

e-book

ISBN 978-987-688-344-3

Crear, crear y crecer con experiencias pedagógicas innovadoras

Ana Vogliotti, María L. Ledesma, Carolina Roldan y Jimena Clerici

Colaboradora: Carola Astudillo

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS y CURRICULARES

colección

iPyC

UniRío
editora

Creer, crear y crecer con experiencias pedagógicas innovadoras /
Ana Vogliotti... [et al.]; coordinación general de Ana Vogliotti ... [et al.]. - 1a ed. -
Río Cuarto : UniRío Editora, 2019.

Libro digital, PDF - (Innovaciones Pedagógicas y Curriculares / Vogliotti, Ana)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-688-344-3

1. Programas de Enseñanza. 2. Educación Superior. 3. Innovación Pedagógica. I.
Vogliotti, Ana, coord.

CDD 378.1

Creer, crear y crecer con experiencias pedagógicas innovadoras

Ana Vogliotti, María Luisa Ledesma, Carolina Isabel Roldan y Jimena Vanina Clerici (Coordinadoras)

2019 © *UniRío Editora*. Universidad Nacional de Río Cuarto
Ruta Nacional 36 km 601 – (X5804) Río Cuarto – Argentina
Tel.: 54 (358) 467 6309
editorial@rec.unrc.edu.ar
www.unirioeditora.com.ar

Primera edición: *agosto de 2019*

ISBN 978-987-688-344-3

Fotografías: *Cecilia Grosso*. Área de Fotografía de la UNRC

Colaboradora: *Carola Astudillo*



Este obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 2.5 Argentina.

<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/deed.es> AR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RIO CUARTO

Autoridades

Rector: Roberto Luis Rovere
Vicerrector: Jorge Ramón González
Secretaria Académica: Ana Vogliotti
Subsecretaria Académica: Marhild Cortese
Subsecretario Académico: Hector Stroppa
Director de UniRío Editora: José Di Marco

Facultades

Secretario/as Académico/as

Agronomía y Veterinaria: Daniela Zubeldía
Ciencias Económicas: Gabriela García
Ciencias Exactas, Físico-Químicas y Naturales: María Marta Reynoso
Ciencias Humanas: Silvina Barroso
Ingeniería: Diego Acevedo

Secretaría Académica

Coordinación de innovaciones pedagógicas y curriculares

Carolina Isabel Roldan, María Luisa Ledesma,
Jimena Clerici y Carola Astudillo

Coordinación de Educación a Distancia y Tecnología Educativa

Lorena Montbrun, Sandra Ángeli, Mauricio Boarini, Daniela Solivellas,
Adriana Moyetta y Ernesto Cerdá

Administración

Gabriel Arrieta, Jorge Colazo, Osvaldo Basiglio, Estefanía Pereyra,
Claudio Carabaca, Adela Zogbe y Víctor Fernández



Uni. Tres primeras letras de «Universidad».
Uso popular muy nuestro; la Uni.
Universidad del latín «universitas»
(personas dedicadas al ocio del saber),
se contextualiza para nosotros en nuestro anclaje territorial
y en la concepción de conocimientos y saberes construidos
y compartidos socialmente.

El río. Celeste y Naranja. El agua y la arena de nuestro
Río Cuarto en constante confluencia y devenir.

La gota. El acento y el impacto visual: agua en un movimiento
de vuelo libre de un «nosotros».
Conocimiento que circula y calma la sed.

