desarrollo.

El objetivo general del laboratorio vivo impartido para la United Way Colombia fue el de asesorar, acompañar y diseñar estrategias por medio de actividades de estancias mediadas por las TIC para los docentes sobre el uso de redes sociales (Facebook y WhatsApp) como herramientas digitales para educar. Los objetivos trazados para este proyecto fueron:

- Explorar el recurso «Edublocks. Virtualización de bloques cortos» como método de trabajo virtual a través de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Co-crear y diseñar estrategias pedagógicas al utilizar herramientas digitales de manera intuitiva y didáctica.
- Asesorar en la implementación de escenarios virtuales a través de herramientas de comunicación como Facebook y WhatsApp.

En este punto es importante ampliar el concepto de Edublocks, ya que este fue planteado por la diseñadora de experiencias Lorena Avilés de la United Way Colombia y los profesionales Mauricio

Vásquez y Alejandro Cárdenas de la Universidad EAFIT, para que el desarrollo de los encuentros virtuales con fines académicos sea productivo y provechoso.

Edublocks habla de la virtualización de bloques cortos. Vásquez *et al.* (s.f.) enseña el método por medio de cuatro pasos o bloques para una clase virtual exitosa. Como se observa en la FIGURA NRO. 21, se da importancia a la estructuración de contenidos, los tiempos de atención de los encuentros virtuales son más cortos y se distribuyen en cuatro pequeños bloques, los cuales serán explicados bloque a continuación:

FIGURA NRO. 21. *Bloques para una clase virtual exitosa.*



Tomada de Vásquez *et al.* (s.f.).

7.4.1. Bloque nro. 1. Presentación sintética de los temas

- a) Listar los subtemas del tema general. Estos subtemas se van a desarrollar a partir de los conceptos asociados.
- b) Llevar los conceptos y subtemas a un esquema donde se puedan evidenciar las relaciones que hay.
- c) Identificar cuál es la mejor forma de representar los subtemas y conceptos (esquemas, infografías, cuadros comparativos, entre otros).

d) Procurar intercalar las representaciones visuales con ejemplos como videos, imágenes y enlaces a sitios.

FIGURA NRO. 22. *Presentación sintética de temas.*

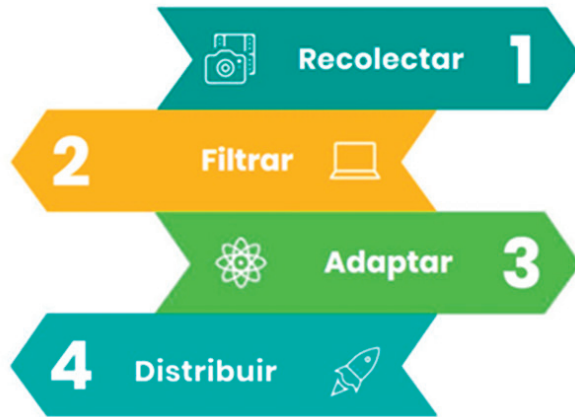


Tomada de Vásquez *et al.* (s.f.).

7.4.2. Bloque nro. 2. Curaduría de recursos

La curaduría de recursos permite que los docentes no tengan que elaborar el material de trabajo desde cero. Lo ideal es aprovechar el material y los contenidos disponibles en la red para enriquecer los cursos virtuales. Este paso se divide en cuatro fases (ver FIGURA NRO. 23):

FIGURA NRO. 23. *Curaduría de recursos.*



Tomada de Vásquez *et al.* S.f. .

7.4.3. Bloque nro. 3. Ejercicio de aplicación

Se pretende que los docentes puedan facilitarles a sus estudiantes ejercicios de aprendizaje a través de la experiencia y la práctica (ver FIGURA NRO. 24).

FIGURA NRO. 24. *Ejercicios de aplicación.*



Tomada de Vásquez *et al.* (s.f.).

7.4.4. Bloque nro. 4. Concurso o actividad ludificada

En este bloque se procura introducir en la clase elementos de competencia, concursos de preguntas, tablas de puntuación o asignación aleatoria de ejercicios que provoquen y dinamicen la participación de los estudiantes. Además, es una manera efectiva para evaluar si el aprendizaje ha sido efectivo y significativo o si, por el contrario, es necesario profundizar o reforzar los contenidos.

Como conclusiones positivas del laboratorio se obtuvieron excelentes resultados de la estrategia de Edublocks, ya que permitió *transversalizar* el conocimiento y plantear el laboratorio vivo como un espacio para experimentar desde lo virtual, nuevas formas de enseñar a los estudiantes. Asimismo, como orientadores de este proceso y como método didáctico, la inclusión del ABP permitió, a través de problemáticas sencillas, enseñar herramientas digitales que llevaron a la solución de los problemas planteados.

Con el *living lab* virtual, «Facebook y WhatsApp como red social y herramienta de trabajo colaborativo», se buscó la exploración e implementación de dichas redes como herramientas pedagógicas que permiten a los docentes trabajar en plataformas con las cuales se encuentran familiarizados y, a los estudiantes, motivar su aprendizaje a través del uso de aquellas. En este sentido, la labor realizada con el laboratorio vivo posibilitó la interacción de saberes, la cual se desarrolló en doble vía desde la co-creación de contenido que pueda ser utilizada según las necesidades pedagógicas requeridas en un contexto específico.

Así, este proyecto fue diseñado como un ecosistema de innovación abierta y colaborativa orientada a mejorar los procesos académicos virtuales, donde los participantes tuvieran la posibilidad de co-crear, experimentar y probar nuevas ideas a través de soluciones centradas en métodos sencillos para educar.

Las temáticas utilizadas para el desarrollo del laboratorio fueron:

El uso del celular como herramienta pedagógica.

- El celular como herramienta pedagógica en clases presenciales y virtuales.
- WhatsApp como herramienta pedagógica.

Manejo de Facebook para trabajar desde casa.

- Facebook como herramienta pedagógica.
- Los grupos de Facebook como dinamizadores del proceso de enseñanza.

La plataforma utilizada para llevar a cabo la experiencia fue Zoom, ya que permitió realizar videoconferencias y tener interacción virtual con los participantes de forma sincrónica, por medio de video, audio y chat. Los docentes contaron con la posibilidad de interactuar en tiempo real y dieron lugar a un espacio de aprendizaje colaborativo. Es importante tener presente que existen otras plataformas con las cuales se pueden desarrollar las actividades de los laboratorios vivos virtuales y la escogencia de estas está determinada por la necesidad y la conectividad de comunidad participante.

La estrategia de integración de las plataformas de Facebook y WhatsApp se dio por medio de retos donde todos los integrantes debían adherirse a un grupo de prueba de esta última a través de un enlace compartido en el chat de la plataforma de videoconferencias. En dicho grupo se comunicaron una serie de actividades, en las cuales se hizo uso de problemas sencillos. Así mismo se incorporó al proceso del laboratorio la red social Facebook, al emplear grupos cerrados y al construir el conocimiento por medio de fijación de metas como la elaboración de memes con temas específicos y la

utilización de experiencias propias como recurso pedagógico. Es así como el aprendizaje centrado en problemas fue el conductor para el manejo las redes sociales como herramientas para educar.

La experiencia obtenida por las actividades del laboratorio vivo en modalidad virtual fue nutrida por cada uno de los docentes que intervinieron como orientadores y participantes en el proceso de aprendizaje. Además, se resalta la adecuada integración entre educación, tecnología y sociedad, donde los límites para educar y transmitir conocimientos pueden ser superados a través del adecuado uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las herramientas digitales disponibles para la interacción virtual.

7.5. El profe DJ: una nueva forma de aplicación de las TIC

En el año 2020, la humanidad vivió una situación que la obligó a cambiar sus hábitos —todo esto provocado por el coronavirus (COVID-19)—. Esta situación forzó a cambiar muchos aspectos de la vida cotidiana y la educación no ha sido una excepción. Debido a esto los docentes se han visto sumergidos en la necesidad de modificar y adaptar las metodologías que normalmente se utilizan en las clases a los ambientes virtuales, aún sin saber cómo hacerlo.

En el año 2017, Omar Rincón en un artículo del periódico *El Tiempo* dijo: «El maestro deja de ser un proveedor de contenidos y se convierte en un DJ de historias, experiencias y rituales», pero ¿cómo será esto posible si un *disc-jockey* y un profesor son dos cosas completamente diferentes? Realmente y a simple vista esto puede parecer algo loco, pero no se debe ignorar o pasar por alto esta idea, pues la lógica que aplica un DJ se puede enlazar estrechamente con los métodos que un docente puede utilizar en sus clases.

Un DJ es una persona que usa técnicas de *remixes* o mezclas con el fin de organizar y mantener una armonía musical, al partir

de un ritmo o una canción y pasar a otra; todo ello para lograr mantener la atención de las personas en una fiesta o evento social. De este personaje depende el éxito o fracaso de este tipo de reuniones, pues si no se utilizan los equipos correctos o la música indicada, muy probablemente los personajes participantes del evento no cantarían, bailarían o saltarían llenos de motivaciones y emociones.

Hoy en día para la enseñanza se cuenta con diversas herramientas. Las TIC ayudan a facilitar este proceso e, incluso, hacen parte de la educación. Pese a esto, en muchos casos no se logran combinar o utilizar de una forma en que resulten verdaderamente útiles. Para esto se propone el uso de algo llamado los «Tres términos clave» de la lógica de un DJ, los cuales ayudan a una correcta aplicación de estas herramientas en la nueva metodología virtual. Para la teorización de los siguientes términos se tomó como base lo dicho por Área (2012), en su artículo «Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager»:

- **Copiar:** será toda información o material tomado para la realización de las clases, al igual que las plataformas o programas indicados. Se les realizará una buena depuración para, de esta forma, sacarle un mejor provecho.

- **Transformar:** con todo el material e información obtenida previamente a la clase se propondrá, a partir de modificaciones hechas, una nueva forma de trabajo para los estudiantes. Incluso se creará un nuevo material, el cual permita realizar una clase lo más amena y entretenida posible.

- **Combinar:** con la metodología y la información con la que se cuenta, se plantea la mejor manera de realizar la clase. Qué herramientas utilizar y la forma en la que mejor «vaya a sonar» para así, mantener la armonía necesaria, parecida a la que un DJ necesita en sus eventos. Se pueden probar varios estilos y herramientas; puede ser algo que se convierta o se lleve a un ambiente de *hipertextualidad*.

