

## **Universidad y comunidad: Proyecto de alfabetización digital en la Escuela N° 10**

**Federico D. Uicich**

**Paola F. Salinas**

Escuela Argentina de Negocios, Argentina

### **Resumen**

En el presente artículo se describe el proyecto de acción comunitaria que se viene desarrollando desde 2017 entre el Instituto Universitario Escuela Argentina de Negocios y la Escuela Primaria N° 10 de Martínez, Provincia de Buenos Aires, Argentina. El proyecto tiene como objetivo de servicio social alfabetizar en herramientas digitales a las maestras de la escuela, a los fines de dejar instalada una capacidad de autogestión que les permita utilizar de modo autónomo diversos recursos tecnológicos para la enseñanza. Asimismo, para alcanzar sus objetivos de aprendizaje, el proyecto se articula cada cuatrimestre con la carrera de Licenciatura en Dirección del Factor Humano, permitiendo a alumnos de las asignaturas de Informática y de Tecnología Educativa Aplicada formarse en terreno mediante la realización de capacitaciones en la escuela.

### **Palabras clave**

Alfabetización tecnológica, tecnologías digitales, aprendizaje-servicio.

Fecha de recepción: 13/III/2019

Fecha de aceptación: 28/VIII/2019

## **University and community: Digital literacy project at School No. 10**

### **Abstract**

In this article we describe the community action project that is being developed, since 2017, between the Escuela Argentina de Negocios (EAN) and School N°10 in Martinez, Province of Buenos Aires, Argentina. The objective of the project is to provide a social service by teaching digital tools to the teachers, in order to enable them to self-manage and independently use various digital technologies resources for teaching. To achieve its learning objectives, the project takes place every four months with students from the Bachelor's degree in Human Factor Management, specifically students enrolled in the Computer Science and Applied Educational Technology modules, who are then trained in the field by leading the training sessions at the school.

### **Keywords**

Technological literacy, digital technologies, service-learning.

## 1. Introducción

La Escuela Argentina de Negocios (EAN), en su proyecto institucional, prioriza ciertos principios de acción como son la formación humanística, la significatividad del contexto social en la propuesta educativa, la participación plural en la construcción de un proyecto de calidad e inclusión y la respuesta a demandas de la sociedad. En congruencia con ello, su misión consiste en formar profesionales emprendedores, competentes para liderar proyectos en contextos cambiantes y globales, mediante un enfoque de gestión basado en la responsabilidad social y la producción de conocimiento que contribuya al desarrollo social y económico.

En función de ello, desde 2015, EAN desarrolla Proyectos de Acción Comunitaria que promueven la construcción del compromiso social y cívico de sus estudiantes, al mismo tiempo que empodera a la comunidad con la que se interactúa mediante la apropiación de habilidades y conocimientos requeridos para su desarrollo social e individual.

El presente artículo hace referencia al proyecto de alfabetización digital llevado adelante por docentes y estudiantes de EAN, denominado Inclusión de TIC para docentes de la Escuela Primaria N° 10. La Escuela N.º10 Julio A. Roca se encuentra en la localidad de Martínez, Provincia de Buenos Aires, Argentina. Es una institución educativa de gestión pública, con 114 años de trayectoria, que

abarca los Niveles Inicial y Primario. El Nivel Primario, con el que articula este proyecto, abarca seis grados (de 1° a 6°), con jornada escolar completa.

## 2. Marco teórico

En el Informe a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI se plantearon cuatro grandes desafíos: aprender a aprender, a ser, a hacer y a vivir juntos. Por este motivo, en el año 2001 la Secretaría de Educación de la Nación creó el Programa Nacional de Escuela y Comunidad a fin de promover los proyectos de aprendizaje-servicio en Argentina. En función de ello, se incentivó a gran cantidad de instituciones educativas del país a implementar dicha metodología de enseñanza.

Se define el aprendizaje-servicio desde el Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario (CLAYSS) como un servicio solidario destinado a atender necesidades reales y sentidas de una comunidad, protagonizado activamente por los estudiantes desde el planeamiento a la evaluación, y articulado intencionadamente con los contenidos de aprendizaje: contenidos curriculares o formativos, reflexión, desarrollo de competencias para la ciudadanía y el trabajo e investigación (Tapia, 2009).

