



Instituto de Formación Docente "Rosa Silvestri"

Plataformas como herramientas pedagógicas

Autor: Clara Anastasia Olivera Baptista.

Docente A.P.P.D.: Silvia Jaureche.

Directora adscriptora: Susana Fontoura.

Escuela N° 107

SALTO, 2022

ÍNDICE

Introducción.....	3
Contexto observado.....	3
Justificación de la elección del tema.....	5
Marco teórico.....	5
Análisis pedagógico de la práctica docente.....	13
Estrategias educativas.....	17
Conclusión.....	19
Referencias.....	22

Introducción

Este ensayo aborda el tema sobre las plataformas como herramientas pedagógicas en el aula virtual y en el aula física. Refiere al análisis de la implementación y ejecución ante la demanda exigida a raíz del transcurso de la pandemia por Covid-19.

Dentro del análisis, se profundiza en la importancia del uso y manejo de la tecnología educativa para implementar los medios eficaces en el proceso de enseñanza, en los distintos escenarios. Se refiere específicamente a la plataforma Crea 2.

Para comenzar se presenta el problema identificado y el contexto en el que fue observado, así como la justificación de la elección del tema. Seguidamente los conceptos teóricos involucrados en la temática; plataformas, herramientas y pedagogía, a modo de definir a qué hacen referencia y como punto de partida del estudio realizado.

Posteriormente se presenta el contexto socio-cultural en el que surgen las plataformas, los derechos que respaldan la educación y las políticas públicas que enmarcan el trabajo en los distintos escenarios. Luego se profundiza en las características del entorno virtual y qué es la tecnología educativa, también se abordan las competencias que se activan al momento de utilización de las plataformas y el rol del docente en este marco de acción, además se focaliza el proceso de aprendizaje que realiza el estudiante en las plataformas educativas.

También se plantean estrategias educativas para abordar cada uno de los desafíos presentes en la utilización de escenarios híbridos, en esta nueva pedagogía de enseñanza.

Queda en evidencia que será necesario utilizar dichas estrategias para lograr los objetivos planteados desde los distintos puntos de vista. Para el estudiante, la valoración y reconocimiento de lo aprendido como resultado de un proceso; y para la institución mantener una mirada humilde, transformadora y facilitadora, desde un lugar donde se comparten conocimientos en un nuevo formato.

Contexto observado

En el transcurso del segundo año de práctica docente, en 2019, se observa una situación en particular que despierta el interés en el uso de la plataforma Plan

Ceibal. La misma consistió en el intercambio de trabajos, investigaciones y registros fotográficos de las experiencias realizadas en el aula, mediante un espacio virtual en el que, en algunas oportunidades, intervienen y participan los alumnos de 6to grado, los docentes y practicantes del grupo. De allí surgen las interrogantes: ¿las plataformas fueron creadas para intercambio de recursos digitales?, ¿son exclusivamente fuente de registro?, ¿cuáles son sus potencialidades?, ¿contribuyen en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los alumnos?, ¿de qué manera?, ¿es posible un vínculo pedagógico mediante el uso de las plataformas?, ¿es necesario una capacitación docente más profunda?, ¿la familia está involucrada en sus usos?

En los últimos dos años de práctica docente, se intensifica el trabajo virtual y se cambia el escenario de aula física por plataformas digitales. En general, en este escenario se observa que al momento de usar la plataforma Crea 2, los niños tienen dudas, realizan consultas sobre el manejo para acceder a lo solicitado por el maestro. Los docentes replanifican sus metodologías de enseñanza, centran su atención en buscar nuevos recursos informáticos y capacitarse al respecto. Se trabaja en conjunto con maestros dinamizadores, los cuales brindan apoyo y acompañamiento a docentes, alumnos y familias.

Al momento de transitar la pandemia por Covid 19, en una clase virtual en particular, dictada por la docente practicante, en modalidad sincrónica, a través de la pantalla, se planifica la utilización de una ruleta digital para trabajar en el área del conocimiento de Lengua, con el objetivo de promover el uso de las inferencias textuales para reconocer el índice del Cuaderno para leer y escribir en segundo año (CLES), se prevé, a su vez, la utilización del mismo recurso en formato físico, construido con material reciclable, para prevenir cualquier inconveniente con el uso de la herramienta virtual. Dicha experiencia resultó exitosa, se pudo desarrollar según lo planificado y los alumnos lograron responder, participar e intervenir desde sus hogares, entonces se interpreta que pudieron acercarse al conocimiento enseñado, inferenciar a partir de los colores e imágenes mostradas para reconocer los títulos presentes en el índice del CLES. En la misma participó un grupo de niños reducido, cuatro alumnos de los veintitrés que conforman la clase a cargo de la docente practicante.

Esta instancia conduce a la reflexión exhaustiva de los momentos compartidos en el transcurso de la pasantía, donde se busca la intervención de

todos los actores del complejo sistema educativo, institucional y familiar que rodea al alumno. El análisis se realizará en los ámbitos urbanos como rurales, y en cada aplicación de la tecnología, tanto para enseñar como para aprender a través de ella.

Justificación de la elección del tema

La temática elegida surge de las incertidumbres que emergen al momento de establecer el vínculo pedagógico necesario a la hora de enseñar en este nuevo escenario no presencial.

