



## Nuevos escenarios para crear y experimentar con tecnologías en la educación superior

**Eje propuesto:** ¿Qué desafíos se plantean para la enseñanza en los ambientes educativos actuales?

Tipo de trabajo: relato de experiencia

Autoras: Silvia Andreoli [saandreoli@gmail.com](mailto:saandreoli@gmail.com), Carina Lioncarina [lioncarinalion@gmail.com](mailto:lioncarinalion@gmail.com), Verónica Perosi [vperosi@gmail.com](mailto:vperosi@gmail.com)

Palabras claves:

Experimentación - Autogestión - Inteligencia colectiva - Comunidades de práctica - Formas de representación

### Resumen

Esta presentación relata y analiza una experiencia de formación desarrollada en el marco del Ubatic+ Encuentro Virtual sobre Enseñanza y Tecnología en el Nivel Superior organizado por la UBA en 2012, donde se implementó un espacio de exploración de herramientas y entornos digitales llamado "Crear y experimentar" con el objeto de promover comprensiones genuinas y creaciones colaborativas entre docentes. El diseño de la propuesta partió de una concepción socio-constructivista de la tecnología con múltiples articulaciones y oportunidades para participar y comprometerse en una comunidad de aprendizaje motivada por el análisis de tecnologías emergentes de la web2.0 y su inclusión en contextos educativos diversos. En este trabajo analizamos las dimensiones teórico-conceptuales y las decisiones que formaron parte del diseño de un espacio rupturista con las prácticas académicas convencionales: experimentación en entornos inmersivos 3D; la construcción de murales interactivos colaborativos; la participación en diferentes redes sociales; el trabajo con imágenes en la enseñanza y la integración de herramientas de la web2.0 para la producción colectiva de ideas.

### Abstract

As part of the First Virtual Conference at University of Buenos Aires: Ubatic+, teachers were offered a space called "Create and experience" to explore tools and digital environments aimed at motivating understanding and reflecting on collaborative creations. The designed proposal has a socio-constructivist conception of technology with multiple articulations and opportunities

to actively participate and engage in a learning community motivated by the analysis of emerging technologies and web2.0 inclusion in the educational context. In this paper, we analyze the theoretical and conceptual dimensions and decisions that formed part of the design of a disruptive learning space to challenge conventional academic practices: experimentation in 3D immersive environments, interactive and collaborative wall building, participation in different social networks, work with images in teaching and integrating web2.0 tools for the collective production of ideas.

## **2. Crear y experimentar con TIC: un desafío a la imaginación y a las prácticas**

¿Qué entornos digitales pueden generar oportunidades para desarrollar el pensamiento complejo en cada campo disciplinar? ¿Cómo pueden las redes sociales potenciar aprendizajes en el nivel superior? ¿Qué implica la colaboración con tecnologías? ¿Hay mejores entornos que otros? ¿Qué son los entornos inmersivos? ¿Cómo articularlos con el aula? Estos son algunos de los interrogantes que orientaron la reflexión y el desarrollo de una experiencia de formación de docentes universitarios en el marco del Encuentro Ubatic+. La misma propuso un espacio de exploración de entornos y herramientas vinculados a la Web 2.0, de experimentación colaborativa y de creación de oportunidades de inclusión en el contexto educativo. El énfasis puesto en el trabajo con recursos de la web 2.0 y las redes sociales se vinculó con el valor de estos entornos en las maneras en las que se expresa la evolución, la creación y democratización del conocimiento.

El diseño del espacio supuso predecir, en cierta forma, las experiencias de interacción tanto con el material y los objetos multimediales como con otros usuarios, pero reconociendo a la vez que la experiencia no puede ser controlada o determinada sino influida por las condiciones con las que el individuo interactúa. La relación del individuo y el medio es una relación recíproca o transaccional (Eisner, 1998) y tanto las cualidades del medio como las condiciones del individuo, las estructuras cognitivas, los propios fines y la percepción afectan la experiencia.

### **2.1. La propuesta: decisiones del diseño**

Los docentes participantes tuvieron la posibilidad de elegir diferentes modalidades de exploración.