En función de ello, EAN desarrolla proyectos de acción comunitaria considerando los criterios básicos de calidad de los proyectos solidarios

establecidos por el Ministerio de Educación, fundados en los estándares internacionales del aprendizaje-servicio, como ser conducido desde la institución, protagonizado por los estudiantes y dirigido no sólo a cubrir necesidades de los destinatarios del proyecto sino también enriquecer el aprendizaje de los estudiantes vinculados.

En términos de Brunner (2000), estamos viviendo la tercera revolución en el acceso al conocimiento. La primera fue la aparición de la imprenta, la segunda la masificación de los libros y de los periódicos, y la tercera revolución es la de Internet y la web. Esto plantea nuevos contextos y desafíos para la educación y la universidad (Fernández, 2010).

Debido a ello, la actualidad nos invita a formarnos permanente y críticamente en las tecnologías digitales para incorporarlas en procura del desarrollo y transformación de la comunidad educativa. Los docentes encuentran en esta realidad un nuevo desafío a los ya existentes en su labor: la inclusión de la tecnología en sus clases, siendo indispensable para llegar a los estudiantes actuales.

Los saberes desarrollados por las nuevas tecnologías interpelan el currículo escolar como algo estático, contrario a la relatividad, interactividad, dinamismo y pluralidad de las nuevas tecnologías. La innovación se impone en este contexto y es aquella actitud que nos guía en un proceso colectivo de búsqueda permanente de nuevas ideas, propuestas y aportes para la solución de situaciones problemáticas, que

implica un cambio en los contextos y en la práctica institucional educativa. Según Alliaud y Vezub (2012) enseñar hoy es inventar, probar, crear. Una buena práctica de innovación ha de ser:

- Creativa: desarrolla nuevas soluciones ante distintos problemas.
- Efectiva: alcanza un impacto positivo y tangible de la mejora.
- Sostenible: logra mantenerse en el tiempo y producir efectos duraderos.
- Replicable: orienta el desarrollo de otras iniciativas y actuaciones en contextos similares.

Tanto EAN como la Escuela N° 10 comparten este marco de búsqueda de la innovación educativa a través de la inclusión de las tecnologías digitales en la enseñanza.

### **3. Metodología**

Para la elaboración de este proyecto de acción comunitaria, en una primera instancia se realizaron reuniones con el equipo directivo de la escuela, para realizar un diagnóstico del uso de las tecnologías digitales entre las maestras. Se relevaron algunas situaciones que permitieron diseñar un proyecto acorde a las necesidades de la escuela. Por ejemplo, se destacó que las maestras no cuentan con formación especializada en tecnologías digitales y, por ende, las utilizan muy poco en sus prácticas de enseñanza. Asimismo, la institución posee un gabinete de computación, pero no cuenta con soporte técnico dedicado.

Las maestras de la Escuela N° 10 mostraron interés por la propuesta y comprensión de la nueva realidad en la cual están inmersas como problemática que se pone de manifiesto. Inmediatamente se realizaron consultas y se observó la capacidad de relacionar los contenidos de su grupo de alumnos con los recursos didácticos propuestos. Asimismo, manifestaron no contar con formación específica que les permita incluir las tecnologías digitales como un recurso facilitador de su labor docente. Esta es una tarea que requiere una predisposición particular y un aprendizaje con esfuerzo de su parte.

Luego del primer diagnóstico, el proyecto de acción comunitaria se diseñó en torno a capacitar a las maestras en el uso de diversos recursos y aplicaciones informáticas, con el propósito de dejar capacidades instaladas para la implementación de las tecnologías digitales en las prácticas de enseñanza en el aula. Así, el proyecto pretende empoderar a las maestras en la utilización de aplicaciones y recursos disponibles, brindar condiciones de visibilidad a recursos con los que la Escuela ya cuenta, favoreciendo la optimización de su aprovechamiento y dejar instalada una capacidad de autogestión que les permita utilizar de modo autónomo diversos recursos tecnológicos para la enseñanza.