Actualmente la educación tecnológica requiere de un enfoque híbrido y la combinación de ciertas competencias, tanto del docente como del alumno, donde el papel del conocimiento sobre tecnología educativa se ve comprometido.

Como profesional de la educación se desea desarrollar prácticas educativas eficaces para los estudiantes. Las circunstancias de este siglo demuestran los avances en tecnología y la necesidad de estar en red, tomar las precauciones y explotar las habilidades de navegación de las nuevas generaciones.

En lo personal el tema seleccionado se justifica por presentar cierta inclinación hacia la renovación tecnológica, así como también la superación del temor a fallar en el uso de las herramientas digitales, tanto en los encuentros sincrónicos como en las propuestas cargadas en la plataforma Crea 2.

Así mismo es un objetivo profesional potenciar la innovación en la educación, y ofrecer al alumno aquello en lo que está inmerso, desde un punto de vista pedagógico y esencialmente formativo.

Marco Teórico

La palabra "plataforma" proviene del francés plate-forme. El concepto tiene muchos usos. Refiere a una base que se halla a una altura determinada o de algo que da soporte, puede ser físico o simbólico. Es común el uso del término en el ámbito virtual, está relacionado a lo que surge de manera aparente o simulada, y no físicamente.

Según los diccionarios virtuales consultados, en la disciplina informática, una plataforma es el hardware en el que se ejecuta o desarrolla un software. Con ello se puede introducir el concepto de plataforma virtual, que se emplea en el área de la tecnología. Las plataformas virtuales son sistemas que permiten la acción de varias

aplicaciones en un mismo entorno, ofreciendo, a quienes la utilizan, la oportunidad de ingresar a ellas a través de internet.

Con respecto a las plataformas educativas, son las que se emplean para la comunicación a distancia, donde se intentan adaptar las condiciones de aprendizaje en un nuevo soporte. Cada plataforma puede presentar diferentes características; lo habitual es que permitan la interacción de los alumnos entre sí y con los docentes.

Específicamente, las plataformas que ofrece Plan Ceibal son interactivas, flexibles y accesibles. Su función es conectar los aprendizajes, comunicar, fortalecer vínculos, generar interconexiones e intercambios entre los diferentes actores; docentes, estudiantes y familia. En una plataforma se gestionan los contenidos con una lógica de red social educativa, donde se promueve el trabajo colaborativo y la adquisición de competencias del siglo XXI (Ceibal, 2020).

Concretamente en la plataforma Crea 2, los docentes pueden planificar contenidos y organizar proyectos de forma más sencilla mediante los grupos y portafolios digitales, además de enviar tareas individualizadas. Se accede, también, a compartir contenidos interactivos multimedia y planificaciones, así como criterios de corrección con otros docentes, para luego evaluar en menor tiempo. Una de las ventajas de su uso es que se puede acceder desde cualquier dispositivo.

Las herramientas educativas (Furman, 2021), se definen como programas educativos didácticos, que son diseñados con el fin de apoyar la labor de los docentes en los procesos educativos; están destinadas a la enseñanza y al aprendizaje autónomo, donde se permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Dichas herramientas constan de algunas características particulares como; facilidad de uso, capacidad de motivación, relevancia curricular, versatilidad, enfoque pedagógico y orientación, así como también; evaluación y el rol del docente en el uso de las mismas.

Para Ortega y Gasset (1946) la pedagogía llega a ser la aplicación de los problemas referidos a la educación, una manera de sentir y pensar sobre el mundo. No puede consistir únicamente en un amontonamiento arbitrario de reivindicaciones, convicciones y experiencias relativas a la educación. La pedagogía en su total sentido ha de abarcar la totalidad de los conocimientos educativos y tomarlos en fuentes examinadas con rigor crítico y exponerlos del modo más perfecto posible,

fundándose en bases objetivas e infiriendo, siempre que se pueda en un orden lógico.

“La pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta sí puede tener las características de una obra de arte... la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella... cuando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad” (Lemus, 1973).

La pedagogía puede ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar, pero para Ortega y Gasset (1946) la pedagogía debe comenzar por determinar científicamente su ideal, es decir, señalar cuáles son los fines educativos. Es una ciencia que “anticipa lo que el hombre debe ser y después busca los instrumentos para hacer que el hombre llegue a ser lo que debe”. La pedagogía tecnológica estudia aspectos tales como: la metodología que da origen a la pedagogía didáctica, la estructura que constituye el sistema educativo, y el control, dando origen a la organización y administración escolar.

Internet, como medio o herramienta, posibilita la capacidad de movilizar información, documentos, imágenes y guías didácticas que permiten establecer una “relación” educativa entre tutores y tutoras, alumnos y alumnas, más allá de las barreras espaciales y temporales.

Una nueva estructura social dominante en esta era de la información, es la denominada sociedad red, identificada como fenómeno mundial. Un nuevo sistema de comunicación, en el cual se habla más un lenguaje digital universal, donde se integra globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de

nuestra cultura, manejándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos.