Resulta importante que, antes de aplicar esta metodología y tomar como base los tres términos mencionados previamente, se conozcan muy bien las herramientas a utilizar, tal como lo hace un DJ, el cual no va de presentación en presentación sin saber cómo utilizar un *mixer*, un computador o unos audífonos en una mezcla. Es necesario dejar de ser solamente consumidores de contenido, pues como se menciona en el término transformar, se debe ser capaces de crear contenido. Algo así como lo planteado en la web 2.0 donde se consume contenido y, al mismo tiempo, se tiene la capacidad de producirlo tal como un *disc-jockey* produce su propia música. Con esto también se invita a conocer algunos de los mejores beneficios y alcances pedagógicos que tienen las TIC en la educación y, en especial, en la modalidad virtual adaptada a partir de los puntos propuestos por Rovira (s.f.) en el artículo «9 beneficios del uso de las TIC en la educación»:

- El uso de herramientas audiovisuales ayuda a que se aumente considerablemente el interés por parte del estudiante en la asignatura.
- Al igual que el interés, permite un aumento considerable de la motivación gracias a su componente práctico y llamativo ofrecido por las TIC.
- El apoyo para el desarrollo de los temas que prestan las TIC es alto, pues estas actúan como un canal de la comunicación.
- El uso correcto de plataformas y audiovisuales permite una mejor didáctica e interactividad entre docente y estudiante.
- La virtualidad generará una mayor expansión del conocimiento y los actores implicados en el proceso educativo serán más autónomos.
- Ya que se le enseña a «nativos digitales» (Prensky, 2011), se pueden aprovechar las TIC para que, de esa forma, logren explorar medios o elementos, los cuales no saben que les gusta. Esta situación permite que su creatividad se ponga en funcionamiento.

Han resultado bastante curiosas, llamativas y motivantes algunas de las actividades realizadas por algunos DJ como la del francés David Guetta en su canal de YouTube el 18 de abril de 2020, en las que las TIC han estado involucradas. Gracias a ellas estos personajes se han visto alrededor de todo el mundo al tocar en balcones y terrazas, regalándole al planeta un rato de esparcimiento, entretenimiento y, sobre todo, de motivación y de felicidad. Esta misma situación, la deben buscar los docentes en las clases con los estudiantes, pero ¿cómo se hace?

Para comenzar a animar a los alumnos se tendrán claras, desde un inicio, las herramientas o plataformas en las cuales se desarrollará la clase, al igual que si será de una forma sincrónica o asincrónica. A partir de esto, se copiará y transformará el contenido. Además de tener tres términos clave, se debe tener presente tres momentos para realizar las aulas: rompehielos, fase conceptual y fase de retroalimentación. Estos se compararán con las fases que lleva a cabo un DJ para mantener su audiencia animada y, de esa forma, tener éxito en el evento.

Algo importante a tener en cuenta es que como profesores DJ se debe ser atrevido —en el buen sentido de la palabra— y estar dispuestos a experimentar. Por ejemplo, el DJ inicia el baile arriesgándose con una canción a la cual generalmente llaman «intro». Esta va acompañada de gritos de ánimo, los cuales hacen que la gente se conecte con él y con las emociones transmitidas mediante la música. Como docentes, se utilizará un saludo cercano con los estudiantes, el cual permita entrar en confianza. Dicho saludo puede estar acompañado de un recurso visual que sea atractivo, por ejemplo, un audio, un vídeo o una imagen —Se puede aplicar tanto para clases sincrónicas como asincrónicas—.

Se llega a una de las partes más importantes de una clase, la fase conceptual donde, por medio del contenido previamente preparado, se comparte un conocimiento al estudiante. Es fundamental hacer uso de plataformas como Zoom y Google Meet

en encuentros sincrónicos, pues estas permiten combinar varios medios a la vez, mediante el uso de la opción compartir pantalla. Para que las clases no se conviertan una mera explicación o lectura de diapositivas, se podrá añadir infografías con elementos estéticos que, visualmente, le sean atractivos y de fácil comprensión a los educandos. Es significativo no hacerlo de una manera extensa, ya que en la virtualidad *menos es más*.

Para un encuentro asincrónico, el uso de las redes sociales puede resultar bastante útil, por ejemplo, WhatsApp —red de mensajería instantánea y una de las más usadas en el momento— permite hacer uso de varios recursos visuales como emojis, gifs, videos, audios e imágenes, además admite hacer videollamadas que se usarían para realizar asesorías. En esta red social, al igual que Facebook o Instagram, crear grupos hará del aula virtual un espacio en el cual se pueden compartir contenidos y materiales que se tengan.

La última fase, pero no menos importante, da cuenta si los estudiantes afianzaron sus conocimientos. Esta es la fase de retroalimentación, en la cual es necesario la realización de una buena actividad que no se convierta en un proceso tedioso para los alumnos; debe hacerse y plantearse de manera que ellos se sientan felices, cómodos y motivados; algo así como la «hora loca» que un DJ lleva a cabo en una fiesta, donde los asistentes aumentan sus emociones, saltan y gritan. La «hora loca» en la clase debe ser una acción donde los «asistentes» usen su creatividad, sus labores y herramientas digitales llamativas como Canva o Genially que permiten hacer infografías, presentaciones o imágenes interactivas, entre otros. Tomando como ejemplo nuevamente a WhatsApp, plantear a los estudiantes un ejercicio donde representen lo aprendido mediante emojis, stickers u otra red social como Tik Tok, la cual es una plataforma para hacer todo tipo de videos de entretenimiento y se puede utilizar para ser un recurso educativo donde se logre el objetivo mencionado anteriormente.

En la aplicación de esta metodología se debe sacar de la mente la idea de que los estudiantes se tienen que adaptar a la forma de trabajo del docente, puesto que se está en el proceso de convertir a estos últimos en unos DJ educativos. En este tipo de lógica, observar constantemente y analizar si lo que se hace funciona correctamente, lleva a que las reacciones esperadas y necesarias para el proceso de aprendizaje se obtengan, pero ¿por qué se hace esto? El DJ cuando está en sus eventos observa y analiza para saber si el público se encuentra satisfecho o no con sus técnicas y con su música; si los resultados no son los esperados, inmediatamente empieza a cambiar todo esto, es decir, coloca otro tipo de música y realiza mezclas de una manera diferente, con el fin de que todo vaya bien y siempre se conserve la armonía, de la cual se hace mención al inicio de este texto.

A partir de lo mencionado en el párrafo anterior, se puede determinar que el docente siempre tiene que estar en pro de adaptarse a sus estudiantes. Este debe ser flexible de acuerdo a las necesidades que en el grupo se presenten e, incluso, debe ser capaz de llegar a improvisar, es decir, tener un plan B en caso de que algunos de los aspectos o elementos preparados no funcionen. En esta situación se debe tener presente que el uso de las TIC, en el ámbito educativo, no garantiza que la metodología sea más llamativa o didáctica, pues no hacer su uso de forma correcta trae resultados completamente adversos. Aunque en ocasiones no se crea, el uso de los utensilios, elementos o material educativo influye mucho en la atención y motivación por parte de los alumnos; así lo evidencian Piñeros y Rodríguez (1998), en su investigación llamada «Los insumos escolares en la educación secundaria y su efecto sobre el rendimiento académico de los estudiantes».

Quizás, inicialmente, da un poco de temor hacer todo esto, pues se puede estar realmente salidos de lo típico. También, en muchas ocasiones, se puede enseñar a personas que «desde que nacen saben manejar un celular», por tanto, en estos tiempos se enseña a los denominados «nativos digitales» (Prensky, 2011).

Esta es una demostración de lo que se escucha muchas veces: «un docente no puede dejar de aprender». En este sentido, esta época es una clara oportunidad para actualizar el conocimiento y estar a la vanguardia del uso de las TIC pues, aunque los estudiantes las saben manejar, no manejan un verdadero provecho a estas. Un ejemplo que se puede convertir en una metáfora es la forma en que el DJ actualiza constantemente su biblioteca de música, es decir, está a la «vanguardia» con las nuevas tendencias; situación que para estos personajes es de vital importancia. Así mismo, debería ser para el docente, no tanto por la música —herramienta útil para enseñar—, sino por la constante actualización de uso de herramientas, de la creación y adaptación de materiales.

Finalmente, tomar esta situación como la oportunidad perfecta para la reinención es la ocasión ideal para explorar las nuevas formas de adquirir y transmitir conocimiento por medio de lo ofrecido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación que, como se mostraron en el desarrollo de este texto, no será fácil inicialmente, pero es completamente posible abandonar la idea de siempre realizar la educación de la misma manera y con los mismos métodos en una sociedad que día a día está en un constante cambio. Nuevamente, todos invitados a convertirse en profesores DJ, un tipo de docentes capaces de transmitir experiencias nuevas a sus estudiantes y, de esta forma, obtener el mejor provecho del proceso educativo. Algo que se debe tener en cuenta es no permitir que el desarrollo de la educación se convierta en una experiencia traumática, sino que sea un espacio para el verdadero desarrollo humano donde, tanto docentes como estudiantes, amen aprender.

Referencias

ÁREA-MOREIRA, M. (2012). *Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager*. Universidad de la Laguna.

- BARBERO, J. M. (1996). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Nomadas (Col)*, (5), <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105118998002.pdf>.
- BEDOYA, O. L. y PUENTES CASTRO, M. A. (2018) *Croquis digitales: urbanismos ciudadanos en Pereira*. Editorial Universidad Tecnológica de Pereira.
- CISCO. (2001). *E-Learning at Cisco*; <http://www.cisco.com/warp/public/10/wwtraining/elearning/educate/>.
- D'AMORE, B. (2005). *Bases filosóficas, pedagógicas, epistemológicas y conceptuales de la didáctica de la matemática*. Editorial Reverté.
- DÍAZ BARRIGA, F. (1998). Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. *Perfiles Educativos*, (82), <https://www.redalyc.org/pdf/132/13208204.pdf>.
- GARDNER, H. (1988). *La nueva ciencia de la mente*. Ediciones Paidós.
- GÓMEZ, S. (2020). M. Comunicación personal (marzo de 2020).
- GRAMIGNA, A. y GONZÁLEZ-FRANCO, J. C. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 17(33), 157-164.
- GUETTA, D. (2020, 18 de abril). David Guetta United at Home-Fundraising Live from Miami [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Vr2FLgmWCJA>.
- HUIZINGA, J. (2005). *Homo ludens. El juego y la cultura*. Alianza.
- MICHEAN, R. (1972). *Principios y métodos en la educación secundaria*. Troquel.

- MOYA, P. (2017, marzo 1). Google Meet es la nueva aplicación de videoconferencias para luchar contra Skype y Amazon Chime. *El Español*. https://www.lespanol.com/omicron/software/20170301/google-meet-aplicacion-videoconferencias-skype-amazon-chime/197481075_0.html.
- PÉREZ, M. (2021). *Correo electrónico*. ConceptoDefinición. <https://conceptodefinicion.de/correo-electronico/>.
- PIÑEROS JIMÉNEZ, L. J. y RODRÍGUEZ PINZÓN, A. (1998). *Los insumos escolares en la educación secundaria y su efecto sobre el rendimiento académico de los estudiantes*. The World Bank. <http://documents1.worldbank.org/curated/en/872971468031567258/pdf/multi-page.pdf>.
- PRENSKY, M. (2011). *Nativos e inmigrantes digitales*. Institución Educativa SEK. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).
- RAMÍREZ-SÁNCHEZ, M.; RIVAS-TRUJILLO, E. y CARDONA LONDOÑO, C. M. (2019). La metodología de estudio de caso como método docente. *Revista Espacios*, 40(17), 16. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/a19v40n17p16.pdf>.
- REYES GUANÍ, M. A. (2015). *Desarrollo de un cuento como material didáctico para niños de 4 años desde la perspectiva del método Montessori* [Trabajo de investigación, Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez Chihuahua. Archivo digital. <http://erecursos.uacj.mx/handle/20.500.11961/2063>.
- RINCÓN, O. (2017, septiembre 10). La nueva moda de la tele educativa / El otro lado. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/cultura/cine-y-tv/la-nueva-moda-de-la-tele-educativa-columna-de-omar-rincon-129212>.