Las maestras valoran este nuevo conocimiento y reconocen que les será útil a diario, no lo identifican al final del trabajo como una tarea difícil o que sea complicada para realizar, sólo se presenta la barrera inicial ante el nuevo conocimiento. Dussel (2011) refiere un

estudio de Roxana Cabello, realizado en el conurbano bonaerense entre 2003 y 2006, en el que encuentra que los docentes sienten desconfianza a la computadora, pero también se observa predisposición favorable y valoran el uso de las tecnologías digitales para tareas escolares, a pesar que no se sienten con las suficientes competencias tecnológicas. Tales observaciones coinciden con lo diagnosticado en la Escuela N° 10.

Pero además de estos objetivos de servicio social, el proyecto tiene asimismo objetivos de aprendizaje para los estudiantes de EAN que participan del mismo, por cuanto el proyecto les brinda una oportunidad de formación *in situ*. Así, se espera que los estudiantes se capaciten para formar, evalúen herramientas informáticas y propongan soluciones digitales a las necesidades de la escuela, dimensionen el impacto de la inserción de las tecnologías digitales en un ambiente institucional y desarrollen responsabilidad social mediante acciones colaborativas y orientadas a la comunidad.

El proyecto se inició en marzo de 2017, bajo la dirección de Fernanda Miccoli, directora de la Licenciatura en Tecnología Informática de EAN. A partir de entonces, en cada cuatrimestre se articuló con los estudiantes de dos asignaturas de la Licenciatura en Dirección del Factor Humano: Informática y Tecnología Educativa Aplicada, toda vez que la capacitación de personal es parte del perfil profesional de esta carrera. De este modo, los estudiantes pueden poner en práctica los conocimientos construidos en ambas asignaturas, a los fines de

formarse profesionalmente y colaborar con el desarrollo institucional de la escuela.

Autores como Meirieu (2001) refieren acerca de la oportunidad de los estudiantes de ser protagonistas de su proyecto de vida, el cual descansa en la formación y en la educación. Nuestra tarea diaria como profesionales necesita del compromiso con la enseñanza y la transmisión de la cultura. Es en el ámbito de la escuela en donde, de manera sistemática, este pasaje se produce y donde encontramos esta gran oportunidad.

En dicho contexto, se trabajó con la Escuela N° 10, conscientes de que sus docentes no escapan a la realidad educativa y sus necesidades, y que el aporte desde EAN permite generar en ellos una mayor comprensión de esta realidad y una actitud permanente de indagación, búsqueda y prueba que los lleve a innovar, a llegar a sus alumnos con otro lenguaje y a encontrar en la tecnología un recurso que facilite su labor diaria.

#### **4. Implementación y análisis de resultados**

El proyecto sigue una lógica cuatrimestral, dado que cada cuatrimestre articula con un grupo distinto de alumnos de EAN. En los primeros cuatrimestres, se articula con la asignatura Informática (de 1° año de la carrera de Dirección del Factor Humano), mientras que los segundos cuatrimestres con Tecnología Educativa Aplicada (de 2° año de la misma carrera). Los estudiantes de cada asignatura no sólo participan del

proyecto sino que son evaluados y calificados, considerándose su intervención en el proyecto como la nota de trabajos prácticos de la asignatura. Además de los grupos de estudiantes y sus respectivos docentes, durante 2018 participó un graduado de EAN y un alumno becario, como integrantes del equipo del proyecto.

Al comenzar cada cuatrimestre, se presenta el proyecto al grupo de estudiantes involucrados, con el propósito de motivarlos, informar el rumbo que tiene el trabajo a realizar en campo durante la cursada de la asignatura y concientizar sobre la importancia de la experiencia para los futuros profesionales de la carrera de Factor Humano como también para las maestras y estudiantes de la Escuela N° 10. En cada presentación se hace mención a la actividad integradora con intervención en contexto real, su importancia e impacto, la alineación de este tipo de actividad con el perfil de la carrera de Factor Humano y la importancia de pensar en términos tecnológicos soluciones vinculadas a la gestión de personas para el mundo del trabajo actual.