En este contexto, la búsqueda de la identidad, colectiva o individual, atribuida o construida, se convierte en la fuente fundamental de significado social, en un mundo de flujos globales de riqueza, poder e imágenes. Al decir de Braudel (1993), "...la tecnología no determina la sociedad: la plasma. Pero tampoco la sociedad determina la innovación tecnológica: la utiliza...".

Existen diversos factores que intervienen en el proceso del descubrimiento científico, como la innovación tecnológica y las aplicaciones sociales, y la invención e iniciativas personales, el resultado final depende de un complejo modelo de interacción.

La capacidad o falta de capacidad de las sociedades para dominar la tecnología, define su destino, depende de la intervención del Estado y de las decisiones que sobre ella se tomen. Se determina así el potencial tecnológico y la capacidad de las sociedades para transformarse.

En este siglo, el conocimiento y las tecnologías digitales, juegan un papel muy importante en política, economía y en la cultura de la sociedad moderna, lo que conlleva su complejidad sistemática.

La Ley de Educación 18.437 establece la educación como derecho humano fundamental y refiere además a la garantía de la calidad y de los recursos para tal fin. También establece las políticas educativas que explicitan las líneas generales del accionar docente.

La educación es importante para la ciudadanía, por eso en la Constitución de la República Oriental del Uruguay, en el artículo N° 70, se expone su obligatoriedad y en el artículo N° 41 se responsabiliza a los padres de hacer cumplir este derecho en cualquier circunstancia.

Desde la Administración Nacional de Educación Pública se enmarcan las competencias necesarias, para que se produzca un procedimiento tanto en el uso de los medios tecnológicos como en la metodología educativa en general y así conocer, ayudar y evaluar a los estudiantes, donde se potencien sus habilidades cognitivas digitales particularmente en las intervenciones en las plataformas educativas, en estos nuevos tiempos.

Area Moreira (2010), caracteriza el entorno virtual de aprendizaje, y establece que no se requiere desplazamiento de alumnos ni de profesores para llevar a cabo el encuentro educativo, se responsabiliza a Internet de esto. Además se ofrece flexibilidad de horarios, porque se permite ingresar a las plataformas educativas en distintos momentos, dependiendo de los intereses de los alumnos, haciéndolos responsables de su organización.

Se tiene acceso desde cualquier lugar, ventaja que favorece a los maestros, quienes no requieren de recursos tecnológicos específicos, sino dispositivos que les facilite la intervención docente. La conexión a internet es una característica indispensable de los ambientes virtuales de aprendizaje, tanto para los encuentros sincrónicos como para la intervención en las plataformas; la misma depende de la calidad y permanencia del servicio con que cuentan los estudiantes. Pero con la salvedad de que no se requiere grandes inversiones financieras para llevar a cabo las clases virtuales.

Otra característica interesante del entorno virtual de aprendizaje es la intervención de los estudiantes a partir de los foros de discusión, donde registran preguntas y respuestas interactuando con todos los integrantes del curso, donde se comparten y evidencian conocimientos adquiridos, inquietudes y/o sugerencias, así se logra simular un clima de clase presencial. Es entonces que las evaluaciones también se realizan en dicho entorno virtual, donde existe la posibilidad de mostrar lo aprendido desde varios formatos digitales.

Este ambiente virtual da la oportunidad de llevar registro de observaciones y documentos, archivos y/o recursos a los que el estudiante accedió y a cuales no, esta es una diferencia con el trabajo en presencialidad, en que meramente se registran las asistencias al aula.

La forma en la que se aprende en este nuevo siglo, es definida por Guilford (1977), como una estructura de cinco procesos conectados los cuales condicionan la calidad del siguiente, pero independientes, propios del paradigma de la acción, concebido como una evolución, ya que el contenido se mantiene como importante y es punto de partida para el aprendizaje.

Al primero que refiere Guilford en su teoría es a la captación de la información, expresado como el momento de toma de contacto con la información que va a ser procesada, ésta depende de la entrada sensorial (en especial la vista y el oído), es por ello que se enfatiza la salud y educación de los sentidos. Dicha

captación depende también de materiales, lo que permite acceder a fuentes confiables y relevantes de información, donde las plataformas como Crea 2 deben responder a estas necesidades de los alumnos.

En segunda instancia se identifica a la memoria de la información, después de captada la idea, por ejemplo, una propuesta en la plataforma, será conducida a la memoria. La capacidad de almacenamiento es ilimitada, pero no la posibilidad de evocarla en otra oportunidad de ingreso a la misma propuesta virtual o en otra plataforma distinta, donde la tarea requiera la misma información. El adecuado manejo de la memoria depende de la clasificación que se logre realizar en el primer proceso y luego de las asociaciones o relaciones que se puedan establecer en los siguientes.

Un tercer proceso es lo que permite avanzar a una mayor complejidad cognitiva. La evaluación de la información, utilizada en la herramienta tecnológica, es lograda cuando se está frente a la realidad y esta nos plantea retos, dificultades, problemas o interrogantes, los cuales requieren que nuestra inteligencia evalúe, dentro de la información que almacenamos desde la experiencia en el uso de las plataformas, y evocarla para seleccionar los datos disponibles para finalmente ofrecer una respuesta a dicha situación.