- ROVIRA SALVADOR, I. (s.f.). 9 beneficios del uso de las TIC en la educación. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/beneficios-uso-de-tic-en-educacion>.
- STONE, M. (1999). *La Enseñanza para la Comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica*. Ediciones Paidós.
- TED. (2014). *La paradoja del hotel infinito*. [Video]. TED Ideas Worth Spreading. https://www.ted.com/talks/jeff_dekofsky_the_infinite_hotel_paradox/transcript?language=es.
- UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA [UNED]. (2013). ¿Qué son las estrategias didácticas? UNED. https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf.
- VÁSQUEZ, M.; AVILÉS, L. y CÁRDENAS, A. (s.f.) *Trabajo por bloques cortos para la virtualización ágil (Edublocks)*. https://issuu.com/mauriciovasquez8/docs/edublocks._virtualizacio_n_por_bloques_cortos.
- VELASCO, M. y MOSQUERA, F. (s.f.). Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo. http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/138824/mod_page/content/1/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf.



8

CAPÍTULO
OCHO



Reflexiones finales

*Jhon Estiwar Gómez Palacio
Maria Fernanda Velásquez
Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre*

8.1. Impactos y alcances de la red de acompañamiento docente

*John Estiwar Gómez Palacio
Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre*

8.1.1. La red que impacta

Imparciales: Red de Acompañamiento Docente nace a partir de una idea de responsabilidad social que, en menos de seis meses de su iniciación, se consolidó como un colectivo de más de treinta jóvenes expertos en Tecnologías de la Información y Comunicación capaces de asesorar y acompañar a docentes del

territorio nacional, en el tránsito hacia metodologías en modalidad virtual, las cuales posibilitan continuar con la educación en época de pandemia. Bajo este principio, se crearon algunas mesas de trabajo para estructurar y orientar el flujo de comunicación con diferentes líderes de enseñanza que lo solicitaban. Así, se llegó a lo siguiente (ver FIGURA NRO. 25):

FIGURA NRO. 25. *Estadísticas Imparciales.*



Elaboración propia.

Si bien se constituyó Imparciales como una red de acompañamiento, fue importante vincular otros colectivos, organizaciones y proyectos externos que actualmente velaran por el mismo objetivo; entidades que, con sus experticias e ideas, fortalecieron el colectivo y los procesos de aprendizaje internos, entre los que se destacan:

- United Way Colombia:

«United Way Colombia es una red [ubicada en Medellín] que conecta personas y empresas para que los niños reciban una mejor educación y no abandonen [la escuela]...» (NoticiasRCN, 2021).

¡La educación no para, solo se reinventa! Este es el eslogan que tiene actualmente con el cual exponen que el COVID-19 llegó para retar y trabajar en red, para que los niños, maestros y familias reciban, desde casa, apoyo socioemocional y pedagógico para afrontar la crisis. Causa en la cual se ha unido Imparciales al apoyar desde la dinamización de grupos virtuales de docentes y al desarrollar laboratorios en vivo para profesores a nivel nacional (ver FIGURA NRO. 26).

FIGURA NRO. 26. Colaboración United Way Colombia-Imparciales.



Tomada de United Way Colombia (Comunicación personal, 11 de marzo de 2020).

- **Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira:**

Inicialmente, la Facultad de Ciencias de la Educación de la UTP se unió con Imparciales en una campaña de sensibilización sobre el cuidado propio y el del otro en la pandemia del COVID-19 (ver FIGURA NRO. 27).

FIGURA NRO. 27. *Video responsabilidad social-Imparciales.*



Tomada de Imparciales.Oficial (2020a).

Posteriormente, la alianza se consolidó y mutó hacia otras aristas como las de la comunicación, el encuentro, la fraternidad y la educación. En ese sentido, la Facultad de Ciencias de la Educación se convirtió en un fuerte aliado en el proceso de difusión y promoción del acompañamiento docente y estudiantil que Imparciales ha brindado a los diferentes actores del proceso educativo (ver FIGURA NRO. 28).

FIGURA NRO. 28. *Difusión de proyectos de Imparciales.*

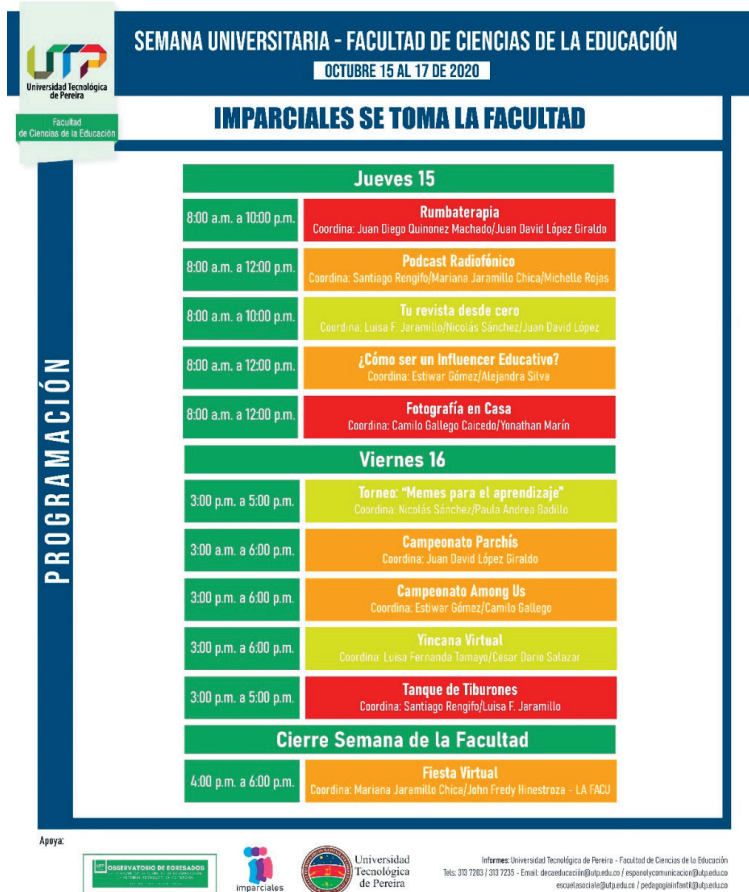


Tomada de Imparciales Red de Acompañamiento Docente y Universidad Tecnológica de Pereira (2020).

Así, durante la Semana Universitaria de la Facultad de Ciencias de la Educación, las jornadas matutinas de los días jueves 15 y viernes 16 de octubre de 2020 llevaron a cabo actividades lideradas por Imparciales, con el objetivo de brindar espacios de creación colectiva en torno a la realización audiovisual y a la transposición didáctica de saberes en relación con conocimientos adquiridos en los programas académicos de dicha facultad.

De la misma manera, se realizaron actividades simultáneas pensadas para el ocio, la recreación y el encuentro entre estudiantes, docentes, egresados y administrativos. Con ellas la comunidad universitaria se sintió parte de la colectividad educativa e institucional. Estas actividades fueron promovidas y difundidas de la mano con el proceso de comunicaciones de la Facultad de Ciencias de la Educación y su Observatorio de Egresados (ver FIGURA NRO. 29).

FIGURA NRO. 29. Programación de Imparciales en la Semana Universitaria-Facultad de Ciencias de la Educación.



Tomada de Imparciales (2020a).

- Vicerrectoría Académica de la Universidad Tecnológica de Pereira

En alianza con la Vicerrectoría Académica de la Universidad Tecnológica de Pereira, se han realizado dos proyectos importantes enfocados hacia el acompañamiento pedagógico y didáctico

mediado por las TIC para los docentes y estudiantes de la misma institución.

8.1.1.1. Jornadas de acompañamiento a docentes y estudiantes. Se realizaron jornadas de acompañamiento docente que buscaron brindar asesoría personalizada y en pequeños grupos a los maestros y estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira, a través de productos audiovisuales, sonoros y literarios (ver FIGURA NRO. 30).

FIGURA NRO. 30. *Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica, profesores y estudiantes.*



Elaboración propia.

Una parte del proyecto estuvo dirigido a los estudiantes y aportó conocimientos genuinos del uso y apropiación de herramientas didácticas para la formación académica. Todo ello a través de un ciclo de formación digital por facultades para el inicio académico de semestre 2020-2 en la Universidad Tecnológica de Pereira donde, al tener en cuenta la enseñanza de diferentes herramientas virtuales, se pudo poner a favor como

una alternativa para apoyar procesos de aprendizaje en tiempos de emergencia (ver FIGURA NRO. 31 y FIGURA NRO. 32).

FIGURA NRO. 31. *Proyectos realizados en alianza con la Vicerrectoría Académica-Estudiantes.*

Jornada de acompañamiento para estudiantes UTP de primer semestre

Clase	Descripción	Fecha hora
Herramientas para videollamada: Meet y Zoom Michelle Rojas Acosta	Clases sincrónicas por videollamadas	01 Sep Martes 8 a 10 A.M. https://meet.google.com/rwu-zksm-gte
Herramientas para la gestión del aprendizaje Michelle Rojas Acosta	Conoce las herramientas de Google para crear espacios interactivos y colaborativos	02 Sep Miércoles 10 a 12 M. https://meet.google.com/vgi-optk-jme
Repositorio de herramientas digitales y gestión en entornos virtuales Michelle Rojas Acosta	Crea contenidos interactivos para tus trabajos	03 Sep Jueves 10 a 12 M. https://meet.google.com/vrj-gnxr-gha

Facultad de Ciencias Agrarias y Agroindustria

Elaboración propia.

FIGURA NRO. 32. *Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica-Estudiantes.*

UTP Universidad Tecnológica de Pereira **imparciales**

Jornada de acompañamiento para estudiantes UTP de primer semestre

Clase	Descripción	Fecha hora
Herramientas para videollamada: Meet y Zoom Camilo gallego caicedo	Clases sincrónicas por videollamadas	01 Sep Martes 8 a 10 A.M. http://meet.google.com/frj-1gvh-ajp
Herramientas para la gestión del aprendizaje Camilo gallego caicedo	Conoce las herramientas de Google para crear espacios interactivos y colaborativos	02 Sep Miércoles 3 a 5 P.M. http://meet.google.com/fdb-hbca-fgd
Repositorio de herramientas digitales y gestión en entornos virtuales Camilo gallego caicedo	Crea contenidos interactivos para tus trabajos	03 Sep Jueves 6 a 8 P.M. http://meet.google.com/gmn-cysc-czm

Facultad de Ciencias de la Educación

Elaboración propia.