En el primer cuatrimestre de 2017, con los estudiantes de Informática se realizó un análisis y relevamiento de la situación y el contexto técnico e informático de la Escuela N° 10, así como también del uso de las tecnologías digitales por parte de las maestras y del proyecto académico institucional de la escuela. A través de sesiones de *brainstorming* se instauró un espacio de discusión entre estudiantes y docentes para obtener un plan de trabajo sobre la visión general



de la necesidad planteada por la escuela. Se llegó a un consenso con la escuela sobre qué recursos y aplicaciones iban a ser parte de la capacitación a las maestras y, en el contexto de la asignatura Informática, se armaron grupos con tareas y objetivos, lista de capacidades a instalar y breves capacitaciones con producciones tangibles. La primera capacitación en la escuela se centró en el uso de WIX para la creación de una página web institucional, concientizando sobre la importancia de que la escuela tuviera su propia página institucional y los diferentes roles necesarios para su gestión. Asimismo, se incluyó también en el escenario de capacitación el uso de un entorno virtual, gratuito, cerrado y seguro -la plataforma Edmodo- con el propósito de empoderar el proyecto educativo que tiene la escuela, especialmente solicitado por maestras y directora. En una segunda capacitación se formó a las maestras en el uso de aplicaciones web gratuitas para el diseño de presentaciones y recursos didácticos, como Padlet, Powtoon y Prezi. En todos los casos, los materiales utilizados para la capacitación fueron diseñados en soporte digital por los estudiantes de Informática, bajo supervisión del docente a cargo, y fueron entregados a las maestras para su posterior consulta.

En el segundo cuatrimestre de 2017 se articuló con la asignatura Tecnología Educativa Aplicada, con el objeto de realizar las capacitaciones a las maestras en el uso de tecnologías digitales para el diseño de recursos digitales para la enseñanza. Dicho asesoramiento y organización

estuvieron a cargo de la profesora de la asignatura y un graduado de EAN. En dicha etapa los estudiantes de Tecnología Educativa Aplicada desarrollaron contenidos relativos a la unidad de Recursos Didácticos Digitales, sobre los que incursionaron a lo largo de las clases. Además, abordaron cuestiones tales como las características y roles del tutor. En la capacitación fue necesario que se convirtieran en tutores donde su función principal como tales fue la guía, orientación y facilitación de las prácticas, brindando al docente de la escuela el protagonismo necesario para construir y liderar su propio aprendizaje. Tal como concibe Ausubel (2002) el conocimiento es aquel que el estudiante descubre por sí mismo en base a la orientación que le da el docente. Docentes dinamizadores y grandes motivadores deben ser en su rol de tutores.

Se presentaron a las maestras los beneficios de la utilización de los recursos didácticos digitales para motivarlas desde el conocimiento de estos beneficios para su labor diaria. La motivación fue el tema central de debate para los estudiantes de esta asignatura al momento de reflexión y planificación de la capacitación. La pregunta cómo y cuándo motivar fue planteada a lo largo de todo el proceso y sus opciones fueron construidas por ellos durante la elaboración de la capacitación. Según Gutiérrez (2012) la motivación debe propiciarse antes, durante y después de un curso.

A través de *role playing* en grupos se evaluaron los recursos didácticos digitales que serían potenciales para la

capacitación. Se puntualizó sobre la importancia de la motivación a las docentes y de plasmarla en ejemplos concretos relativos a su realidad. Luego se crearon los grupos de tareas y objetivos para la capacitación, se trabajó en la lista de capacidades a instalar con las docentes y se proyectó el armado de capacitaciones con producciones tangibles. En esta capacitación se mostró cómo crear revistas digitales, líneas de tiempo, mapas conceptuales e historietas, a través de explicaciones y actividades diseñadas por los estudiantes de la asignatura. Una capacitación debe abordar directamente las necesidades, su entorno, la realidad actual y lograr que los conocimientos se construyan y sean aplicables a la realidad cotidiana. Desde el inicio de la capacitación se focalizó en que la inclusión de recursos didácticos digitales facilita su labor diaria y en este sentido se trabajó propiciando un aprendizaje significativo.