Consejo Editorial

Facultad de Agronomía y Veterinaria
Prof. Laura Ugnia y Prof. Mercedes Ibañez

Facultad de Ciencias Humanas
Prof. Gabriel Carini

Facultad de Ciencias Económicas
*Prof. Nancy Scattolini y
Prof. Silvia Cabrera*

Facultad de Ingeniería
Prof. Marcelo Alcoba

Facultad de Ciencias Exactas,
Físico-Químicas y Naturales
Prof. Sandra Miskoski

Biblioteca Central Juan Filloy
*Bibl. Claudia Rodríguez
y Prof. Mónica Torreta*

Secretaría Académica
Prof. Ana Vogliotti y Prof. José Di Marco

Equipo Editorial

Secretaría Académica: *Ana Vogliotti*

Director: *José Di Marco*

Equipo: *José Luis Ammann, Maximiliano Brito,
Ana Carolina Savino, Lara Oviedo, Roberto Guardia,
Marcela Rapetti y Daniel Ferniot*

16. Ensayando innovaciones con WhatsApp y Google Drive en el Profesorado en Educación Física

Ana Riccetti y Analía Chiecher

Facultad de Ciencias Humanas

Resumen

Presentamos una experiencia académica que, enmarcada en el PIIMEG de título “Ingresantes y tecnologías. Facebook, WhatsApp y Google Docs en tareas y contextos académicos”, se orientó a promover la alfabetización digital de los estudiantes del Profesorado en Educación Física. El propósito de la experiencia fue innovar a partir de una tarea académica que propuso el uso de WhatsApp y Google Docs en el cursado de la asignatura Pedagogía. A partir de un cuestionario, accedimos a las percepciones y emociones generadas por la tarea. Los aspectos positivos mencionados por los estudiantes refieren en su mayoría a la flexibilidad y comodidad de la modalidad virtual. Los aspectos negativos más frecuentes refirieron a cuestiones de tipo organizativo, como los acuerdos grupales y tiempos dedicados a la resolución de la tarea. Se

destacaron emociones positivas, siendo *entusiasmo* la más frecuente. En menor medida mencionaron emociones negativas como desconfianza. Para las docentes, esta experiencia académica puso a prueba la capacidad de persistencia, puesto que no cumplió con las expectativas iniciales debido a que se observó escasa participación y compromiso por parte de los grupos. Creemos que es necesario continuar diseñando tareas que coloquen a los estudiantes en el rol de *aprendices digitales*, favoreciendo el desarrollo de competencias digitales claves para una participación activa e inclusiva en el futuro desempeño laboral.

Palabras claves: aprendices digitales, WhatsApp, Google Drive, emociones.

Abstract

We present an academic experience, framed in the PIIMEG of title “Entrants and technologies. Facebook, WhatsApp and Google Docs in tasks and academic contexts”, that was oriented to promote the digital literacy in Physical Education students. The purpose of the experience was to innovate from an academic task that proposed the use of WhatsApp and Google Docs on Pedagogy. From a questionnaire we accessed the perceptions and emotions generated by the task. The positive aspects mentioned by the students refer mostly to the flexibility and convenience of the virtual environment. The most frequent negative aspects referred to organizational issues, such as group agreements and times dedicated to the resolution of the task. Positive emotions were highlighted, with enthusiasm being the most frequent. Less frequently, they mentioned negative emotions like mistrust. For the teachers, this academic experience tested the ability to persist, since it did not meet the initial expectations because there was little participation and commitment. We believe it is necessary to continue designing tasks that place students in the role of digital learners, promoting the development of key digital competencies to an active and inclusive participation in future work performance.

Keywords: digital learners, WhatsApp, Google Drive, emotions.

Contextualización de la experiencia

La experiencia fue realizada en la asignatura Pedagogía de primer año del Profesorado en Educación Física en la Facultad de Ciencias Humanas. Se enmarcó en el Proyecto de Innovación e Investigación para el Mejoramiento de la Enseñanza de Grado (PIIMEG) de título “Ingresantes y tecnologías. Facebook, WhatsApp y Google Docs en tareas y contextos académicos”, dirigido por Analía Chiecher e integrado —entre otros— por Ana Riccetti, ambas autoras de este escrito.

La experiencia fue propuesta al total de alumnos que cursaban la asignatura, aunque con dos modalidades de resolución entre las que podrían optar: presencial y virtual. Fueron 38 los estudiantes que eligieron la modalidad, participaron de la tarea y dieron respuesta al cuestionario administrado hacia el final. Es preciso aclarar que el proyecto involucró a más estudiantes, aquí referimos a quienes participaron en esta intervención en particular.