Para los docentes se generaron espacios de reflexión y acompañamiento permanente con el fin de compartir estrategias didácticas mediadas por las TIC para el desarrollo de las clases, la apropiación de herramientas digitales, el reconocimiento de los alcances y los usos pedagógicos de recursos educativos digitales y sus formas de inclusión en las aulas (ver FIGURA NRO. 33).

FIGURA NRO. 33. *Proyectos realizados con la Vicerrectoría Académica-Profesores.*

Jornada de acompañamiento Para docentes UTP
Facultad de Bellas Artes

Conferencistas y talleristas

Mg. Stwar Gómez Lic. Yeraldín Vélez Agudelo Lic. Paula Andrea Badillo R. Lic. Alejandra Silva Ramos Est. Alejandra Cortés

LUNES 10

- 8 A.M** Conferencia abierta: 3 Golpes
- 10 A.M** Herramientas de evaluación en la virtualidad
- 2 P.M** Google Meet
- 4 P.M** Classroom

MARTES 11

- 8 A.M** Conferencia abierta ¿cómo integrar las TIC a mis clases?
- 10 A.M** Zoom
- 2 P.M** Meet
- 4 P.M** Conferencia en línea, cómo seguir enseñando

MIÉRCOLES 12

- 8 A.M** Conferencia: Dinamizando la comunicación
- 10 A.M** Zoom
- 2 P.M** Infografías y mapas mentales
- 4 P.M** Herramientas de Google

JUEVES 13

- 8 A.M** Screen Cast y otros
- 10 A.M** Taller de comunicación
- 2 P.M** Screen Cast
- 4 P.M** Presentaciones en diapositivas

Viernes 14 de Agosto:
Asesorías personalizadas de 8 A.M a 4 P.M

Informes
Imparciales - Red de acompañamiento docente
imparciales.rad@gmail.com
Vicerrectoría Académica - Desarrollo Docente
desarrollodocente@utp.edu.co

Herramientas VIRTUALES

Jornada de acompañamiento Para docentes UTP
Facultad de Ciencias de la Educación

Conferencistas y talleristas

Lic. Michelle Acosta Lic. Alejandra Marin Lic. Yonathan Marin

LUNES 10

- 8 A.M.** Conferencia abierta ¿cómo integrar las TIC a mis clases?
- 10 A.M.** Recursos educativos digitales: Historietas e infografías
- 2 P.M.** Plataformas de gestión del aprendizaje
- 4 P.M.** Meet

MARTES 11

- 8 A.M.** Evaluación del aprendizaje
- 10 A.M.** Recursos educativos: Videos Explicativos
- 2 P.M.** Dinamizando clases virtuales
- 4 P.M.** Recursos educativos digitales Mapas mentales y presentaciones

MIÉRCOLES 12

- 8 A.M.** Planeación de clases momento: Inicial y conceptual
- 10 A.M.** Grabación de pantalla
- 2 P.M.** Edición de video: Herramientas básicas
- 4 P.M.** Herramientas de evaluación

JUEVES 13

- 8 A.M.** Planeación de clases momento de cierre
- 10 A.M.** El video como evaluación
- 2 P.M.** Zoom
- 4 P.M.** Google Drive como herramienta de trabajo colaborativo

Viernes 14 de Agosto:
Asesorías personalizadas de 8 A.M a 4 P.M

Informes
Imparciales - Red de acompañamiento docente
imparciales.rad@gmail.com
Vicerrectoría Académica - Desarrollo Docente
desarrollodocente@utp.edu.co

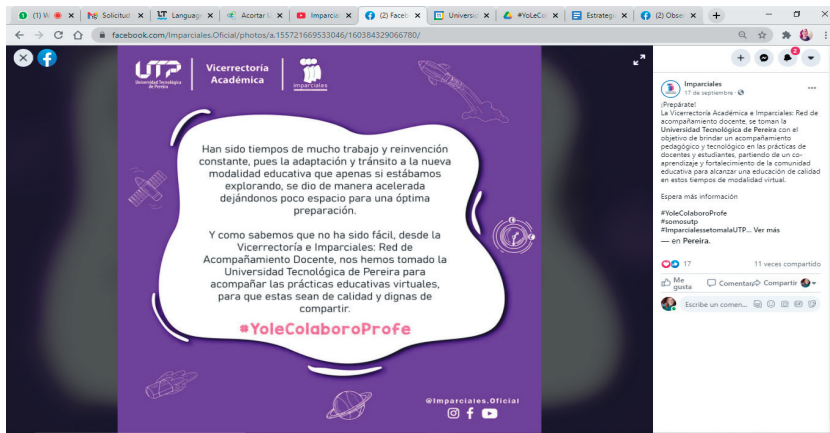


Elaboración propia.

8.1.1.2. Proyecto #YoLeColaboroProfe.
#YoLeColaboroProfe es un proyecto liderado por Imparciales: Red de Acompañamiento Docente, en alianza con la Vicerrectoría Académica de la Universidad Tecnológica de Pereira que busca brindar un acompañamiento pedagógico y tecnológico en las prácticas de docentes y estudiantes, al partir de un co-aprendizaje y un fortalecimiento de la comunidad educativa para alcanzar una educación de calidad en tiempos de modalidad virtual.

En este proyecto participan egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la UTP que juntos, en colectivo, diseñan estrategias encaminadas al fortalecimiento de la creencia donde la modalidad virtual en la educación permite crear procesos de formación de calidad (ver FIGURA NRO. 34).

FIGURA NRO. 34. Campaña de expectativa del proyecto #YoLeColaboroProfe.



Tomada de Imparciales (2020b).

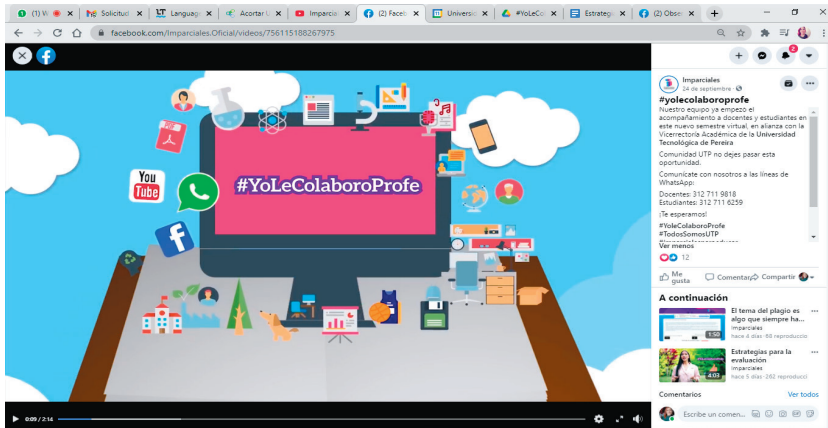
En este sentido, a través de visitas a las clases de los profesores; asesorías personalizadas con los docentes y estudiantes por medio de charlas en pequeños grupos de trabajo; capacitaciones y conferencias masivas; cápsulas informativas, pedagógicas y didácticas; y toda una estrategia comunicativa se ha realizado un fuerte acompañamiento a los maestros y educandos de la comunidad universitaria de la UTP en temas importantes como la evaluación, el plagio, la educación virtual, las TIC en la educación virtual, la salud mental de los actores del proceso educativo, el diseño y la ejecución de clases a través del trabajo colaborativo, entre otros.

FIGURA NRO. 35. Lanzamiento del proyecto #YoLeColaboroProfe.



Tomada de Imparciales (2020b).

FIGURA NRO. 36. Puesta en marcha del proyecto #YoLeColaboroProfe.



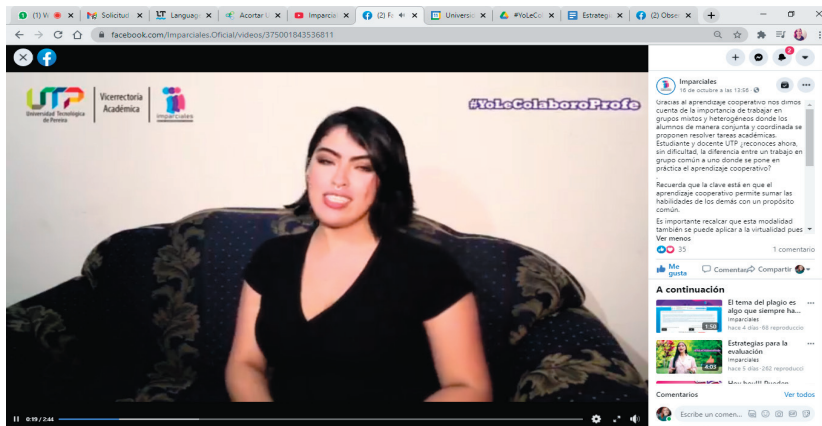
Tomada de Imparciales (2020b).

FIGURA NRO. 37. Cápsulas pedagógicas sobre la educación virtual del #YoLeColaboroProfe.



Tomada de Imparciales (2020b).

FIGURA NRO. 38. Cápsula «el aprendizaje colaborativo en las clases virtuales»-proyecto #YoLeColaboroProfe.



Tomada de Imparciales (2020b).

Por otra parte, dentro de este proyecto se planearon y ejecutaron estrategias enfocadas a tratar temas importantes dentro de la educación virtual como el plagio y la evaluación.

8.1.2. Estrategias de evaluación y sensibilización sobre plagio

En el marco de la estrategia #YoLeColaboroProfe, Imparciales y la Vicerrectoría Académica adelantaron procesos de formación y sensibilización sobre las TIC con los docentes de la UTP. Todo ello para fortalecer estrategias para la enseñanza desde una modalidad sincrónica con más de cuatrocientos maestros participantes de todas las facultades (ver TABLA NRO. 21).

TABLA NRO. 21. *Participación docente en las estrategias de evaluación y sensibilización sobre el plagio, en el marco del proyecto #YoLeColaboroProfe.*

OTROS	FACULTAD DE INGENIERÍAS	FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA	FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES	FACULTAD DE CIENCIAS AMBIENTALES	FACULTAD DE CIENCIAS AGRARIAS Y AGROINDUSTRIALES
0	84	3	36	73	29
FACULTAD DE TECNOLOGÍA	FACULTAD DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	FACULTAD DE CIENCIAS BÁSICAS	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD	
37	17	47	46	56	

Elaboración propia.