Luego de la captación, la memoria y la evaluación, las que tienen un efecto directo a la solución, define Guilford la producción convergente, porque el resultado es uno solo y previamente se conoce. Dicho proceso depende de la calidad de las operaciones anteriores en el uso de Crea 2, por ejemplo, pero así mismo implica una nueva acción intelectual al relacionar con situaciones nuevas.

Sin embargo se identifica también la producción divergente, como otra forma de producción que depende de la solución creativa de los problemas. Será necesario poner en juego la creatividad, para abrir los horizontes de alternativas, situando a los estudiantes en un modelo diferente, donde se promueven los aprendizajes centrados en el alumno. Así entonces será, el protagonista activo de cada momento del proceso de aprendizaje, en las distintas plataformas educativas a explorar, y/o motivarse a crear su propia plataforma de aprendizaje.

Con respecto a ello, Perrenoud (2004), en su libro “Diez nuevas competencias para enseñar”, establece los parámetros que según Meirieu (1989), el docente debe desarrollar en este marco de acción. A saber: Práctica reflexiva, profesionalización, trabajo en equipo y por proyectos, autonomía y responsabilidad

ampliada, tratamiento de la diversidad, énfasis en los dispositivos y las situaciones de aprendizaje, sensibilidad con el conocimiento y la ley, son las competencias que conforman un escenario para un nuevo oficio.

Es aquí que se describe un marco referencial de competencias para orientar a los maestros en su formación que logre coherencia con las renovaciones del sistema educativo y las exigencias del uso de plataformas educativas. Primeramente se muestra la competencia de organizar y animar situaciones de aprendizaje en donde el docente ofrezca la voluntad de elaborar situaciones didácticas óptimas, incluyendo a los alumnos que no aprenden únicamente escuchando. Se deberá imaginar y crear clases de situaciones de aprendizaje de diferente tipo, amplias, abiertas con sentido y control, donde exista un proceso de investigación, identificación y resolución de problemas. Adaptar cada actividad en la plataforma, y llegar al alumno desde la exploración e intervención de los problemas ofrecidos en la transposición didáctica utilizada (Chevallard, 1998).

De este modo el docente movilizará otras competencias como: conocer los contenidos a enseñar y su traducción en objetivos de aprendizaje, trabajar a partir de las representaciones, errores y obstáculos de sus alumnos, en el uso de Crea 2 y demás plataformas educativas. Permitirá así planificar y construir secuencias didácticas donde compromete al niño en las actividades de investigación y proyectos virtuales integrados de la presencialidad.

De lo anteriormente expuesto surge la necesidad de implicar a los alumnos en sus aprendizajes y su trabajo, en primer lugar como objetivo de la educación es despertar el deseo de aprender, explicitar la relación con el conocimiento y desarrollar la capacidad de autoevaluación en el estudiante, más difícilmente en los escenarios combinados de virtualidad y presencialidad.

Esto permitirá un deseo múltiple, expresado en el saber para comprender, para actuar con eficacia, en el que el docente realizará intervenciones para intensificar y diversificar el deseo, así como favorecer y reforzar la decisión de aprender en todos los entornos, tanto virtual como presencial.

Las formas de comunicarnos, de trabajar, decidir y pensar, fueron modificadas por las tecnologías de la información y de la comunicación. En el ámbito escolar se genera incertidumbre al momento de actuar frente a la enseñanza de la informática como disciplina, ya que esta no está en la malla

curricular como tal. Se pretende entonces la familiarización y formación en el área a partir del uso de las tecnologías en clase.

Se promueve además, informatizar las actividades y desarrollar nuevas propuestas, posibles únicamente con tecnología. Pero es evidente la dificultad presente a la hora de controlar la lógica de los vínculos de hipertextos, el diseño de las redes y la estrategia de navegación inteligente en una acumulación de textos e imágenes, mientras que el mayor inconveniente es evaluar el valor y la pertinencia de lo observado.

Es así que formar en las nuevas tecnologías, tanto en el uso de las plataformas educativas, como en todos los espacios virtuales, fomenta la opinión, el pensamiento hipotético y deductivo, el sentido crítico y las facultades de observación, la capacidad de memorizar y clasificar, tanto como la lectura y el análisis de textos e imágenes presentes en las redes, junto a los desafíos y estrategias de comunicación. La aplicación de tecnologías potencia nuevos campos de desarrollo de las mencionadas competencias fundamentales y el aumento del alcance de desigualdades en el control de las relaciones sociales, el mundo y la información.

Una práctica social corriente es la lectura en pantalla y los hipertextos, estos últimos “son escritos sociales legítimos como documentos impresos, así como también fuentes de transposición didáctica” (Perrenoud, 1998). El estudiante puede explorar dichos formatos de lectura, probar nuevas estrategias de lectura e inferencias textuales, y el docente puede reconocer distintas formas de trabajar el saber sabio para obtener un saber enseñado, según lo plantea Furman, en su libro “Enseñar distinto”, (2021).

Se habla entonces de las aplicaciones para hacer aprender, o también llamado software educativo, lo que da origen a un diálogo entre alumno-máquina y es la parte más repetitiva y previsible de los diálogos entre profesores y alumnos.