Evidencias y vivencias que originan la innovación

Las relaciones (y contradicciones) observadas entre los jóvenes y las tecnologías en contextos cotidianos y académicos originaron la innovación que aquí presentamos. Nuestra experiencia en las aulas y fuera de ellas nos permitió advertir que habitualmente los estudiantes universitarios están conectados y hacen un uso frecuente de diversos dispositivos tecnológicos, frecuentan redes sociales y descargan aplicaciones para estar en contacto por motivos sociales y recreativos. Pareciera que lo hacen muy bien, sin mayores dificultades, con fluidez y con una actitud de saber de qué se trata.

En cambio, el uso educativo de la tecnología, de recursos como procesadores de texto y las distintas herramientas que poseen los dispositivos con los que cotidianamente están conectados es poco frecuente. Podemos decir que a veces la incorporación de estos recursos complejiza la tarea académica de docentes y estudiantes. Somos testigos de las dificultades que algunos estudiantes evidencian al escribir un mensaje por correo electrónico solicitando una consulta, al comunicarse académicamente con sus compañeros, al tener que loguearse en el Sistema Informático de Aulas Virtuales (SIAT) que ofrece nuestra universidad y al utilizar determinadas herramientas o aplicaciones con fines educativos.

Ahora bien, ¿los estudiantes poseen las habilidades tecnológicas que suponemos aprendieron por estar inmersos en el mundo digital? ¿Son competentes solo por ser usuarios?

Debido a esta contradicción observada, vivenciada y estudiada en el contexto de nuestra universidad (Chiecher, 2016; Chiecher y otros, 2016; Chiecher y Lorenzati, 2017), generamos una experiencia académica para promover la alfabetización digital de los jóvenes a partir de una propuesta pedagógica innovadora que permitiera a los estudiantes ingresantes familiarizarse con usos académicos de diversas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Más precisamente, se trata de innovar a partir de una tarea académica, incorporando el uso de WhatsApp y de Documentos a través del Google Drive durante el cursado de la asignatura Pedagogía, perteneciente al Profesorado en Educación Física.

Si bien en nuestro contexto universitario la alfabetización académica es un tema que se encuentra en la agenda educativa, también creemos que es necesario incorporar conjuntamente la alfabetización digital de los jóvenes ingresantes. Esto es, promover el desarrollo de competencias digitales, saber utilizarlas y aplicarlas, tratándose de habilidades para el aprendizaje en el siglo XXI propuestas por la UNESCO (Scott, 2015).

En Argentina, se incrementó notablemente en los últimos años la presencia de dispositivos tecnológicos en los hogares, donde adolescentes de 11 a 17 años acceden y están familiarizados con el uso de computadoras, celulares y televisión como medios de consumo cultural (Morduchowicz, 2013). El celular es el dispositivo predilecto de los jóvenes y tiene la particularidad de ser propiedad exclusiva de sus usuarios, permitiéndoles estar conectados en todo momento. Si bien el uso recreativo y social que los jóvenes hacen de las tecnologías que los rodean los reconoce como *nativos digitales*, sería más adecuado hablar de *aprendices digitales* (Gallardo, Marqués y Bullen, 2016); se trata de un enfoque sociocultural que postula que el estudiante “aprende” a hacer un uso competente de las tecnologías. En este sentido, Viñals Blanco y Cuenca Amigo (2016) mencionan que las competencias digitales implican el desempeño hábil en 5 dimensiones: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas. Más aún, la Unión Europea menciona a las competencias digitales como parte

fundamental del conjunto de competencias claves¹ de la educación permanente, para que las personas participen activamente en el contexto social y se desarrollen plenamente.

Las autoras de la experiencia estamos convencidas de que la tecnología llegó a las aulas para quedarse, depende de nosotros incorporarlas y amigarnos, para proponer y sostener acciones innovadoras con intenciones educativas claras. En este contexto, también creemos que atreverse a probar, ensayar e ir ajustando las tareas forma parte de la tarea docente para el mejoramiento de la enseñanza de grado.