8.1.3. La evaluación virtual

En el marco de esta estrategia y como tema transversal, se hizo énfasis en cada una de las capacitaciones grupales y personalizadas y en la evaluación virtual como estrategia de formación integral, en la cual el diagnóstico de saberes previos, el seguimiento y la apropiación de conceptos o procedimientos, además de una evaluación *sumativa* desde la *heteroevaluación*, la coevaluación y la autoevaluación están presentes en la mediación por las TIC, en la que se abordan estrategias clave para el logro de objetivos de aprendizaje relacionados según el momento didáctico que corresponda:

- Evaluación de conocimientos previos o rompehielos de una clase:

Esta estrategia permite evaluar la situación de partida de los estudiantes respecto a los contenidos que se desarrollan en la asignatura o en el corte. Para ello, se han realizado asesorías sobre el manejo de herramientas digitales, las cuales permiten el reconocimiento o diagnóstico del grupo en cuanto a las temáticas abordadas dentro de las clases. Entre ellas se destacan cuestionarios interactivos, pizarras electrónicas colaborativas y plataformas de foros a través de texto y video como:

- Kahoot.
- Google Forms.
- Quizizz.
- Socrative.
- Exam.net.
- Educaplay.
- Flipgrid.
- Padlet.
- Jamboard.

- Evaluación formativa:

Esta se ha abordado como método de valoración que permite evidenciar la apropiación de conceptos o procedimientos de los estudiantes. Sin embargo, se concientiza al docente sobre el hecho de que las evaluaciones *sumativas* no son las únicas en el proceso de enseñanza y que es importante fortalecer los conocimientos de los alumnos a través de estrategias lúdicas, las cuales permiten algunas plataformas.

Las herramientas mencionadas anteriormente permiten abarcar, de igual forma, este tipo de evaluaciones. Kahoot y Quizizz, por ejemplo, posibilitan que el maestro conozca, en tiempo real, qué tan familiarizados están los educandos con los temas vistos en clase, para así permitir que haya una retroalimentación constante entre estos dos personajes. De igual manera, instrumentos como Genially, desde la *gamificación*, contienen juegos educativos en forma de trivia, lo cual resulta ideal para la realización de pequeños *quizzes* que funcionan en clase como indagaciones de conocimientos previos o para realizar procesos de retroalimentación en diferentes fases de la enseñanza.

También se ha trabajado la plataforma Quizizz, la cual es similar a Kahoot. En esta el docente, por medio de juegos, puede realizar procesos de evaluación, retroalimentación y búsqueda de conocimientos previos.

- Evaluación colaborativa:

Adicionalmente, se compartió con los docentes, durante todas las jornadas de acompañamiento, estrategias didácticas que puedan ser implementadas con las herramientas enseñadas. Todo ello para posibilitar el trabajo colaborativo a través de la virtualidad, como es el caso de:

- **Aprendizaje basado en proyectos o en problemas** como método de trabajo colaborativo donde cada grupo se enfrenta a un reto, el cual debe estar resuelto al finalizar el corte del semestre. Allí construyen, de manera colaborativa, las fases que corresponden a los objetivos planteados por el docente. En este caso, herramientas como Classroom o Google Drive permiten evidenciar y recolectar información de cada uno de los momentos previos a la entrega final.

- **Análisis de casos** donde el maestro, a través de una videollamada o una plataforma de gestión del aprendizaje, comparte un caso para ser resuelto, por grupos de estudiantes, durante el desarrollo de la clase. Por medio de este método se puede hacer uso de diferentes plataformas como Facebook, Classroom, Google Meet o Zoom, las cuales permiten compartir y asignar los casos. Posteriormente, los alumnos plantean soluciones diseñadas a partir de la representación del conocimiento por medio de infografías, videos, historietas o Tik Toks.

- **La gamificación** como una técnica de aprendizaje que lleva al aula virtual elementos dinamizadores para motivar a los educandos y obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza.

- **Evaluación sumativa:**

Por otro lado, se han brindado asesorías personalizadas con el uso de Google Forms y Moodle. Estas permiten enseñar a los docentes cómo crear cuestionarios desde cero, cómo insertarlos en sus aulas virtuales de Classroom o Moodle a través de un código HTML, paquete SCORM o enlaces directos, así como la forma correcta de configuración en el sistema de calificación ofrecido por la plataforma que disponga.

8.1.4. Sensibilización sobre el plagio

Con el fin de evitar que los estudiantes copien en sus entregas obras ajenas, presentándolas como propias, se ha implementado y se desarrollan las siguientes estrategias:

- Estrategias de evaluación con prevención de plagio

- Instalación de complementos a Google Forms para limitar el tiempo de la entrega de respuestas por parte de los estudiantes. Bloqueo de pestañas en el navegador a través de FormLimiter.

- Solicitar a los educandos una hoja escaneada o una fotografía de las actividades evaluativas realizadas. Todo ello con el objetivo de hacer un seguimiento detallado a los procesos desarrollados por estos durante los parciales.

- Uso de las herramientas Kahoot y Socrative para evaluar con límite de tiempo elegido por el docente. Estos elementos permiten que el profesor tenga el control de lo que aparece en las pantallas de sus alumnos, sin darles tiempo de buscar en otras páginas para responder. Así mismo, estos instrumentos permiten descargar el informe general en un documento de Excel, en el cual se detallan las respuestas dadas por los educandos.

- Uso de la herramienta Exam.net, la cual fue diseñada específicamente para la realización de procesos evaluativos. Con esta el maestro tiene la capacidad de bloquear las pantallas de sus estudiantes para que, en el caso de que salgan de la ventana completa del examen, esta se bloquee. Por otro lado, este elemento permite la vinculación de Geogebra y Desmos —plataformas muy utilizadas en la Licenciatura en Física de la Facultad de Ciencias Básicas de la Universidad Tecnológica de Pereira— y admite establecer un límite de tiempo para la entrega de respuestas.

8.1.5. Estrategias comunicativas de difusión masiva para la sensibilización en el tema del plagio

Con el fin de sensibilizar a los docentes y a los estudiantes en el tema del plagio, otra de las estrategias utilizadas ha sido la publicación de piezas gráficas en las redes sociales de Imparciales, donde se ofrezcan consejos y herramientas que pueden resultar muy útiles para el tema evaluativo (ver FIGURA NRO. 38).

FIGURA NRO. 39. *Sensibilización sobre el plagio en la evaluación-proyecto #YoLeColaboroProfe.*



Tomada de Imparciales (2020b).

- Observatorio de Egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación:

Imparciales también estableció una alianza estratégica con el Observatorio de Egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación en su línea de actualización profesional para egresados, específicamente con el programa *Jueves del egresado*.

En este sentido, bajo la implementación de esta estrategia en un formato virtual, Imparciales y dicho observatorio co-diseñaron un ciclo taller virtual denominado «Pedagogías emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad», el cual se encamina hacia la reflexión sobre la educación desde los ejes de las TIC, la virtualidad y la ruralidad (ver FIGURA NRO. 40 y FIGURA NRO. 41).

FIGURA NRO. 40. Programación del ciclo taller virtual del jueves del egresado «Pedagogías Emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad».



Jueves del egresado del 4 JUN-20 AGO 2020

Ciclo- Taller

PEDAGOGÍAS EMERGENTES:

Repensando la educación desde las TIC,
la virtualidad y la ruralidad.

CONFERENCIAS

<p>Colegio y casa trabajando unidos: Los diferentes roles en el proceso educativo. Leidy Viviana López Licenciada en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Estrategias de aprendizaje rural. Yeraidín Vélez Agudelo, Viviana Reyes Giraldo, Alejandra Silva Ramos y Mateo Vanegas. Licenciados en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Aprendizaje basado en retos y gamificación. Juan Manuel Rojas Licenciado en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en cuarentena. Jhon Estiwar Gómez Palacio Magister en Comunicación Educativa y Licenciado en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>¿Didáctica educativa en la virtualidad? María Fernanda Zapata Rojas Licenciada en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Herramientas virtuales para E-learning. Yury Paulette Bedoya Castro (est) y Dario Salazar Magister en entornos virtuales. Licenciados en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Microlearning: posibilidades y herramientas para flexibilizar un curso. Miguel Ángel Fuentes Salazar Licenciado en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Radio y educación, dos hermanas que se des-inventan para sobrevivir. Yonathan Marín Gómez Licenciado en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>El profe Dj: una nueva forma de aplicación de las TIC. Nicolás Sánchez Rojas (est) y Santiago Rengifo Orozco (Magister en Comunicación Educativa). Licenciados en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>¿Cómo es el cuento del podcast en el aula de clases? Estephania Hurtado Grajales, Michelle Tatiana Rojas Acosta y María Alejandra Marín Cano. Licenciada en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>¿La radio salvará al mundo? Reflexiones sobre un medio infinito. Santiago Rengifo Orozco. Magister en Comunicación Educativa y Licenciado en Comunicación e Informática Educativa.</p> <p>Imparciales, Red de acompañamiento docente: una apuesta por la transividad de la conciencia y la colectividad inteligente. Luisa Fernanda Jaramillo Aguirre y Jhon Estiwar Gómez (Magister en Comunicación Educativa). Licenciados en Comunicación e Informática Educativa.</p>	<p>Jueves 4 de junio de 2020</p> <p>Jueves 11 de junio de 2020</p> <p>Jueves 18 de junio de 2020</p> <p>Jueves 25 de junio de 2020</p> <p>Jueves 2 de julio de 2020</p> <p>Jueves 9 de julio de 2020</p> <p>Jueves 16 de julio de 2020</p> <p>Jueves 23 de julio de 2020</p> <p>Jueves 30 de julio de 2020</p> <p>Jueves 6 de agosto de 2020</p> <p>Jueves 13 de agosto de 2020</p> <p>Jueves 20 de agosto de 2020</p>
--	--

Realizado por egresados, docentes y estudiantes de la Licenciatura en Informática educativa, integrantes del colectivo Imparciales: red de acompañamiento docente en alianza con El Observatorio de Egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación, el Proceso Gestión de Egresados del Observatorio de Seguimiento y Vinculación del Egresado y La Asociación de Egresados de la Universidad Tecnológica de Pereira

Asistencia con inscripción previa. Se certificara por asistir al 80% del ciclo.

Conferencias todos los Jueves a las:

5:00 PM

Por:



Más información:
imparciales.rad@gmail.com
observatorioegresados@utp.edu.co



Invita:





Elaboración propia.

FIGURA NRO. 41. Ejemplos de programaciones de conferencias puntuales del Ciclo Taller virtual del Jueves del Egresado «Pedagogías Emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad»

July 2
5:00 pm
Zoom

Ciclo Taller - Jueves del Egresado
PEDAGOGÍAS EMERGENTES:
Repensando la educación desde las TIC,
la virtualidad y la ruralidad

Conferencia #5
Didácticas TIC:
Entorno Personal de Aprendizaje

Betty Sánchez Salcedo
Licenciada en Comunicación e Informática Educativa
Experta en didácticas TIC y Formadora Digital
Integrante colectivo Imparciales: Red de
Acompañamiento Docente

August 20
5:00 pm
Zoom

Ciclo Taller - Jueves del Egresado
PEDAGOGÍAS EMERGENTES:
Repensando la educación desde las TIC,
la virtualidad y la ruralidad

Conferencia final
Pedagogías emergentes: repensando la educación
desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad

Conferencista:
Luisa Fernanda Jaramila Aguirre,
Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación y coordinadora del Observatorio de Egresados de la misma Facultad Licenciada en Comunicación e Informática Educativa, maestrada en Lingüística e integrante de Imparciales, Red de Acompañamiento Docente.