Importante en el proceso es crear continuidad y secuencias, con un ritmo de aprendizaje en cada incorporación de los estudiantes en una plataforma. Estas son “campus virtuales o sistemas de gestión de aprendizaje”, las cuales permiten una secuencia controlada, ya que da la posibilidad de saber qué alumno hizo las actividades, facilitando un seguimiento y evaluación continuos, donde se genera una red de contención pedagógica, en reemplazo a la interacción del aula física.

Al decir de Rivas (2020), llegamos al punto de colapso de los algoritmos utilizados hasta el momento antes de la pandemia, es entonces la oportunidad de innovar, probar y ejecutar nuevos caminos para los exigentes resultados de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es primordial, conocer las realidades, definir las prioridades y encontrar sentido a nuestras prácticas de enseñanza. En las plataformas los alumnos tienen la oportunidad de compartir con sus familias cada una de las propuestas del maestro, y para generar el disfrute de aprender será necesario personalizar los trayectos con objetivos más amplios y menos estructurados.

“Pero la didáctica es un tipo de algoritmo que acciona sobre sujetos, no sobre bits. Requiere un cierto trato, una ética, una visión más allá de la técnica. Sería hoy más absurdo que antes caer en una visión tecnocrática e instrumental de la didáctica” Axel Rivas (2020).

Tal como se explica anteriormente, la enseñanza es un arte, que se desarrolló en distintos contextos muy específicos, pero es necesario descartar la visión de entretenimiento en pandemia. Es necesario buscar transformaciones en los sujetos para lograr su autonomía, crear la capacidad de leer, escribir, resolver problemas, pensar. Así mismo potenciar su pensamiento crítico, lo que le permitirá al alumno actuar con sentido, tomar el control de su voluntad y el valor de la ética, siendo sujetos de compromiso efectivo con la búsqueda de la verdad.

Análisis pedagógico de la práctica docente

En las prácticas pre-profesionales realizadas durante estos años se han observado diferentes modalidades de trabajo con las plataformas.

En algunos casos se limita a un medio para colgar tareas, controlar su entrega, realizar correcciones y una devolución individual. En otros se observa intervenciones únicamente en algunas propuestas puntuales, sin seguimiento.

Sin embargo, algunos equipos docentes, han demostrado más trabajo colaborativo en las plataformas, con propuestas elaboradas por los alumnos, y se

mantiene una secuencia de actividades para acercar al estudiante al aprendizaje profundo a distancia.

En lo que refiere a ello se identifica una actividad planteada por el profesor de Educación Física del grupo de segundo año, en conjunto con la maestra adscriptora y la docente practicante. En la etapa de retorno presencial luego de transcurrir medio año de confinamiento por la pandemia, se comparte en el salón, con la mitad del grupo que asiste ese día, pantalla de por medio con la otra mitad del grado una videoconferencia que es conectada por la plataforma de Plan Ceibal, Conferences, la cual permite una conexión sincrónica. Los alumnos pueden intervenir, mostrarse y observar la situación vivenciada en el escenario físico por el que transcurren en la institución escolar en ese momento. Un alumno que no había participado de las reuniones anteriores, no contó con acceso a dispositivos para utilizar la plataforma en todo el curso de las restricciones, ni conoció las oportunidades de aprendizaje brindadas en esos meses anteriores, se encontraba en forma presencial en el aula.

Sorprendido por la presencia virtual desde la imagen en la computadora, se acerca y comienza a entablar conversación con los demás niños, a los que reconoce con la frase “yo a vos te conozco”, “hey! llámalo al otro que se fue”, “¿cómo era que te llamabas vos?”.

En estas situaciones no será necesario docentes con experiencia en el tema, sino quienes se destaquen en la didáctica y busquen reinventar la enseñanza con sentido y criterio en las condiciones que la realidad les presenta. Contribuirá tener conocimiento sobre tecnología, pero toma mayor valor una adaptación en la mirada pedagógica. Se compara entonces al docente con un programador, ya que ambos diseñan algoritmos de aprendizaje. Refiere a la secuencia de instrucciones planteadas en las consignas de trabajo para lograr un resultado.

Es importante definir para qué son las propuestas, es entonces indiscutible que los grandes hitos curriculares, ya establecidos, son indispensables en estos tiempos también. Pero al estar inmersos en una inestabilidad general, con tanta incertidumbre y falta de contención emocional para los estudiantes, el equipo docente de la escuela de práctica, puntualmente escuela de categoría Aprender, propone un proyecto institucional centrado en trabajar las emociones como punto de

partida hacia el aprendizaje. Desde este punto de vista, se trabaja con herramientas pedagógicas muy acertadas, se despierta el interés de los alumnos por encontrar un lugar para expresar lo que están viviendo, redescubrirse, y de esta forma poder ayudarlos a identificar, promover y entender las emociones que atraviesan a lo largo de su vida. Especialmente en esta época de pandemia, a través de pantallas, cubrebocas, distanciamiento y sin contacto físico, prácticas que tanto ayudan a los niños a construir su seguridad, autonomía, y personalidad empática.