**Modalidad 1. Surfearo:** Esta dinámica de participación se diseñó abierta, libre y masiva. Se trató de una propuesta de experimentación colectiva y en red movilizada por los intereses individuales de cada uno de los participantes y las iniciativas colectivas. La propuesta buscó favorecer la construcción de conexiones entre los participantes, explorar diferentes entornos digitales y analizar su inclusión en educación desde diferentes miradas y construcciones. Cada participante de esta modalidad pudo realizar el recorrido según sus propios intereses y tiempos de manera flexible y autodirigida. Esta modalidad se desarrolló en un espacio de trabajo abierto por fuera de la página central del encuentro llamada “Entorno de experimentación” <http://ubaticexperimentar.pbworks.com/>(figura 1)

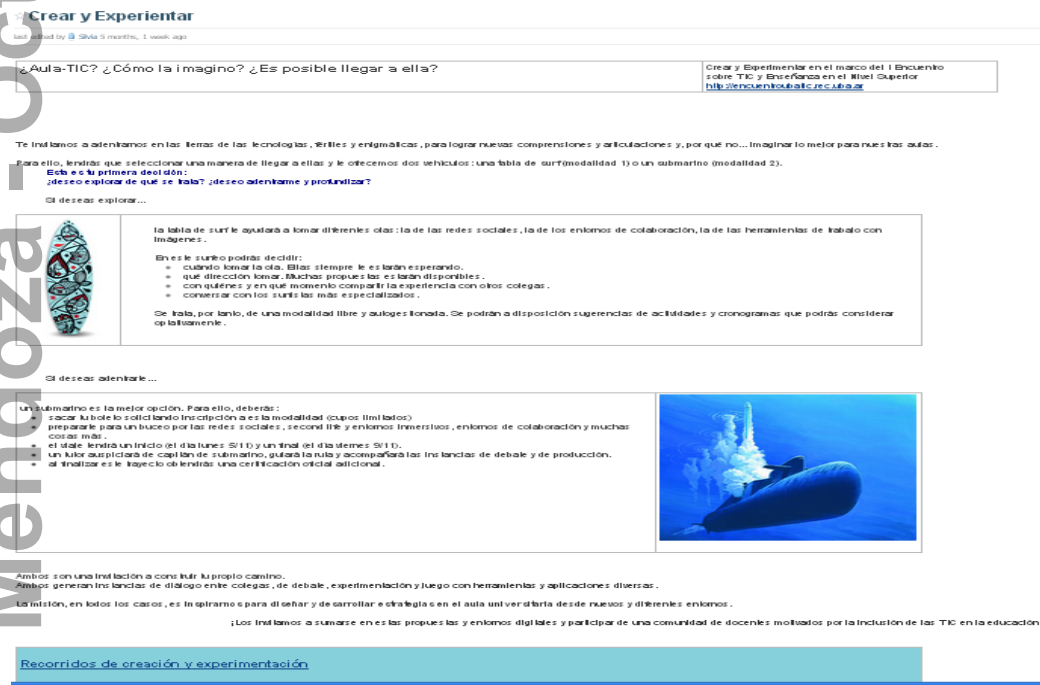
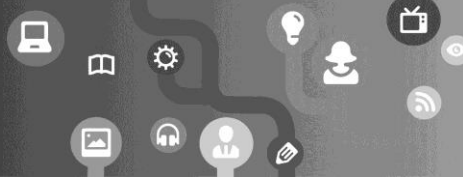


Figura 1. Página de Inicio “Entorno de experimentación”

**Modalidad 2. Buceando:** Esta modalidad tomó la riqueza de la participación abierta, libre y masiva pero ofreció, además: el seguimiento de un tutor, la agenda de actividades por día a lo largo de todo el Encuentro Virtual y la acreditación específica de la experiencia de trabajo en el

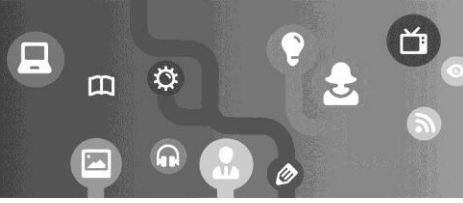


tramo completo. Esta línea de trabajo se desplegó de manera cerrada y con un número limitado de vacantes (50) a fin de poder realizar un acompañamiento y seguimiento más personalizado por parte de dos tutores a cargo.