En 2018 se hace cargo de la dirección del proyecto Federico Uicich, quien continuó la línea de trabajo iniciada por la directora de la carrera de Tecnología Informática. Como profesor titular de Informática, la articulación entre la asignatura y el proyecto fue inmediata. En el primer cuatrimestre de 2018, se articuló con un nuevo grupo de estudiantes de esta asignatura para la elaboración de una capacitación a las maestras de la Escuela N° 10.

Dussel (2011) referencia un cambio de época y de un momento de innovación con respecto a la forma de producir y circular los conocimientos. Así también, de nuevas miradas acerca de las fuentes, de los criterios de verdad y de

los sujetos reconocidos como productores de conocimiento. Observa la organización del aula y el avance de la tecnología como generador de dificultad en el sostenimiento de una estructura pedagógica homogénea, simultánea y frontal: "Ahora, las computadoras y netbooks fracturan esta organización y proponen una fragmentación de la atención y recorridos más individualizados" (Dussel, 2011, p.17). En función de esta situación, se diseñó una capacitación tendiente a facilitar el uso de las herramientas de Google Drive, para la producción de documentos, encuestas y presentaciones, de modo colaborativo entre las maestras. Asimismo, esto respondía a la necesidad institucional de utilizar Google Drive para comunicaciones desde la inspección de escuelas y como recurso didáctico para las maestras.

Se presentó el proyecto a los estudiantes de Informática, señalando el contexto y la problemática en cuestión, así como la intencionalidad institucional sobre responsabilidad social y el perfil profesional de la carrera, permitiendo la interiorización de los estudiantes sobre la importancia de pensar en términos tecnológicos soluciones vinculadas a la gestión de personas para el mundo del trabajo y la alineación de este tipo de actividad con el perfil de la carrera de Dirección del Factor Humano. Luego se armaron grupos con tareas y objetivos, se confeccionó el plan de trabajo y se diseñó una presentación digital para realizar la capacitación en la escuela. En la capacitación intervinieron algunos estudiantes elegidos en cada grupo,



utilizando las presentaciones diseñadas al efecto. Se propusieron actividades a las maestras, para realizar en el momento con sus celulares, para lo cual otros estudiantes las acompañaban en un rol tutorial, ayudándolas a descargar la aplicación de Google Drive y generar los distintos tipos de documentos a medida que se iban explicando. La colaboración que admite Google Drive fue puesta en práctica en el momento, a través de invitaciones de una maestra a otra, de modo que pudieran acceder y editar las producciones de sus colegas.

En el segundo cuatrimestre de 2018 se volvió a articular con la asignatura Tecnología Educativa Aplicada, con un nuevo grupo de estudiantes. En esta oportunidad, la capacitación se abordó en parejas pedagógicas. Para enriquecer el trabajo de la pareja pedagógica es indispensable la reflexión de la práctica en diferentes instancias: personal, con el docente, con el tutor y con la pareja pedagógica. Pactar nuevas formas de intervención en el desarrollo de las clases, atender el manejo de los tiempos, considerar diferentes tonos de voz, son algunas de las cuestiones que las parejas pedagógicas dejaron notar en sus intercambios para mejorar su puesta en práctica, siendo esto factible solo después de la reflexión y la concientización mutua. Fue así que durante algunas clases de Tecnología Educativa Aplicada realizaron *role playing* ejercitando su rol y reflexionando sobre su accionar y las competencias necesarias. En estas clases se trabajó con Edmodo a partir de un tutorial para explicar su funcionamiento a los estudiantes. Cada

uno pudo ingresar desde su computadora, en el laboratorio de informática de EAN, y trabajar en Edmodo con los perfiles a disposición – profesor, estudiante, padre– a medida que se avanzaba en la explicación. Al finalizar se confeccionó en grupos un instructivo para apoyar la capacitación a maestras de la Escuela N° 10. Se puntualizó en aquellas ventajas que brinda Edmodo para ser presentado a las maestras como un elemento motivador que propicie su uso.