De qué se trata la innovación

El diseño de la propuesta que aquí presentamos no es caprichoso ni intuitivo, tiene como antecedentes investigaciones previas²; más precisamente, se fundamenta en la experiencia y trayectoria del equipo de investigación conformado a partir de la línea de estudio sobre el tema *entornos educativos virtuales* hace ya más de una década.

La intervención didáctica enmarcada en el PIIMEG, de título “*Ingresantes y tecnologías. Facebook, WhatsApp y Google Docs en tareas y contextos académicos*”, fue acordada y diseñada conjuntamente con el equipo docente de Pedagogía³, tomando como guía la propuesta metodológica del proyecto de base.

Desde el inicio se trató de una experiencia desafiante por ser una tarea que atravesó los muros del aula, por la dedicación que demandó estar conectadas para atender las consultas y estar atentas a los grupos que no interactuaban. Nos entusiasmó poner a prueba nuestras ideas acerca de los jóvenes y la tecnología, sumado a las ganas de conocer y

1 Las 8 competencias claves para el aprendizaje permanente se encuentran disponibles en <https://www.mecd.gov.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competencias-clave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

2 A modo de ejemplo mencionamos tres PIIMEG anteriores al que actualmente se encuentra en desarrollo: “Oportunidades para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo en escenarios virtuales. Propuestas orientadas hacia ingresantes y estudiantes avanzados” (2015-2016); “Redes sociales virtuales en contextos educativos. Potencialidades para el trabajo colaborativo entre alumnos” (2013-2014); “Interacciones entre alumnos en entornos virtuales. Promoviendo habilidades tecnológicas y habilidades sociales para el trabajo en equipo” (2011-2012).

3 Agradecemos la disposición y colaboración de Fernando Aguilar Mansilla y Daniel Leigener, docentes de Pedagogía.

aportar otro granito de arena para mejorar las prácticas educativas en contextos reales.

Podemos sintetizar los siguientes momentos y acciones de la innovación (tabla 1), la cual tuvo una duración de quince días en el mes de mayo de 2017.

Es preciso aclarar que se propusieron dos modalidades de resolución alternativa para la tarea (presencial o virtual), entre las cuales los estudiantes debían elegir. En este escrito analizaremos lo sucedido con los estudiantes que eligieron la modalidad virtual. Luego presentaremos las vivencias de las docentes a cargo de la experiencia.

Percepciones y valoraciones de la experiencia por parte de los estudiantes

Compartimos algunos datos obtenidos luego de finalizada la innovación por medio de un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, creado con la función *Formulario de Google Drive*.

Organizaremos la presentación en tres núcleos temáticos referidos a las respuestas dadas por los estudiantes que participaron: valoraciones generales de la propuesta virtual, aspectos positivos y negativos de la tarea, y emociones experimentadas. Contestaron 38 estudiantes, con una edad de entre 17 y 22 años.

Valoraciones generales

Uno de los ítems del cuestionario administrado solicitaba a los estudiantes que eligieran, en una escala de 1 a 10, el número que representaba su apreciación general de la tarea grupal realizada virtualmente. Hallamos una media de 7,55, una moda de 8, en un rango de 4 (mínimo) a 10 (máximo).

Las razones dadas por quienes puntuaron la experiencia con valores altos fueron:

- “Estaba muy bueno que cada una lo pudiera hacer a su tiempo y el incentivo de probar propuestas nuevas, más acordes a lo que hoy utilizamos en sentido tecnológico, está genial” (I. M.).

- “Estuvo interesante, entretenida y me gustó mucho hacerlo de forma virtual” (I. T.).
- “Estuvo buena la idea de conocer nuevas herramientas” (J. V.).

La única valoración baja (4) explicó su elección de la siguiente manera: “Porque teníamos muchos inconvenientes con el sistema” (M. S.).