Ofreció dos espacios de trabajo:

- Un espacio cerrado de intercambio en la página central del encuentro en el que los participantes encontraron orientaciones generales para guiar los diferentes recorridos y organizar las tareas; y foros para compartir experiencias.
- Un espacio de trabajo abierto por fuera de la página central del encuentro llamada “entorno de experimentación” (Ubatixexperimental). En ella los participantes encontraron propuestas específicas para explorar herramientas y compartieron los recorridos con los participantes de la modalidad 1.

El “entorno de experimentación” contempló cuatro ejes de exploración diseñados a partir del uso de metáforas. Ante la evolución y complejización de las nuevas tecnologías, numerosas son las metáforas que se utilizan para nombrar a Internet como un objeto que es a la vez material y simbólico. David Bell (2007) señala que “las formas en las que experimentamos el ciberespacio representan una negociación de elementos materiales y simbólicos, cada uno con distinto peso dependiendo del tiempo de experiencia.” Si bien, ninguna metáfora es capaz de transmitir la complejidad y multidimensionalidad de Internet, el ciberespacio abre la posibilidad de una nueva dimensión del concepto espacio en donde la locación no puede ser establecida puramente por las coordenadas del espacio físico a pesar de tener propiedades físicas. Las metáforas del espacio permiten dar cuenta de la experiencia que tienen los usuarios, dan idea de movimiento, actividad y posibilidad de descubrir conexiones significativas entre elementos. Siguiendo los hipervínculos tenemos la sensación de movernos a través de diferentes espacios semánticos. Podemos rastrear el camino seguido o sentirnos perdidos. Experimentamos un espacio que fluye en el tiempo. Pero además, estos espacios nos permiten comunicarnos con otros, compartir recursos, actuar sobre los objetos, establecer conexiones, interactuar, observar y construir comunidad. El usuario da sentido a la experiencia en la que se compromete y, a la vez, participa en la creación de contenido junto a otros usuarios involucrándose en conversaciones que circulan independientemente del tiempo y del espacio.



Burbules (2008) afirma que “el sentimiento de familiaridad y confort que la gente siente en el tiempo y espacio virtual, especialmente cuando esto se experimenta en conjunción con el compromiso similar de otras personas, produce un cambio cualitativo del ‘espacio virtual’ al ‘lugar virtual’”. Un “lugar” es un espacio social y subjetivamente significativo, un espacio que la persona modifica y hace suyo. El concepto de “lugar” captura los modos distintivos en que las personas se apropian del espacio y lo transforman significativamente en conexión con otras personas con intereses y/u objetivos comunes. El espacio creado funciona como organizador y anticipa de alguna manera los patrones de actividad de quienes lo habitan pero, a su vez, ese espacio convertido en lugar es transformado por la influencia que recibe de los modos en que los participantes operan dentro de él. Para Burbules, tanto en los espacios presenciales como en los virtuales, los procesos de colaboración suponen la creación de “lugares” compartidos que ubican y facilitan el trabajo con otros dando forma a estas dinámicas sociales. En el caso de “Crear y experimentar”, el uso de metáforas para mediar la experiencia, ha facilitado el diseño desde un hilo conductor en la exploración de las diferentes herramientas que formaban parte de cada eje. (Figura 2)

1. Explorar el archipiélago de las Redes Sociales.
2. Mundos Inmersivos. Conociendo los Mundos Virtuales 3D
3. Composición Visual en al web 2.0. Pensar con imágenes.
4. Tramas y texturas de la colaboración.

## ☆ Recorridos de creación y experimentación

last edited by [Sylvia](#) 5 months ago

Seleccioná la propuesta que más te interese.