En este punto se conoce cómo aprenden las personas, es por ello que se enfatiza en la necesidad de balancear instancias de instrucción directa, con los momentos de exploración y práctica deliberada, así como actividades de reflexión y evaluación de los aprendizajes. Para contemplar los sucesos actuales se integran las tecnologías digitales además de un uso del espacio y los tiempos educativos para lograr aprendizajes profundos, al decir de Fullan en su libro “Aprendizaje profundo”.

También sabemos que en la escuela no sólo se aprenden contenidos, existe un currículum oculto, que se transmite sin intenciones, el que va a orientar en el futuro, al ciudadano que se está construyendo. Dichos conocimientos suelen dejar huellas profundas en los alumnos, y si lo trasladamos a los vínculos creados a través de las pantallas en el uso de las plataformas, los docentes ofrecen un sin fin de comportamientos, sentimientos y responsabilidades, que el niño tendrá a su alcance para construir su ciudadanía digital. Desde el compromiso al momento de indicar una propuesta en la plataforma, hasta la devolución con correcciones, seguimiento del aprendizaje e intervenciones que potencien la ganas de seguir aprendiendo y explorando en las aulas virtuales.

Por esto Furman (2021) plantea que la educación tanto presencial, como virtual, debe conectar con el proyecto de vida de cada estudiante y para ello serán necesarias las transformaciones pertinentes en la trayectoria educativa. Lograr que los niños expandan sus límites, se apasionen por su propio aprendizaje, “que los ojos brillen”, donde todos deseen permanecer, desde el alumno, los docentes, las familias y la comunidad.

En este trayecto de práctica pre-profesional también se vivencia en el ámbito rural, la pasantía rural, alejados unos cuantos kilómetros de la ciudad, donde se interactúa con una comunidad más reducida, con otros tiempos y ritmos de vida, donde se ofrecen posibilidades de crecimiento, pero más limitados, por las distancias, los recursos y las expectativas de desarrollo que conocen.

Sin embargo con el equipo docente, y la intervención de la maestra dinamizadora que se compromete con el proyecto de la institución, se logra llevar a cabo una senda didáctica, propuesta virtual, en la plataforma Crea 2, donde las docentes y las practicantes en conjunto organizan una serie de actividades coordinadas para ambos ciclos, para de esta forma involucrar a todos los niños de la escuela, y trabajar en conjunto.

El punto de partida se basa en un libro titulado “No”, de Marta Altrés, utilizado como recurso didáctico para la secuencia de las propuestas compartidas con los alumnos a través de una imagen interactiva en la que los niños participan en programar y compartir las actividades realizadas. Estas abarcan desde la lectura, escritura, fotografía, planos y fotomontaje hasta llegar a realizar un stopmotion, herramienta ya estudiada por los estudiantes de toda la escuela.

Dicha experiencia es compartida y expuesta en el encuentro televisivo ConverTIC 2021, realizado en la Inspección Departamental de Salto, donde se presenta la única escuela rural en conjunto con sus practicantes y alumnos a contar, explicar y mostrar el recorrido realizado en la construcción de la senda didáctica. Los niños tuvieron oportunidad de viajar a la ciudad, conocer y hacer conocer trabajos destacados realizados en la plataforma, en los que se obtienen resultados muy valiosos, aprendizajes de nuevos contenidos, usos y manipulación de las herramientas pedagógicas digitales en general, y a partir de allí abrir las puertas de exploración a las nuevas experiencias con las plataformas educativas.

La enseñanza que se ofrece al compartir experiencias de esta índole, reflejan la importancia de trabajar en equipos, involucrando a los distintos actores del proceso de aprendizaje, desde los más comprometidos, como los niños y sus familias hasta los directores, docentes y en este caso maestros dinamizadores, específicos de su área con los que se logra intercambiar un conocimiento profundo.

Aquí surge también la relevancia de realizar talleres con padres y familiares a cargo de los educandos, tan exigidos desde los talleres de Aprender Tod@s, que transcurren en el último año de la carrera de formación docente. Es así que se conocen los vínculos establecidos con las plataformas en general, y se aprende a gestionar las herramientas pedagógicas virtuales que ofrece el sistema educativo de nuestro país, para así compartirla en un acercamiento con las familias y la comunidad que rodea la institución escolar.

Estrategias educativas

Del recorrido realizado se definen propuestas a tener en cuenta para lograr el objetivo de este ensayo, potenciar el buen uso de las plataformas educativas y utilizar el recurso como una herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje, en todos los escenarios.

Según el marco referencial citado anteriormente, los guías o facilitadores de los aprendizajes deberán utilizar las nuevas tecnologías de forma equilibrada, donde se logre aprovechar los instrumentos multimedia, se exploten los potenciales didácticos de los programas en consonancia con los objetivos de la enseñanza y la comunicación.

En primer lugar se plantea la necesidad de implementar escuelas con un formato distinto al actual, donde los niños tengan la posibilidad de potenciar la utilización de la Plataforma Crea 2, con su zona de desarrollo próximo, como lo plantea Vigotsky en su teoría sobre el aprendizaje. Donde el docente logre trabajar con niños monitores y se puedan realizar quiebres en los grupos.

También desde la formación docente se evidencia la importancia en los cursos que propone la carrera de magisterio, como la formación permanente que ofrece Ceibal en la Plataforma Crea, para profundizar en la educación de las tecnologías digitales.