Opiniones positivas y negativas sobre la tarea

Otro ítem del cuestionario administrado solicitaba mencionar los aspectos de la tarea valorados positivamente. Respecto de este punto, las respuestas refirieron tanto a la flexibilidad y comodidad de la modalidad virtual de trabajo (26), como al aprendizaje del contenido (7) y al trabajo grupal con la presencia de la docente de manera virtual (10). Tres estudiantes no encontraron aspectos positivos.

Compartimos algunas respuestas:

- “El estar a distancia y a su vez conectada con mis compañeras para hacer las actividades” (A. O.).
- “[...] pudimos desarrollar la tarea sin ningún problema, pudimos charlar nuestras diferencias con los demás compañeros a la hora de hacer las respuestas y llegar todos a un acuerdo” (R. R.).
- “Nos ayudó a tener una idea de los Modelos Pedagógicos y también un resumen para el cual estudiar y poder rendir el parcial” (N. Z.).
- “Estar todas conectadas al mismo tiempo, tener a la profe en el grupo de chat y el uso de tecnologías nuevas” (A. S.).

Respecto de los aspectos valorados negativamente, cuestión que también preguntaba el cuestionario, se hallaron 15 respuestas en las que explícitamente se dijo no advertir aspectos negativos en la realización de la tarea. Quienes sí mencionaron aspectos que valoraron negativamente refirieron en su mayoría (19) a cuestiones de tipo organizativo (acuerdos grupales y tiempos), inconvenientes tecnológicos como problemas de conexión a internet (5) y desconocimiento del uso de los recursos tecnológicos propuestos para la tarea (4):

- “No todos tenemos internet wifi y tampoco todos tenemos computadoras o celulares con capacidad para realizar estos trabajos” (N. Q.).
- “De mi parte hasta que no nos organizamos fue la desorientación de no saber qué hacer, internet a veces no andaba” (M. N.).
- “Como actividad nueva hay cosas que hay que ir aprendiendo para mejorar el desempeño” (M. D.).
- “Al no estar acostumbrados nos costó adaptarnos” (J. S.).

Es preciso aclarar que, en el momento de presentar la actividad, se recordó que la elección de la modalidad virtual requería contar con dispositivos y conexión a internet para su realización.

Emociones experimentadas

La consulta acerca de las emociones experimentadas cuando se enteraron de que la tarea se resolvería principalmente a través de comunicaciones virtuales (WhatsApp y Google Drive) proponía alternativas de respuesta (alegría, entusiasmo, sorpresa, esperanza, temor, desconfianza, disgusto) y permitía elegir una o más de ellas. Es decir, los sujetos podían seleccionar todas las que representaran su vivencia.

Al clasificarlas, encontramos que 19 estudiantes mencionaron solamente emociones positivas siendo *entusiasmo* la más frecuente; ello muestra que la mayoría se sintió entusiasmado y experimentó gusto por la propuesta, al menos inicialmente. Otros 10 sujetos mencionaron solamente emociones negativas, destacándose *desconfianza*; 4 sujetos seleccionaron emociones mixtas, es decir, algunas positivas y otras negativas; finalmente, 5 estudiantes no contestaron.

Finalizada la experiencia y aprovechando los recursos que ofrece WhatsApp, invitamos a los estudiantes a describir las emociones experimentadas con 3 *emojis*⁴. Las emociones fueron diversas, coincidiendo con lo expresado anteriormente, nos encontramos con la representación de emociones positivas y negativas, destacándose *emojis* sonrientes

⁴ Emoji, palabra japonesa, para designar a las imágenes o pictogramas utilizados para expresar una idea, emoción o sentimiento en medios de comunicación digital.

(agrado, buen humor), pulgar arriba (aprobación o “me gusta”⁵), cara sacando la lengua (refiere a comer algo con gusto, también podría interpretarse como expresión de disfrute), cara guiñando un ojo (complacencia, buen humor). En la figura 1 se observan los *emojis* que fueron elegidos por 23 estudiantes para expresar emociones positivas.