Recorridos de creación y experimentación

	Surfearo: dinámica de participación 1	Buceando: dinámica de participación 2
1. Explorar el Archipiélago de las Redes Sociales	sin inscripción previa	Inscripción previa para todo el trayecto. Modalidad 2: guiada, tramo completo
2. Mundos Inmersivos. Comenzamos <a href="#">Conociendo qué son los Mundos Virtuales 3D</a>	actividades asincrónicas sin inscripción previa	
3. <a href="#">Composición visual</a> en la web 2.0. Pensar con imágenes	sin inscripción previa	
4. <a href="#">Tramas y texturas</a> de la colaboración	sin inscripción previa	

\* La certificación de la experimentación sólo se le otorgará a quien se hayan inscripto al trayecto completo y lo finalicen.

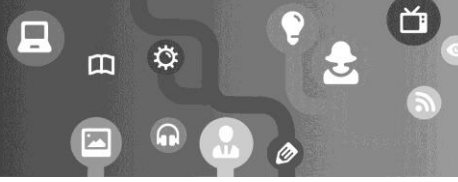
Acceder al [Cronograma de actividades](#)

*Figura 2. Ejes de exploración*

Cada uno de los ejes fue diseñado siguiendo cuatro dimensiones (Wenger, 2001) que tienen en cuenta diferentes recorridos y dan lugar a prácticas emergentes, invitan a múltiples niveles de participación, promueven espacios compartidos en las esferas públicas y privadas, y generan oportunidades de identificación entre los miembros de la comunidad:

- 1) Participación y cosificación: decidiendo a quiénes implicar, cuándo y en relación con qué formas de cosificación. Las actividades de cada eje buscaron establecer un equilibrio entre diferentes formas de participación y negociación de significados que implicaron acción y conexión con otros participantes conformando las experiencias individuales y la identidad de la comunidad. La cosificación en forma de documentos, instrumentos, conforma la experiencia y se puede analizar desde dos dimensiones:
  - a) En relación con los documentos, instrumentos y espacios que se ofrecieron desde el inicio de la propuesta. En cada eje se propusieron diferentes herramientas a explorar y se incluyeron tutoriales y recursos de la web que facilitaron el acceso y el recorrido autónomo de cada participante:
    1. Explorar el archipiélago de las Redes Sociales: Twitter, Facebook, Diigo, Pinterest y Google Plus





# RUEDA - 6° Seminario Internacional Mendoza - Octubre 2013

*“me ofrecen otras maneras de intercambiar con los alumnos y esto se relaciona con la tercer pregunta porque creo que las TIC nos proporcionan un espacio distinto al aula tradicional que facilita adoptar otros modos de comunicación y de práctica.” Marina*

*“Las TIC nos dan la posibilidad de una comunicación personalizada, a temporal en la cual podemos mantener intercambios de 1 a 1, al mismo tiempo que nos permite expandir las fronteras del aula con recursos no lineales, que siguen la hipertextualidad de la mente humana” Lucía*

*“las TIC facilitan la comunicación, abren ventanas de conocimiento y aportan estímulos diferentes” Ana Iris*

Otros focalizaron en las posibilidades de creación y construcción colaborativa que expanden el aula:

*“Las TIC son un recurso mediador entre la enseñanza y aprendizaje. Son otros modos de crear a partir de la tecnología, tienen más oportunidades de búsqueda y validación de la información” Susana*

*“Estos entornos pueden ser diferentes y flexibles apuntando al desarrollo de competencias mediante la resolución de problemas o el trabajo en proyectos colaborativos e integrados.” Ramiro*

*“Creo que uno de los aspectos más interesantes de las TIC en la enseñanza es cómo la "aumentan", potencian, le permiten llevar adelante propuestas más inclusivas, extendiendo sus posibilidades por fuera de un tiempo y espacio determinados.” María Mercedes*

*“Actualización en los propios campos de especialización disciplinar. Expandir el aula universitaria más allá del espacio en el que se desarrollan las clases.” Mercedes*

- 2) Lo diseñado y lo emergente: entendiendo la práctica como una respuesta al diseño y no como su resultado. El espacio diseñado se sitúa como un elemento estructurador que incluye y se retroalimenta de la práctica emergente convirtiéndola en una oportunidad de aprendizaje. La práctica emergente como respuesta al diseño y no como resultado del mismo, se vio reflejada en la comunicación, retroalimentación y



las interacciones de los participantes y las experiencias personales e historias compartidas en los diferentes espacios propuestos. Principalmente en: a) foros en el “entorno de experimentación”, b) mensajes compartidos en Twitter. c) los debates realizados de manera sincrónica en el mundo virtual 3D “SecondLife”.