Tomar como estrategia de implementación un “Carrito de recursos tecnológicos”, donde organizar los dispositivos y todos sus complementos, como cables, cargadores, controles, de fácil acceso para todos los docentes. A falta de una sala destinada a la tecnología, porque requiere una inversión considerable, de

modo de familiarizar al niño y al maestro en las responsabilidades de manejo y cuidado de los recursos tecnológicos.

Destinar una jornada de exploración, donde el niño tenga oportunidad de probar, experimentar, descubrir, la plataforma y mediante el ensayo y error pueda construir su propio conocimiento de las funciones que ofrece el recurso virtual, para luego aplicarlo en los nuevos desafíos de aprendizaje planteados por el docente. Ser capaz de utilizar dicha experiencia en ambos escenarios virtual y/o presencial.

Una estrategia educativa interesante es el uso de una bitácora, tanto digital (con un audio, video o con imágenes) como en formato papel, donde registrar los pasos, acciones y recorridos que se realizan para ejecutar una herramienta en la plataforma para luego repetirla y economizar tiempos, de esta manera poder compartir con el colectivo docente, las familias y la comunidad.

Potenciar un pensamiento computacional en donde se utiliza un pensamiento lógico matemático, mediante estrategias de razonamiento para preparar una argumentación sobre el uso de la herramienta.

Realizar muestras regularmente para las familias, en talleres y/o exposiciones liderada por los alumnos donde se evidencie el trabajo en la plataforma Crea, los descubrimientos y aprendizajes que lograron transitar en los distintos momentos del curso.

Promover una escuela promotora del uso de la herramienta pedagógica, donde se muestre motivación y valoración por lo aprendido, respete los conocimientos de los estudiantes, se creen tiempos y espacios de compartir con la comunidad.

Brindar espacios donde compartir, entre maestros y equipos de trabajo, conocimientos, investigaciones y experiencias en el manejo y exploración de la plataforma, los resultados obtenidos y las opciones que brinda el recurso.

Es necesario entonces, desarrollar habilidades en el dominio de lo planteado por Chevallard (1998) sobre la transposición didáctica de situaciones, competencias y recursos para ayudar a los estudiantes a imaginar las prácticas sociales que

atravesarán en el futuro, correspondiente a los escenarios híbridos y a las situaciones de aprendizaje significativo. En este sentido es pertinente el planteo de Perrenoud cuando expresa que “Los niños nacen en una cultura en que se clica, y el deber de los profesores es integrarse en el universo de sus alumnos” (Perrenoud, 2004).

Otra estrategia educativa interesante de implementar es una planificación acorde a los tiempos virtuales, mantener frente a la pantalla al estudiante, dependiendo de su edad, los minutos que se requieran para plantear una propuesta que incluya una consigna clara, mediante el uso de recursos audiovisuales, interactivos para captar la motivación de los receptores.

Conclusión

Luego de realizar el recorrido y profundizar en cada conocimiento utilizado en este ensayo, se pueden expresar algunas respuestas a las interrogantes que surgen al comienzo del trabajo, como resultado de un análisis del transcurso de la práctica docente y el aporte de los distintos referentes en esta área.

Del aporte de Plan Ceibal, ahora Ceibal, creador de la plataforma ahora denominada “Crea”, que establece en su construcción parámetros de uso, se concluye que en dicha herramienta las posibilidades son muy variadas. Los docentes pueden cargar contenidos en formato de texto, archivos multimedias, links de acceso a otros recursos digitales, propuestas de juegos interactivos en línea y también la posibilidad de crear una sala virtual mediante la herramienta Conferences. Será necesario una dinámica innovadora en cada propuesta de trabajo, donde se combina, motivación para el alumno, y objetivos de enseñanza en cada planificación.

Es en esta plataforma, donde también los estudiantes forman parte de un grupo, en el cual se puede organizar por carpetas las distintas áreas del conocimiento a trabajar, y establecer tareas con vencimiento de entrega, se permite dar un seguimiento y exigir un involucramiento por parte del estudiante. El cual tiene la oportunidad de crear su respuesta a la consigna mediante un audio, video o texto, puede cargar un archivo guardado en el dispositivo o crearlo en el momento.

Se estima que lo descrito en los párrafos anteriores es lo más utilizado, pero los niños también tienen la posibilidad de crear en esta plataforma un Blog, en el cual pueden agregar sus datos personales, preferencias y gustos, así como también elegir una foto de perfil. Esto da la oportunidad de vincular el uso de una plataforma educativa con formato de red social, desde donde ofrecer los lineamientos de una ciudadanía digital responsable, adecuada y respetuosa.

Surge entonces, la necesidad de vincular íntimamente a los estudiantes, docentes, familias y comunidades, con las plataformas educativas. Representadas estas últimas, como herramientas pedagógicas que establecen los lazos necesarios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que se concluye que es imprescindible el uso simultáneo de Crea, con las clases presenciales. De esta manera se enriquecerán las prácticas docentes, se atenderá a la diversidad del aula, ya que los alumnos tendrán oportunidades de explorar sus competencias en un mayor abanico de propuestas.