Por otra parte, 25 estudiantes compartieron *emojis* que manifestaban emociones poco definidas acerca de la tarea (ver figura 2), como la carita pensativa, de sorpresa y asombro. No podemos afirmar si la tarea los sorprendió gratamente o si los tomó desprevenidos haciéndolos dudar de la propuesta. Tampoco podemos señalar con certeza si la modalidad los hizo reflexionar o dudar.

En 9 ocasiones se utilizaron imágenes que hacían referencia al uso de dispositivos tecnológicos, como el celular y la computadora (figura 3). Podemos interpretar que ponen de manifiesto la incorporación de manera novedosa de recursos tecnológicos para la resolución de la tarea.

Por su parte, 5 estudiantes usaron el *emoji* que representa a un estudiante aplicado y estudioso: 🧐. Podría sugerir que la elaboración de la tarea requirió de esfuerzo y dedicación para contribuir a su resolución.

Por último, 1 estudiante eligió la carita de furia y enojo, poniendo de manifiesto emociones negativas hacia la tarea: 😡. Se puede interpretar que el enojo puede estar dirigido a la modalidad de la experiencia vinculada con el uso de dispositivos tecnológicos o a alguna situación particular del grupo que no agradó o molestó al estudiante en la realización de la tarea, no lo sabemos con seguridad.

Si bien las emociones manifestadas fueron en su mayoría positivas, lo que sucedió y se observó durante la elaboración de la tarea no coincidió con la primera impresión de los estudiantes y con los *emojis* seleccionados por ellos. En este sentido, se percibió que participaban escasamente, otros manifestaron dificultades en la comprensión de la consigna y en el uso de los dispositivos y recursos tecnológicos propuestos. También pudimos entender el silencio en los grupos de WhatsApp cuando un

5 El pulgar arriba se popularizó con la red social Facebook representando “me gusta”, es una señal de aprobación de lo posteado por los contactos del usuario. Actualmente en Facebook se ha diversificado el uso de *emojis* con los siguientes significados: me encanta, me divierte, me asombra, me entristece, me enoja.



estudiante nos informó que estaban atendiendo a los requerimientos de otras materias, como el estudio para parciales. A modo de ejemplo, compartimos algunos diálogos que reflejan lo sucedido en las figuras 4 y 5.

En las clases presenciales, recibimos consultas sobre la consigna y algunas quejas acerca de la falta de compromiso de algunos integrantes de los grupos y el pedido de que como docentes interviniéramos en el funcionamiento del mismo.

Percepciones de la innovación desde la mirada de las docentes

En un inicio, ambas docentes —las autoras del trabajo— mencionamos sentir *entusiasmo*, *ilusión* y *esperanza* por el diseño y puesta en práctica de la propuesta innovadora. Más precisamente, recordamos que el día que presentamos la tarea y su modalidad virtual, observamos muchos estudiantes sorprendidos gratamente por la posibilidad de resolver una actividad haciendo uso del teléfono y además aprender a usar Google Drive. Más aún, algunos demostraron desconocimiento de estas herramientas y nos facilitaban sus celulares para que les mostremos cómo acceder a Google Drive. Notamos que inmediatamente después de la entrega de la consigna los grupos se organizaron y enviaron sus contactos de manera casi instantánea a nuestros emails para poder dar inicio a la tarea. A partir de este dato, pensamos que el primer impacto e impresión general de los estudiantes fueron positivos.

A medida que el tiempo y la tarea transcurrían observamos que los intercambios no eran fluidos, el silencio en los grupos de WhatsApp se extendía con el paso de los días y las escasas consultas realizadas, en general, podían ser respondidas con tan solo releer la consigna. Por este motivo, luego de unos días de iniciada la tarea, las emociones experimentadas fueron sorpresa, decepción, desencanto y disgusto, todas vinculadas con la escasa participación de los estudiantes y el poco compromiso demostrado durante el período establecido para resolver la tarea. La actividad en los grupos se reactivó dos días antes de la fecha de entrega, más aún, el último día recibimos consultas sobre qué hacer debido a que algunos compañeros abandonaron la carrera, otros queda-

ron libres en la asignatura⁶ y todavía no habían iniciado la elaboración de la respuesta a la consigna.