- 3) Lo local y lo global: diseñar para el aprendizaje requiere nuevas conexiones para ampliar el alcance de la experiencia. El interés compartido de todos los participantes en la inclusión de tecnología en el ámbito educativo generó un contexto de participación común pero teniendo en cuenta la diversidad de contextos en la que los participantes llevan a cabo sus propuestas educativas. A su vez, el carácter abierto de las comunicaciones en Twitter permitieron ampliar las interacciones con docentes que participaban del encuentro pero no de la propuesta de “Crear y Experimentar” con la utilización de diferentes “hashtag” que actuaron como elementos de cohesión del intercambio de cada uno de los ejes de exploración.

El siguiente gráfico de red (Figura 3) muestra las conexiones entre participantes del Encuentro Ubatic+ durante la semana del encuentro en las que se encuentran embebidas las participaciones realizadas en la propuesta “Crear y Experimentar”.

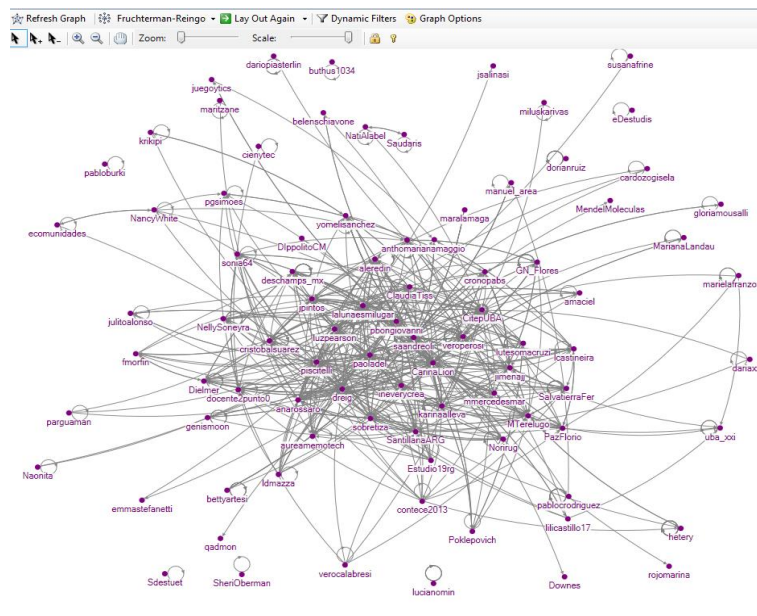


Figura 3. Sociograma de la participación en Twitter en UBATIC+



Algunos ejemplos de los mensajes compartidos en Twitter evocan emoción, vivacidad, relevancia y el valor de la práctica en la que se comprometen los miembros de la comunidad (los apellidos y usuarios de los participantes se eliminaron por razones de privacidad):

**Ana** @.....

*colaboración tiene que ser primero una intencionalidad pedagógica, luego las TIC ¿o puede ser al revés?#COLABORARUBATIC*

**Juan Carlos** @.....

*#ubaticred#ubaticavatar la sensación es la misma que al leer un buen libro, no querer que termine y ya estar pensando en el que sigue*

**Juan Carlos** @.....

*modelo didáctico desde metáforas llevadas al espacio virtual#ubaticred surfeando y SL#ubaticavatar#redeschat*

- 4) Identificación y negociabilidad: estimular identidades de participación. El diseño ofrece oportunidades para la identificación y la negociación que orientan múltiples recorridos de participación centrales o periféricos: a) Los espacios propuestos para el intercambio entre los participantes expandieron los momentos compartidos de manera sincrónica (mundo virtual 3D) y asincrónica (foros de texto y audio y murales). b) La propuesta de tareas a realizar de manera conjunta, los foros de ayuda para dar espacio a la disponibilidad de evacuar dudas entre participantes, c) diferentes propuestas de participación: centrales y/o periféricas, con puntos de acceso claros, c) espacios para idear soluciones, imaginar nuevos recorridos, d) aplicaciones de la web 2.0 para explorar y crear escenarios alternativos, e) memoria cosificadora en la forma de documentos reflexivos elaborados de manera colaborativa.