Se concluye entonces que una herramienta pedagógica como lo son las plataformas educativas, cumplen más funciones que meramente fuentes de registros de las actividades realizadas en una situación presencial. Son importantes para una posterior consulta, o utilización en apoyo a una investigación pero pueden ser también recursos muy valiosos en las instancias de enseñanza, intercambio de conocimientos y espacios pedagógicos interesantes de explorar en todas las oportunidades de encuentro con los estudiantes. A saber que el aprendizaje atraviesa varios procesos desde la captación, hasta la evaluación de los saberes, según lo plantea Guilford.

Es interesante analizar la contribución de las plataformas educativas en los procesos de enseñanza y en los procesos de aprendizaje, ya que intervienen en cada una de las etapas. En la oportunidad de presentar un contenido a enseñar y ofrecer la posibilidad de hacerlo en distintos formatos, tanto digitales como en instancias sincrónicas, complementando los encuentros áulicos. Es así que se abarca la potenciación de varias competencias de aprendizaje desde las propuestas lúdicas así como también las lecturas de textos científicos donde se puede incorporar modelizaciones en formato 3D, atrapando al niño en cada actividad.

Queda en evidencia que no es necesario conocer todas y cada una de las oportunidades que ofrece la plataforma Crea, ni todas las opciones de las demás plataformas educativas, es sí muy relevante brindar oportunidades. El docente como facilitador y guía de los encuentros será quien deba desestimar las investigaciones realizadas anteriormente al tiempo de pandemia en los que se creía que el uso de la tecnología tenía un menor impacto en el aprendizaje en comparación con otras intervenciones, tal cual lo plantea Fullan en su libro “Una rica veta: cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad”.

Para finalizar este ensayo se identifica la importancia de desarrollar competencias del docente virtual para un excelente uso de la herramienta pedagógica analizada hasta el momento. Proponer consignas en las plataformas educativas, es un desafío, se deberá cuidar la redacción, ser clara, pertinente y evitar ambigüedades. Es relevante tener en cuenta que la propuesta va dirigida al estudiante, quién habrá de resolverla con las indicaciones expresadas y no tiene a disposición al docente para las interrogantes que surjan.

Es apropiado no saltarse ninguna actividad de la secuencia planificada, en las plataformas educativas el niño accede de forma asincrónica, tiene posibilidad de construir el conocimiento paso a paso, recorrer cada actividad de forma libre, ayudando así a su descubrimiento autónomo del aprendizaje. Para ello, los estímulos por parte del maestro son fundamentales en este proceso.

Por otra parte se concluye también que una retroalimentación periódicamente a cada estudiante son indispensables para lograr mantener un feedback positivo. Es entonces esencial los espacios destinados a realizar preguntas, en las que puedan responder tanto los compañeros, como los referentes del grupo. Establecer un cronograma de correcciones y plazos contribuye a un exitoso uso de las plataformas educativas. Los reconocimientos y/o premiaciones con medallas que en este caso ofrece la plataforma Crea, son un estímulo interesante de aprovechar para motivar al niño a continuar el trabajo enriquecedor.

Sin dudas que, una carpeta de ayuda donde incluir; un glosario con términos que pueden generar dudas, enlaces a algún video explicativo del tema a trabajar o

imágenes de consulta, serán un gran aporte al recorrido del estudiante en la plataforma y contribuirá a resolver las propuestas sin contratiempos.

Acompañar el proceso de aprendizaje, brindar estrategias potentes, tareas de aprendizaje en profundidad y realizarlo en las plataformas educativas a la par del trabajo en el aula física, define al docente como innovador, creativo, capaz de hacer valer los cambios en los modelos pedagógicos para potenciar verdaderamente la educación.

Referencias

Braudel, F. (1993) Las civilizaciones actuales. Editorial Tecnos. Madrid.

Castells, M. (2008) La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. I. Primera edición en español, 1999. Séptima reimpresión. Siglo XXI editores, S.A. de C.V., Cerro del agua 248, Romero de Terreros, 04310, México, D.F.

De Marco R., A. (2005) Los medios y las tecnologías en la educación. Manuel Área Moreira. 2004. Pirámide.. Recuperado el 22 de noviembre de 2022, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832005000100006&lng=es&tlng=es.

Fullan, M. (2019) Aprendizaje profundo: involucra al mundo para cambiar el mundo. Plan Ceibal. Montevideo, Uruguay.

Fullan, M. (2014) Una rica veta: cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad. London, Pearson.

Furman, M. (2021) Enseñar distinto. Primera edición. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2017) Marco Común de Competencia Digital Docente.

Picardo Joao, Oscar. Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación/ Oscar Picardo Joao, Juan Carlos Escobar Baños, Rolando Valmore Pacheco Cardoza. 1° edición. San Salvador, El Salvador C.A.: Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco. 2005.

Rivas, Axel. (2020) Pedagogía de la excepción ¿cómo educar en la pandemia? Universidad de San Andrés. Buenos Aires.

<https://www.ceibal.edu.uy/storage/app/uploads/public/58b/ef7/359/58bef73593fea639597225.pdf> Consultado 25/05/2022.

<https://www.unesco.org/es/education/right-education/digitalization> Consultado 01/11/2022.

<https://hotmart.com/es/blog/ambiente-virtual-de-aprendizaje>
Maggie.2011