Es preciso aclarar que ambas docentes formamos parte de los grupos en WhatsApp y en Google Drive. Por lo tanto, realizamos un seguimiento e intervenimos en los momentos donde percibimos inactividad o confusión por parte de los estudiantes. Más aún, intentamos incentivarlos enviando tutoriales y consultando reiteradas veces si necesitaban ayuda o si estaban teniendo alguna dificultad. Alentamos a persistir ante las dificultades en el manejo de Google Docs, ya que a veces nos solicitaban que lo hiciéramos por ellos.

Podemos decir que esta experiencia académica puso a prueba nuestra capacidad de persistencia, puesto que no cumplió con las expectativas y emociones iniciales. Si bien las respuestas recibidas en el cuestionario en parte nos sorprenden gratamente, creemos que es necesario revisar la innovación considerando la dimensión didáctica de la introducción de la tecnología vinculada con la dimensión conceptual del contenido trabajado.

Concluyendo y proyectando innovaciones

Lo comentado hasta aquí, en parte, demuestra que el diseño de una tarea innovadora que utilice dispositivos tecnológicos *per se* no garantiza que los resultados sean buenos o los esperados. El compromiso en las aulas y fuera de las mismas es doble cuando las tecnologías son introducidas, tanto los docentes como los estudiantes son actores fundamentales para que la innovación se desarrolle de manera fluida y activa. Las perspectivas en educación destacan la importancia del rol protagonista de los estudiantes, no solo innovar utilizando recursos y herramientas tecnológicas que atraigan a los jóvenes, sino también ponerlos en un lugar distinto al de meros receptores de contenidos. Esto fue lo que intentamos con esta propuesta.

6 El uso de WhatsApp nos permitió acceder a datos de deserción de la carrera, que de otro modo no habríamos podido darnos cuenta. Observamos que algunos estudiantes salían del grupo; al consultar, los compañeros nos informaban sobre los motivos de abandono: económicos, laborales, situaciones personales. Otros estudiantes abandonaban el cursado de la asignatura porque en el primer parcial no habían aprobado, si bien no eran alumnos libres, ellos mismos se excluían del cursado.

Como aportes a nivel disciplinar podemos señalar la incorporación de una modalidad distinta en el dictado de Pedagogía, que permitió pensar en una propuesta didáctica que se adecuara a la cantidad de estudiantes y docentes⁷, facilitando de este modo los tiempos dedicados a atender consultas y ampliando la disponibilidad horaria de los docentes de manera virtual. También permitió conocer y experimentar, tanto por parte de los estudiantes como de las docentes, los usos educativos de recursos colaborativos como Google Drive. Pensamos que este tipo de experiencias, donde el uso de tecnologías es el medio principal de comunicación y de resolución de tareas, debe ser apoyado por una infraestructura adecuada, por ejemplo, todavía no contamos con conexión a internet permanente en las aulas de todo el campus y en áreas alejadas de los edificios principales de la UNRC. Esto dificulta en cierto modo la iniciativa y continuidad de propuestas innovadoras de alfabetización digital. También requiere el apoyo de políticas educativas para la formación de docentes digitalmente competentes que puedan sostener y acompañar a sus estudiantes.

Esta propuesta académica nos moviliza a generar otras innovaciones que permitan no solo darle continuidad, sino también mejorar y adecuarla a partir de lo aprendido. Nos interesa continuar trabajando sobre la alfabetización digital y la introducción didáctica de herramientas tecnológicas que habiliten aprendizajes colaborativos, que además puedan transferirse a las prácticas profesionales futuras.

Estamos ante una generación de estudiantes que nacieron en un mundo digital, donde el acceso a internet atraviesa el uso de dispositivos móviles. Como docentes de las futuras generaciones de profesionales creemos que es necesario invitarlos y diseñar tareas académicas que los coloquen en el rol de *aprendices digitales*. Con esto queremos destacar la importancia de favorecer competencias digitales desde la universidad, en contraposición a usuarios y consumidores de tecnología con fines sociales y de entretenimiento.