Conferencista:
Jhon Estívar Gómez Palacios,
Docente investigador de la Universidad Tecnológica de Pereira. Diseñador Instruccional. Magister en Comunicación Educativa, Licenciado en Comunicación e Informática Educativa, y Líder del colectivo Imparciales, Red de Acompañamiento Docente.

Elaboración propia.

Por otra parte, este ciclo taller virtual fue avalado por el consejo de la Facultad de Ciencias de la Educación, lo cual permitió la certificación, por parte de Registro y Control Académico de la Universidad Tecnológica de Pereira, de las personas que asistieron al 80 % de dicho espacio.

- Secretaría de Educación de Risaralda

Desde Imparciales, la radio se concibe como un medio rico en posibilidades educativas y como fuerte para la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Lo anterior, sumado al actual contexto de transición de una educación presencial a una virtual y no presencial, junto con la concepción histórica de la radio como un medio de divulgación que, por sus especificidades técnicas, tiene la posibilidad de llegar a todos; posiciona a este medio como un factor determinante en dicha transición educativa que, aún en la postpandemia, se comporta como un aliado invaluable para la educación pensada desde las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales, actualmente, han tomado fuerza en el entorno educativo mundial.

Así, con la posibilidad ofrecida por la radio para llegar a variadas poblaciones, esta tiene el potencial para convertirse en un mediador de estrategias más amplias, ricas, diversas e innovadoras en comparación con la virtualidad ya utilizada. Las tiene porque, gracias a su amplio poder de difusión que le viene atribuido por ser un medio de masas, permite que los contenidos, en este caso educativos, puedan llegar a todos aquellos que cuentan con una radio. Sin embargo, las oportunidades son tan amplias que no se limitan a la radio tradicional, sino que, con el advenimiento de las nuevas tecnologías, este medio de comunicación se integra a los espacios virtuales; premisa que permite socavar otra gama de estrategias educativas mediadas, por ejemplo, por radio en Internet.

De esta manera, la radio y la educación se fusionan para dar paso a la radio educativa que, direccionada bajo las intenciones pedagógicas apropiadas, puede crear y recrear el aprendizaje a través del abordaje transversal de las áreas básicas del conocimiento, a saber, por medio de la creación de

productos radiofónicos mediados por la oralidad como elemento fundamental, en la construcción de conocimientos que sustentan el universo educativo.

En consecuencia, la Secretaría de Educación de Risaralda, en sinergia con el Programa Todos Aprender (PTA) e Imparciales, desarrolló un programa radial llamado «En Sintonía con la Educación», el cual llegó a los estudiantes del departamento de Risaralda con contenido educativo contextualizado para las zonas rurales.

FIGURA NRO. 42. *En Sintonía con la Educación*



Elaboración propia.

- Canal MundoVisión

En la actualidad, las nuevas tecnologías han obligado a la televisión a reconfigurar sus formatos, contenidos y técnicas para mantenerse como uno de los medios de comunicación con mayor número de audiencia por sus características informativas, comerciales y de entretenimiento. Por esta razón, el canal regional Mundo Visión TV (104 de claro) invita a Imparciales a ser participe en la construcción de una propuesta de televisión educativa desde casa, con cápsulas y programas de media hora que puedan ser transmitidos semanalmente; propuesta aceptada y liderada por integrantes del colectivo.

El proyecto fue dirigido a todos los docentes del territorio nacional, los cuales estaban interesados en ampliar sus conocimientos respecto al uso e implementación de las TIC en la educación. Este se transmitió todos los viernes a las 2:30 pm por el canal 104 de UNE o por el canal de YouTube de Imparciales.

FIGURA NRO. 43. Publicidad de «Imparciales TV»



Elaboración propia.

8.1.6. Algunos resultados

La visión se encuentra en la vía de convertir, a corto plazo, el colectivo en un espacio que, desde la movilización efectiva de las competencias adquiridas en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa y la Licenciatura en Tecnología, pueda ser referenciado a nivel institucional, local, regional y nacional como una experiencia de pedagogías emergentes, la cual acompaña a docentes en el diseño y ejecución de las ya mencionadas estrategias didácticas mediadas por las TIC, así como por la potenciación del perfil del egresado que haga posible el posicionamiento de su labor dentro del quehacer educativo actual y se evidencie en los impactos generados (ver FIGURA NRO. 44):

FIGURA NRO. 44. Impactos Imparciales-Docentes.



Elaboración propia.

Para alcanzar estas cifras de asesorías personalizadas y en colectivo, fue de vital importancia la presencia en redes sociales para llegar a un público más amplio, el cual tuviera acceso a los servicios del colectivo de manera *online*. De esta forma, se logró capacitar estudiantes de la siguiente manera (ver FIGURA NRO. 45):

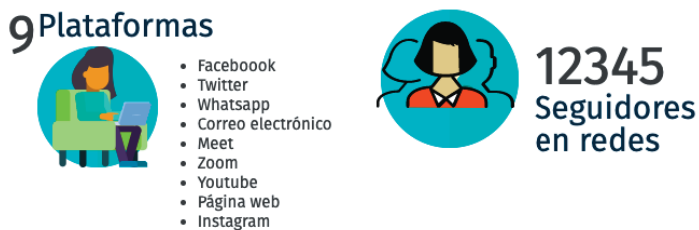
FIGURA NRO. 45. Impactos «Imparciales»-Estudiantes.



Elaboración propia.

Como principales estrategias de difusión de información, se potenció el uso de redes sociales para compartir convocatorias y detalles de los proyectos de formación desarrollados dentro del colectivo, lo cual alcanzó un número considerable de visitantes y seguidores en las plataformas (ver FIGURA NRO. 46).

FIGURA NRO. 46. Plataformas digitales de difusión.



Elaboración propia.

Lo anterior son resultados de un esfuerzo colectivo que no para de crecer y de crear en función de la educación y la comunidad. No obstante, se encuentra en vías de la responsabilidad social; la creación de una comunicación transversal, bidireccional y endógena y el fortalecimiento de las comunidades académicas nacionales.

«Imparciales» sigue actuando con el ánimo de establecerse como un colectivo inteligente, sensible, atento al contexto y que piensa el mundo y atiende los problemas históricos que demandan realidades y pedagogías emergentes, tal como se verá en el capítulo final de este libro.

8.2. Una apuesta por la responsabilidad social

La pandemia llegó de sorpresa, pero acaso ¿qué virus llega con previo aviso? Nadie de los que hacen parte de este colectivo había tenido que vivir algo como esto, así que después de poner los pies en la tierra y dar cuenta de que lo que pasa y cambia en el curso de lo que cotidianamente se hacía, hace pensar y reflexionar acerca del papel que se cumple dentro de una sociedad.

Al estar rodeados de tanta conmoción y de una situación como la cuarentena, la mente empieza a darse cuenta que lo creído importante y esencial no lo es ahora, que la empatía que se creía tener ahora se pone realmente a prueba. Es en este preciso momento en el que se sabe si verdaderamente se quiere ayudar y aportar «un grano de arena» o, simplemente, evadir la situación, así como día a día se evaden muchas situaciones «por falta de tiempo».

«Otro día», «estoy ocupado», «no puedo», «no tengo tiempo». Estas son excusas que cotidianamente se utilizan para escapar de la idea de ayudar al otro, pero ¿ahora es tiempo de utilizar esas excusas? La responsabilidad social en una pandemia mundial recae en cada persona que habita y ocupa un espacio en el planeta tierra. Esta es un compromiso de todos, pues es el momento de regresar a la sociedad un poco de lo mucho que ha brindado desde diferentes ámbitos, especialmente desde el entorno educativo.

Ahora es donde, más que nunca, la educación se debe repensar no solo desde la mirada docente-estudiante, sino desde el vínculo docente-docente. Es necesario preguntar cómo entre

todos se puede ayudar a entender un mundo que cambió de un momento a otro, desde qué perspectiva viéndose ve lo que sucede y cómo el otro, desde su visión, puede fortalecer los procesos.

El colectivo Imparciales busca precisamente ser un apoyo para aquellos docentes que desconocen las dinámicas de lo virtual y lo no virtual, es una apuesta de todos los que están en el colectivo para buscar la forma de aportar «un granito de arena» a una educación cambiante. Los integrantes son Licenciados en Comunicación e Informática Educativa y Licenciados en Tecnología. Estos observan y analizan cómo desde los currículos y planes de estudio se puede aportar a aquella responsabilidad social. En este sentido, se está en la búsqueda incesante de diseños y estrategias para que la formación académica esté ligada conscientemente al contexto social en el cual coexiste para que, con esperanza y pedagogía, se pueda incidir en él y generar procesos de transformación.

Por este motivo, es de suma importancia dinamizar la forma en la que se da la comunicación virtual y cómo se quiere llevar un mensaje a los demás. Por ende, la creación de piezas gráficas visuales y audiovisuales juega un papel importante, ya que muchas personas suelen tener más afinidad con estos elementos. En el caso de Imparciales, al crear un recurso de estos y de tipo reflexivo, lo que se tiene en cuenta es:

- Qué es lo que se quiere lograr con el mensaje.
- Qué se puede hacer con el mensaje.
- Cómo se va hacer.
- Para qué se va hacer.

Asimismo, es fundamental que el mensaje no solo sirva a las personas que lo ven, sino a los que hacen parte de la creación de este, porque antes de tocar las fibras del *enunciatario*, aquel debe salir del ser de quien lo escribe. Dicho mensaje debe ser conciso,

directo y acorde a la situación que se vive, para que así, las personas se puedan sentir identificadas.

De esta manera, una de las primeras piezas reflexivas hecha en Imparciales fue el video «Un mensaje de jóvenes para jóvenes», el cual se pensó por la problemática que se vive en la actualidad, ya que a muchas juventudes se les ve en la cuarentena caminar por las calles como si nada sucediera, como si fueran invencibles y el virus solo fuera un mito. En una publicación hecha en la página de la Alcaldía de Cali, el mandatario Jorge Iván Ospina hizo un llamado de atención a los jóvenes al decir que estos tendrán que cargar con el hecho de ser los indisciplinados que llevaron el virus a sus hogares. También «Ospina, [un médico colombiano,] denunció que en algunos barrios [...] los jóvenes están saliendo a las calles sin ninguna prevención, irrespetando la medida de aislamiento» (Sánchez, 2020).