En la capacitación en la escuela se trabajó con Edmodo con las maestras, focalizando en sus funciones específicas para luego utilizarlo de medio de comunicación entre la Escuela N° 10 y los estudiantes de Tecnología Educativa Aplicada. Después de esta actividad, se propuso quedar en contacto a través de la plataforma Edmodo y mediante chats donde los estudiantes de la asignatura enviaran instructivos de consulta sobre los recursos didácticos digitales trabajados, estableciendo así canales de consulta abiertos.

Reflexionar sobre esta experiencia en las clases posteriores a la capacitación, permitió a los estudiantes revisitar, volver a mirar lo ya conocido como una invitación a pensar de nuevo cada vez (Nicastro, 2006). Resulta necesario salir de un espacio de comodidad y de rutina para reflexionar sobre el accionar del otro y, por ende, sobre nuestras propias acciones en el rol. Nicastro (2006) adjudica al término revisitar el carácter de controvertido justamente por el hecho de que nos impulsa a abandonar esa comodidad, dando una mirada que resigne el accionar docente, yendo al pasado, visitando lo ya vivido y

volviendo al presente del rol. La reflexión, definida como el análisis de las prácticas docentes de las clases escolares, constituye una modalidad de formación en la práctica. Para tal fin, el formador/tutor colabora, orienta, acompaña, asiste, facilita desde su observación permanente y con su devolución. Al docente de esta práctica profesional, se lo denomina mediador. Formador o mediador, más allá del nombre que le adjudiquen diferentes autores, es una compleja función que requiere humildad y cesión de un espacio, cesión de protagonismo. El intercambio con la pareja pedagógica genera un nuevo espacio de aprendizaje, no ya de cuestiones relativas al rol, sino aquellas relativas a la relación humana que se establece entre los miembros de la pareja.

Con estos elementos, reflexión, intercambio, revisión, reflexión sobre la práctica y la observación del accionar del otro, trabajaron los estudiantes de EAN con el fin de mejorar su propio rol en el proyecto y aportar para que los docentes mejoren su quehacer profesional.

El aprendizaje colaborativo es aquel que se construye a través de una interacción, en un contexto social, basado en la responsabilidad compartida y el establecimiento de consensos como meta común. Es el que predomina en este proceso de la pareja pedagógica siendo importante y permanente ya que se dio en la elaboración y preparación de la capacitación a docentes, así como también durante la implementación y desarrollo de la actividad con los docentes. Aquí el aprendizaje

colaborativo con la incorporación de la tecnología, se dio en la construcción compartida y responsable con los recursos didácticos digitales como mediadores de este proceso. En su rol, el formador propicia situaciones formativas para que los docentes, en la práctica reflexiva, puedan progresar en su proceso formativo. Transmite, además, situaciones de su propia experiencia docente a modo ilustrativo en sus devoluciones, producto de su observación permanente, sin dejar de lado su saber académico.

Se debe recordar que hoy la educación es inventar, crear y probar, tal como definen Alliaud y Vezub (2012), y sobre la base de la necesidad de replantear las formas, las estrategias que se utilizan para dictar clases hoy en las aulas, surgiendo así el participante como protagonista. Estudiantes como protagonistas al adquirir el conocimiento a brindar a las maestras de la Escuela N° 10. Docentes como protagonistas al construir el conocimiento que transmitirán con los recursos tecnológicos como mediadores, construyendo su propio saber con la guía, la orientación y la facilitación del tutor. Ese es el rol asumido por los estudiantes de EAN en la capacitación para las maestras de la Escuela N° 10. Invitar a las maestras a enseñar desde la facilitación, a probar, a crear para que ellas inviten a sus estudiantes a aprender también desde lo lúdico.

Las propuestas pedagógicas de los formadores de formadores según Alliaud (2013) preparan para la acción, para operar en contextos y situaciones reales porque son esos contextos y

situaciones los que forman parte de su contenido, otorgándoles así una entidad particular al proceso formativo.