⁷ En el año 2017, los ingresantes en el Profesorado en Educación Física fueron 280. En la asignatura Pedagogía el equipo de cátedra está conformado por un profesor adjunto semiexclusivo, un JTP simple y un ayudante de primera semiexclusivo.

Referencias bibliográficas

- Chiecher, A. y Lorenzati, K. (2017). “Estudiantes y tecnologías. Una visión desde la ‘lente’ de docentes universitarios” en *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 20, n.º 1, pp. 261-282. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/16334/14640>.
- Chiecher, A. (2016). “Tareas grupales mediadas por Facebook. Síntesis de resultados tras 4 años de experiencias” en *7mo Seminario Internacional de Educación a Distancia*. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Argentina. Recuperado de: http://7moseminariorueda.org/sites/default/files/Chiecher_Rueda.pdf.
- Chiecher, A., Vicario, J., Méndez, M. A. y Paoloni, P. (2016). “Jóvenes y redes sociales ¿Es tan fluida la relación cuando media una propuesta académica?” en *III Congreso Argentino de Ingeniería y IX Congreso Argentino de Enseñanza de la Ingeniería*. Universidad Nacional del Nordeste.
- Gallardo, E., Marqués, L. y Bullen, M. (2016). “Hablemos de aprendices digitales en la era digital” en *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, n.º 15. Recuperado de: <http://bdistancia.ecoesad.org.mx/?articulo=lets-talk-about-digital-learners-in-the-digital-era>.
- Morduchowicz, R. (2013). *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Scott, C. L. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO. París, Francia. [Documentos de Trabajo ERF, n.º 14] Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>.
- Viñals Blanco, A. y Cuenca Amigo, J. (2016). “El rol del docente en la era digital” en *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 30, n.º 2, pp. 103-114. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>.

Anexo

Tabla 1. Acciones de la innovación

Acuerdos previos	<p>Se tomó contacto con el equipo de cátedra de Pedagogía para presentar la idea general de la innovación, la cual fue considerada de buen grado durante todo el proceso.</p> <p>Se diseñó la consigna y el cronograma a partir de un contenido particular de pedagogía, acordado conjuntamente con la cátedra.</p>
Implementación de la Innovación	<p>Se presentó, en el marco de una clase, la tarea a los estudiantes, ocasión en la que se entregó el instructivo con todas las indicaciones para proceder con la actividad.</p> <p>1º semana: se crearon los grupos de WhatsApp, se inició el contacto, la interacción, la lectura sobre los modelos pedagógicos y la toma de decisiones dentro de los grupos.</p> <p>2º semana: se indicó a los estudiantes que iniciaran un documento compartido usando Google Docs y que elaboraran de manera colaborativa el escrito solicitado acerca de los modelos pedagógicos, búsqueda de tutoriales para aprender a utilizarlo.</p>
Revisión y evaluación de la innovación	<p>Se evaluaron las respuestas y se hizo una devolución a los grupos.</p> <p>Se administró un cuestionario para recuperar percepciones y valoraciones de los estudiantes acerca de la experiencia.</p>

Figura 1. *Emojis* más usados que expresan emociones positivas y de agrado



Figura 2. *Emojis* con emociones poco definidas usados por los estudiantes



Figura 3. *Emojis* relacionados con tecnología



Figura 4. Diálogo sobre la escasa participación

Consulta de la docente:

Están muy callados... casi que no han interactuado por este medio, en qué parte de la tarea se encuentran?

14:17

Respuesta de un estudiante:

Teníamos pensado empezar hoy o mañana porque hoy tuvimos que rendir un parcial

14:22

Figura 5. Diálogo sobre dificultades en el uso de Google Drive

Consulta de la docente:

Hola, cómo están avanzando con la actividad, ya que no han creado el documento en google drive. ¿Tienen alguna dificultad?

14:21

Respuesta de un estudiante:

Pude entrar. Pero no puedo encontrar como agregar o hacer un grupo

17:36