Como hay tantas causas en las cuales se puede aportar el granito de arena y ayudar a mejorar, lo primero que se debe hacer es focalizar una de tantas. En este caso, se decide sobre la problemática mencionada anteriormente; después, se debe pensar en un mensaje que deje una reflexión de responsabilidad social y de cuidado con el otro. Tal vez no todos los que lo vean se sentirán identificados o reflexionarán, pero se debe intentar. En este caso, el mensaje de responsabilidad social fue realizado por los jóvenes integrantes de Imparciales, con los cuales se decidió que, en el video, ellos como agentes de responsabilidad social, como docentes, como estudiantes y como miembros de una colectividad y comunidad tendrían que ser partícipes de lo promulgado, pues si se quiere que los estudiantes se sientan partícipes de dicha responsabilidad, se deben crear vínculos de reciprocidad e identificación.

El video ha tenido buena acogida y ha generado un sentimiento de orgullo dada la unión que se puede lograr —aunque no estén los unos con los otros—, para hacer este tipo de campañas, de

servicio social y aportar virtualmente a la comunidad educativa y social con mensajes de aliento y de esperanza, ya que en estos momentos es donde más desinformación llega por parte de las redes sociales y más vulnerables se encuentran para hacer un verdadero análisis de toda la información que circula, pues no solo se es académico en busca de diseños educativos innovadores, sino miembros de una comunidad, la cual se quiere autónoma, consciente y viva en todo el sentido de la palabra.

En consecuencia, el mensaje —compartido al inicio del libro— también lo cierra, porque se quiere que su lectura empiece con esperanza, comunidad, academia, responsabilidad social y, además, recuerde el siguiente llamado:

Quando somos jóvenes, a menudo nos sentimos enérgicos y poderosos, creemos que podemos hacer cualquier cosa debido a la convicción de que nuestro cuerpo y mente; igualmente jóvenes y fuertes, lo soportará todo. Y sí, somos jóvenes, pero *no somos invencibles*.

El COVID-19 no solo ataca a adultos mayores, te ataca a ti, me ataca a mí, nos ataca a todos.

Tampoco podemos ser irresponsables, si bien es cierto que podemos resistir más fácilmente, tenemos la responsabilidad de cuidar a nuestros niños y adultos mayores; tenemos la responsabilidad de cuidarte, de cuidarnos.

Tenemos el deber de utilizar esa fuerza y vigorosidad para trabajar por el otro, para ser filtro del bombardeo mediático que desbordadamente llega a niños, adolescentes y adultos mayores con mensajes de miedo, de desesperanza, de confusión y, sobre todo, de desinformación.

Tenemos la responsabilidad de usar esa energía y juventud que nos caracteriza para crear mensajes veraces, alentadores y útiles.

Tenemos la responsabilidad de utilizar la palabra para decirte, decirnos, decirles que no estamos solos, que juntos podemos, que juntos nos cuidamos.

Las decisiones que tomemos marcarán la diferencia entre la vida y la muerte, por eso debemos ser ejemplo de responsabilidad social. Debemos contagiar esperanza y no la enfermedad. Todavía hay tiempo de salvar miles de vidas, empecemos por la nuestra.

8.3. Sección final

8.3.1. La comunicación dialógica y la transitividad de la conciencia a través de los colectivos

La comunicación es una necesidad inherente al ser humano y más aún lo es la posibilidad de relación con los otros a través de esta. De este modo, se puede decir que, a través de ella, las personas tienen la oportunidad de entablar conversaciones, las cuales les permiten intercambiar pensamientos, ideas, sentimientos, emociones y vivencias que incentivan la capacidad imaginativa en aras de la creencia y esperanza en otros mundos, sociedades y comunidades.

En este sentido, Imparciales es una de esas comunidades sociales y educativas posibles que pueden darse a través de la educación, una colectividad que sueña con una sociedad y un mundo posible donde el proceso educativo tenga el papel fundamental en el devenir de la humanidad y en un mundo donde los sujetos sean participantes activos de la construcción de los contextos que habitan; de ahí que se haga el llamado hacia la estructuración de relaciones recíprocas y horizontales mediadas por procesos comunicativos críticos y enriquecedores, dado que las relaciones sociales establecidas a través de procesos comunicativos no solo son importantes porque permiten la puesta en común del pensamiento, sino porque, a través de ellas, las personas pueden construir su personalidad; expresar su visión de

mundo, sus encuentros y desencuentros y; tejer lazos de amistad, de educación y de sociedad.

Ahora bien, los actos comunicativos pueden darse a través de la presencialidad (cara a cara), pero también a través de procesos de mediación (medios de comunicación). Estos últimos permiten difundir masivamente aquello que se quiere comunicar, es decir, lo que en teoría debería hacer posible una democratización y visibilidad de la información y la comunicación; pero es innegable que los medios de comunicación tradicionales, en su mayoría, difunden la información desde una posición política e ideológica encaminada a promover valores y comportamientos determinados en las personas, así como dar a conocer posturas y realidades *homogeneizantes* que poco tienen que ver la compleja y diversa realidad presente en el país, la cual es heterogénea e involucra procesos de educación que, inminentemente, necesitan procesos de comunicación efectivos y veraces, los cuales estén pensados para la diversidad contextual colombiana.

Palabras, imágenes y discursos emitidos a través de la televisión, la prensa, la radio, entre otros son usados para, a diario, crear realidades y mostrar lo que sucede dentro de una sociedad determinada, pero ¿qué es lo que realmente muestran y con qué propósito lo hacen? ¿Lo que difunden realmente está ligado a la cotidianidad de cada comunidad en particular? ¿Realmente dichos medios de comunicación, que se encuentran a kilómetros de distancia del lugar donde se vive, son democráticos? ¿Las personas de una comunidad pueden hablar allí de sus realidades cotidianas?

Estas mismas preguntas se podrían realizar en relación a los nuevos entornos virtuales que, con el advenimiento de la realidad social actual, están siendo creados en cantidades exorbitantes. Asimismo, se lograría hacer estos cuestionamientos sobre la televisión y la radio educativas, agregándole el interrogante de si realmente son tan educativas como se indica, gracias al auge de

los procesos de enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC. Al respecto, Imparciales se encuentra actualmente en la apuesta del diseño de pedagogías que permitan, precisamente, servir como respuesta asertiva a dichas preguntas, es decir, está inscrito en una filosofía educativa y comunicativa anclada al estar con el mundo, para crear estrategias que permitan afrontar los retos presentes en una sociedad cambiante. Todo ello se hace a partir de la formación de *educadores*; de docentes que, como agentes educativos, creen en una educación libre, esperanzadora, autónoma, política, sensible, concienzuda y *humanizadora*; de estudiantes en formación que comparten la idea de una sociedad capaz de ser creadora; y de egresados inscritos en procesos *educativos*, los cuales creen que los artefactos culturales son medios efectivos para la creación y recreación de conocimientos.

Así, se cree que, más allá de un papel funcionalista de las tecnologías y de una visión instrumentalista de transmisión de la información, se encuentra la *educación*, un campo *transdisciplinar* nutrido principalmente desde la comunicación y la educación (Aparici *et al.*, 2010), pero que también se alimenta de perspectivas antropológicas, culturales, sociales y alternativas, las cuales ponen como protagonistas a las personas de la cotidianidad que les permite

... acercarse a su cultura, buscar su transformación y apuntar hacia una democratización de la sociedad basada en el reconocimiento de las capacidades de las grandes mayorías para expresarse, descubrir su respectiva realidad, construir conocimientos y transformar las relaciones sociales en que están insertas (Prieto, 2010, p. 331).

Por lo tanto, se tomó partido de los principios de la pedagogía *freireana*, los cuales se originaron en Latinoamérica, más exactamente, del concepto de comunicación dialógica que propone al «diálogo como elemento crucial para problematizar el conocimiento» (Aparici *et al.*, 2010, p. 9). Una conversación grupal y colectiva, la cual indaga en los saberes mutuos; una

metodología y filosofía para cuestionarse y construir el mundo a través del diálogo no unidireccional y que se encuentra inscrito en la reciprocidad, la empatía y en la búsqueda del conocimiento a través del acto de compartir y participar activamente de actos comunicativos, equitativos y productivos. En síntesis, lo que se pretende con la conversación es «... la problematización del propio conocimiento en su indiscutible relación con la realidad concreta en la cual se genera y sobre la cual se incide, para mejor comprenderla, explicarla y transformarla» (Freire, 1993, p. 57).

A partir de lo anterior, como colectividad social y educativa se plantea la *educomunicación* como una forma de utilizar recursos comunicativos para que las personas involucradas tomen conciencia de su realidad y puedan discutirla y reconstruirla a través de la *dialogicidad* y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos y comunicativos desde los cuales se crean contenidos y se diseñan estrategias de enseñanza-aprendizaje que puedan no solo llegar a contextos particulares como los rurales, sino que sean de calidad y de pertinencia, al pensar en que una verdadera *educomunicación* es aquella que pone la comunicación en todas sus dimensiones y todos sus instrumentos al servicio de la educación. Todo ello al permitir que sea utilizada por y para las comunidades, las cuales la requieran, y que sean estas quienes creen sus propios contenidos en función de sus necesidades y de su libertad de expresión. La colectividad, entendida como la comunidad educativa, debe sacar provecho de sus facultades para ser creadores de su propio mundo a través de la participación de actos comunicativos, lo cual, de acuerdo con Kaplún (como se citó en De Oliveira, 2010) nutre la idea de que «... no puede pensarse un proceso de enseñanza/aprendizaje sin considerar las perspectivas concretas de los autores involucrados» (p. 135)

Asimismo, se coincide con lo dicho por De Oliveira (2010) cuando plantea el diseño de conjuntos de

... acciones de carácter multidisciplinar inherentes a la planificación, ejecución y evaluación de procesos destinados a la creación y al desarrollo —en determinado contexto educativo— de ecosistemas comunicativos abiertos y dialógicos, favorecedores del aprendizaje en equipo a partir del ejercicio de la libertad de expresión, mediante el acceso y la inserción crítica y autónoma de los sujetos y sus comunidades en la sociedad de la comunicación, teniendo como meta la práctica ciudadana en todos los campos de la intervención humana en la realidad social (p. 141)

Se confluye con esta idea, porque además de su evidente pertinencia, se inscribe dentro de la *dialogicidad* de Freire (2011) y los modelos comunicativos participativos de Kaplún (1998). También se desentraña la idea de que los contextos educativos son variados y no están inscritos única y necesariamente en el aula de clase, sino que están presentes en el devenir de la cultura y todo lo que en ella acontece; planteamiento que le da cabida a los ambientes virtuales de aprendizaje, a la educación no presencial y al diseño de procesos educativos mediados por las TIC, los cuales son necesarios en la realidad actual.

Ahora bien, por años el adormecido ciudadano y el tímido campesino «... guardaron un silencio bastante parecido a la estupidez» (Galeano, 1971, p. 2), les hicieron creer que decir lo pensado era falta de respeto; que por ser minorías no tenían derecho a participar de los grandes procesos comunicativos y educativos; que, por estar alejados de los cascos urbanos, la cobertura y la calidad educativa no eran asuntos, los cuales les pertenecieran. Es decir, los hicieron partícipes de un juego de dominación (Freire, 1970) donde constantemente el opresor deshumaniza al oprimido, negándolo, excluyéndolo y mostrándole una falsa generosidad.