## 5. Conclusiones

A lo largo de estos primeros dos años del proyecto de acción comunitaria se han ido consolidando los lazos institucionales entre EAN y la Escuela N° 10, permitiendo no sólo la continuidad del proyecto sino una penetración cada vez mayor dentro de ambas comunidades y un aliciente para seguir generando propuestas innovadoras.

Las estudiantes de las asignaturas de EAN involucradas se desempeñaron autónomamente en las clases para planificar y desarrollar capacitaciones que motivaran a las maestras, mostrando los beneficios del uso de herramientas informáticas y recursos didácticos digitales. Con este proyecto, los estudiantes además tuvieron la posibilidad de ir al campo e implementar esos recursos en un contexto real. Pudieron, de este modo, comenzar a desarrollar un rol tutorial, al orientar y acompañar a las maestras durante las capacitaciones en la Escuela N° 10, rol que contribuye a la formación profesional de un licenciado en la dirección del factor humano. Aplicaron las competencias que en su rol de profesionales de Recursos Humanos utilizan a diario y se beneficiaron con el aporte personal y profesional que brinda el trabajo dentro la pareja pedagógica. Por otro lado, también experimentaron sobre la capacitación de esos recursos digitales adquiriendo habilidades orales, manejando tiempos y cualquier

contingencia que se presenta habitualmente en presentaciones y capacitaciones. Esta experiencia constituyó un enriquecimiento personal y profesional que les permite reflexionar antes de la intervención en campo, durante la misma y después a ella a modo de conclusión y relación con la bibliografía y contenidos de las asignaturas.

Por su parte, tanto las autoridades como las maestras de la Escuela N° 10 han agradecido a EAN el desarrollo del proyecto, mostrando interés en su continuidad durante 2019, toda vez que facilita la actualización de las maestras en materia tecnológica y contribuye a afianzar nuevos modos de comunicación y de producción de contenidos digitales dentro de la comunidad de maestras y alumnos.

## Referencias bibliográficas

Alliaud, A. (2013). Formar buenos en la artesanía de enseñar. En F. Terigi (Ed.), *Saberes docentes: Qué debe saber un docente y por qué*. (pp. 85-92). Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana. Recuperado de [http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/8vo\\_foro.pdf](http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/8vo_foro.pdf)

Alliaud, A., y Vezub, L. (2012). El oficio de enseñar: sobre el quehacer, el saber y el sentir de los docentes argentinos. *Revista Diálogo Educativo*, 12(37), 927-952. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1891/189124308018.pdf>

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Cognición y

*desarrollo humano*. Barcelona, España: Paidós.

Brunner, J. (2000). *Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías y Sociedad de la Información*. Santiago de Chile, Chile: PREAL.

Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana.  
Recuperado de  
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>

Fernández, N. (2010). *Hacia una nueva agenda de la educación superior en América Latina: situación y perspectivas*. Ciudad de México, México: ANUIES.

Gutiérrez, K. (7 de noviembre de 2012). ¿Cómo motivar a los estudiantes antes, durante y después de un curso de eLearning? [Mensaje en un blog].  
Recuperado de:  
<https://www.shiftelearning.com/blogshift/bid/241207/C-mo-motivar-a-los-estudiantes-antes-durante-y-despu-s-de-un-curso-de-eLearning>

Meirieu, P. (2001). *La opción de educar: ética y pedagogía*. Barcelona, España: Octaedro.

Nicastro, S. (2006). *Revisitar la mirada sobre la escuela. Exploraciones acerca de lo ya vivido*. Buenos Aires, Argentina: Homo Sapiens.

Tapia, N. (2009). Fortalezas y debilidades de la labor del voluntariado universitario en América Latina. Ponencia presentada en el *Seminario Internacional Políticas e Instrumentos*

*de Gestión para Potenciar el Voluntariado Universitario*, Escuela Universitaria Iberoamericana de Compromiso Social y Voluntariado de la Red Iberoamericana de Voluntariado para la inclusión Social. Madrid, España.