Al respecto, Freire (1970), en su tratado de la pedagogía del oprimido sostiene que, en esta relación de opresor versus oprimido, el dominante tiene una posición desigual al oprimido y, este último, se presenta como un sujeto carente de valor con respecto al primero. En este sentido, el segundo trae consigo

una disminución en cuanto al valor de las dimensiones que lo acompañan: comunicativas, culturales y cotidianas. El oprimido se encuentra inmerso en la realidad opresora, reconociéndose como tal y, como consecuencia, aloja al opresor en su interior al sentirse identificado con las nociones que este tiene de sí, es decir: «... uno de los polos de la contradicción [opresor-oprimido] pretende, en lugar de la liberación, la identificación con su contrario» (Freire, 1970, p. 29). Situación que, en últimas y a partir de estos valores, hace que se constituya su humanidad y se deshumanice lo que realmente es.

Pero el oprimido necesita liberarse y liberar al opresor, solo así podrá recuperar y mostrar su verdadera humanidad. Dado que, los opresores «explotan y violentan en razón de su poder» (Freire, 1970, p. 2) en el cual no está la fuerza necesaria para liberar a ambos. Solo la potencia que se encuentra en el oprimido al entender el terrible significado de una realidad opresora y al ser consciente de que tiene al opresor alojado en su interior por sentirse identificado desde la concepción con este personaje, puede liberarlos y romper las cadenas de la dominación, transformándose mutuamente y dándole paso a nuevos hombres libres y participativos de una manera efectiva en una sociedad libre (Freire, 1970) donde estén dispuestos a relacionarse comunicativa, educativa, social y afectivamente.

Ahora bien, en la actualidad ¿dónde se evidencia la dominación? La respuesta quizás esté en las brechas digitales, en la baja calidad educativa, en las pocas plazas de los magisterios, en el modelo de educación elitista y en la vulnerabilidad económica de las familias que se traduce en deserción escolar. La dominación se encuentra enmarcada en un modelo educativo que, aún en la era de la innovación tecnológica, tiene esquilas de un modelo exógeno (Kaplún, 1998) en el que lo más importante es la transmisión del contenido y el efecto que este tiene. Se califica como exógeno porque se plantea desde afuera del destinatario, como externo a él, es decir, el educando es visto como objeto de

la educación y no como sujeto. De esta manera, suele confundirse el auténtico proceso educativo con la mera instrucción, en la cual se informa en vez de formar. Este tipo de educación es calificada por Freire (1970) como bancaria, en la cual el educador deposita conocimientos en la mente del alumno como si fuera simplemente un receptáculo.

Entonces se debe volver a cuestionamientos como: ¿qué hace la educación mediada por las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para dejar de lado los modelos exógenos de educación? ¿Realmente cuenta con las potencialidades para la instauración de procesos educativos libres, humanizadores, esperanzadores y autónomos? La respuesta es, tal vez, está en los sujetos.

Sujetos como autores y actores de su propio devenir, no como objetos de procesos educativos y sociales, sino como seres políticos y sociales activos, los cuales cavilan en el mundo y en la educación mientras se piensan a sí mismos, se transforman y meditan modificar el proceso educativo. En ello está puesta la mirada de Imparciales: en personas que piensan en la educación inscrita dentro de un pensamiento de libertad y cooperación, la cual tiene la función de preparar a los ciudadanos en una cultura democrática que destaca la vida personal y social y, a la vez, le otorga una gran importancia al papel del contexto histórico, social, cultural, tecnológico y económico. Esta es «... una educación valiente que ofrece al pueblo, [*sic*] reflexión sobre sí mismo, sobre su tiempo, sus responsabilidades y su papel en la cultura» (Freire, 2011, p. 51).

En consecuencia, se busca contribuir a la humanización y a la liberación de los sujetos, al pretender que se *transitiven*, sean conscientes de los desafíos del tiempo y el lugar en el cual habitan y piensen críticamente frente a los mismos al estar en y con el mundo y mantener relaciones no solo de contactos, pues estar en el planeta y en el contexto supone un ajuste, es decir,

acomodamiento y adaptación a él, lo cual implica «... situarse temporalmente acomodado a lo que se le imponga» (Freire, 2011, p. 31) y sacrificar su capacidad creadora. Al ajustarse, el hombre se cosifica, adopta un «yo» que no le pertenece (Freire, 2011), pues se ajusta a los mandatos de autoridades anónimas que lo dominan.

Por el contrario, se propone que, como bien lo dijo Freire (1987), desde colectividad educativa se esté y se integre el mundo y el contexto, a saber, estar no solo en ellos, sino también con ellos (Freire, 2011). Se quiere ver a los docentes inacabados, al reflexionar sobre ellos mismos y sobre su papel en el contexto. Los diferentes actores del proceso educativo no deben ser objetos, sino sujetos que se integran y son capaces de relacionarse con la realidad, con el mundo y con los otros para sacar a flote una capacidad creadora y crítica desde la responsabilidad de participar de una manera activa en su existencia (Freire, 2011).

Por ello, se abogó por un «yo» autónomo que toma sus propias decisiones a través de la transitividad de la conciencia, se refleja en la colectividad imparcial, se integra en su contexto y se liga con su historicidad, comprometiéndose totalmente a pensar críticamente frente a los desafíos del tiempo y del espacio.

Por ello, se es consciente de que solo se llega a una transitividad crítica por medio de una educación dialogal, activa y

... valiente, que discuta con el sujeto común su derecho a la participación. Una educación que lleve a la humanidad a una nueva posición frente a los problemas de su tiempo y de su espacio, una posición de intimidad con ellos de estudio y no de mera peligrosa y molesta repetición de fragmentos y afirmaciones desconectados de sus mismas condiciones de vida (Freire, 2011, p. 88).

Es de esta manera, como se integra la formación académica con las necesidades de la realidad, se usan las TIC y NTIC como artefactos culturales posibilitadores de otras pedagogías, de otras formas de educar, de concienciación y de transitividad. Todo ello

al pensar: «La educación es un acto de amor, por tanto, un acto de valor. No puede temer al debate, al análisis de la realidad, no puede huir de la discusión creadora» (Freire, 2011, p. 89). Así, tal como lo dice este autor el proceso educativo no cambia al mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo, por eso ¡no para!

Referencias

- APARICI, R.; CROVI, D.; FERRÉS, J.; GABELA, J.; GARCÍA, A.; GUTIÉRREZ, A.; HUERGO, J.; KAPLÚN, M.; DE OLIVEIRA, I.; OROZCO, G.; OSUNA, S.; PRIETO, D.; QUIROZ, M.; SCOLARI, C. y VALDERRAMA, C. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Gedisa
- DE OLIVEIRA SOARES, I. (2009). Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. *Revista Nómadas*, (30), 194-207. 30_14D_Caminosdelaeducomunicacion.pdf (ucentral.edu.co).
- FREIRE, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- _____. (1993). *¿Extensión o comunicación? La comunicación en el mundo rural*. Siglo XXI Editores.
- _____. (2011). *La educación como practica de libertad* (2.^a ed., vol. 1). Siglo XXI Editores.
- GALEANO, E. (1971). *Las venas abiertas de América Latina*. Siglo XXI Editores.
- IMPARCIALES RED DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE y UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA. (2020, 4 de agosto). *Imparciales. Jornada de capacitación y acompañamiento docente* [Video]. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://comunicaciones.utp.edu.co/noticias/46397/imparciales-jornada-de-capacitacion-y-acompanamiento-docente>.

- IMPARCIALES. (2020a). *Imparciales: Red de acompañamiento*. <https://contenidosltcie.wixsite.com/imparciales>.
- IMPARCIALES. [@Imparciales:Oficial]. (2020b). *Imparciales: Red de acompañamiento docente*. <https://www.facebook.com/Imparciales.Oficial>.
- KAPLÚN, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Gedisa.
- NOTICIASRCN. (2021, 4 de febrero). Así podrá donar computadores en la 'Educatón por Colombia'. *Noticiasrcn.com*. <https://www.noticiasrcn.com/nacional/asi-podra-donar-computadores-en-la-educaton-por-colombia-375210>.
- PRIETO, D. (2010). Construir nuestra palabra de educadores. En R. APARICI, D. CROVI, J. FERRÉS, J. GABELA, A. GARCÍA, A. GUTIÉRREZ, J. HUERGO, M. KAPLÚN, I. DE OLIVEIRA, G. OROZCO, S. OSUNA, D. PRIETO, M. QUIROZ, C. SCOLARI y C. VALDERRAMA, *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 27-40). Gedisa.
- SÁNCHEZ, G. (2020). *Alcalde hace fuerte llamado de atención a jóvenes que violan la cuarentena*. Alcaldía de Santiago de Cali. <https://www.cali.gov.co/gobierno/publicaciones/152769/alcalde-hace-fuerte-llamado-de-atencion-a-jovenes-que-violan-la-cuarentena/>.

Este libro terminó de imprimirse en agosto del 2021, en los talleres
gráficos de Gráficas Olímpica, bajo el cuidado de sus autores.
Pereira, Risaralda, Colombia.

La Editorial de la Universidad
Tecnológica de Pereira tiene como
política la divulgación del saber
científico, técnico y humanístico para
fomentar la cultura escrita a través
de libros y revistas científicas
especializadas.

Las colecciones de este proyecto son:
Trabajos de Investigación, Ensayos,
Textos Académicos y Tesis Laureadas.

Este libro pertenece a la Colección
Textos Académicos.

Pedagogías emergentes: repensando la educación desde las TIC, la virtualidad y la ruralidad, ofrece un recorrido por diferentes reflexiones y experiencias emergentes en educación virtual, a distancia y rural mediadas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), que se gestan y desarrollan en el colectivo Imparciales, red de acompañamiento docente en épocas de una migración a la modalidad virtual.

Así entonces, el libro está compuesto por 8 capítulos que abordan las estrategias y metodologías implementadas con docentes y estudiantes a nivel nacional, así como las reflexiones y resultados, alrededor de este proceso colectivo:

- Imparciales, red de acompañamiento docente
- Metodologías emergentes en educación formal
- Estrategias didácticas a partir de plataformas digitales
- Repensando la educación desde las TIC y la ruralidad
- La radio y su rol educativo en la sociedad
- Estrategias didácticas televisivas
- Didácticas Virtuales
- Reflexiones Imparciales

De esta manera, este libro constituye un valioso recurso para el quehacer docente, para las prácticas pedagógicas mediadas por TIC y para la reflexión del profesorado en los contextos de aprendizaje, que siempre deben estar influenciados por el contexto y momento histórico en el que habita

Facultad de Ciencias de la Educación
Colección Textos Académicos

eISBN: 978-958-722-536-5