Al finalizar la semana de trabajo se invitó a compartir reflexiones y opiniones (en un foro de audio.) (Figura 4) valorando narrativas personales en base a los ejes explorados. Las historias compartidas permiten identificar algunas dimensiones de análisis:

- Reconocimiento del valor de haber transitado la experiencia. Se reconocen los espacios creados, las oportunidades de participación y reflexión. Se valoran los documentos compartidos como relevantes.
- Reconocimiento del valor de la experiencia de aprendizaje como fuente de inspiración.
- Reconocimiento del valor potencial de la experiencia para pensar en la transferencia a la práctica docente con sus potencialidades y desafío.



Figura 4. Captura del foro de audio Voicethread: Análisis y balances

<http://voicethread.com/?#q.b3667686.i19099398>

### Conclusiones fundamentadas

La propuesta se estructuró en torno a los cuatro ejes mencionados que, a partir de distintas metáforas, dieron cuenta de distintas capas en la experimentación. De esta manera, se entramaron dimensiones participativas y colaborativas atravesadas por modos expresivos de construcción de conocimiento en la contemporaneidad. El análisis de esta experiencia permite avanzar hacia algunos aspectos que conviene sistematizar y teorizar:

1. Mucho se señala y se escribe acerca de la inteligencia colectiva, flexible, distribuida y en sinergia en tiempo real. (Levy, 1998). No obstante, para comprender cómo se construye en comunidad, entendemos que es sumamente necesario instalar propuestas creativas que den oportunidad a los docentes de ser participantes activos, de analizar críticamente los modos en que la participación se construye en las redes; de producir información oportuna y relevante en



colaboración; de producir textos de nuevo tipo que incluyan la multimodalidad y todo esto en una comunidad de práctica que se fortalece a medida que la producción es compartida.

2. Reconocer que es en la experiencia (cuidada, guiada y también autogestionada) cuando adquieren valor las interacciones genuinas entre colegas, expertos y novatos, se revisita la construcción colectiva de conocimiento y se propician espacios para la reflexión y la transferencia a las prácticas de enseñanza.

3. Ampliar las formas de representación fomenta nuevos alfabetismos, promueve diversidad curricular, respeto por las múltiples inteligencias y crea nuevas cualidades que pasan a formar parte del medio sobre el cual los participantes pueden seguir reflexionando. (Eisner, 1998). La tecnología en este sentido opera, en términos de Bruner (1999), como dispositivos protésicos que extienden y amplían las capacidades y límites biológicos. Las diferentes formas de representación (escritura de textos, construcción de murales, grabaciones de voz en foros de audio, exploraciones en entornos 3D inmersivos, etc.) nos permiten crear, externalizar nuestras reflexiones y comprensiones dándole presencia pública para compartir con otros.

4. Los escenarios digitales proveen oportunidades para el diseño de experiencias que apoyen el compromiso y la imaginación de sus miembros valorando narrativas personales que refieren a la experiencia de cada uno de los participantes y narrativas colectivas que ponen el foco en las redes y comunidades con las que los individuos se comprometen.

### **Perspectiva**

El rápido desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación ofrece un escenario en constante movimiento con posibilidades de generar espacios virtuales para desplegar propuestas educativas que tengan en cuenta interrelaciones dinámicas entre el contenido, el rol de educadores y estudiantes, el aprendizaje y la interacción.

Desde el inicio, el diseño de “Crear y experimentar” fue pensado como oportunidad para la construcción de conocimiento pedagógico. A través de la exploración, la experimentación y el



juego con herramientas y aplicaciones diversas, se buscó imaginar nuevos horizontes de inclusión de tecnología en el proceso de aprendizaje e inspirar el diseño de estrategias para el aula universitaria desde diferentes entornos.

En la actualidad, hay muchas propuestas simultáneas de inclusión de tecnologías (desde las propuestas “más clásicas” de los EVEA, a los PLE y a los MOOC, entre otras) que dan cuenta de la necesidad de revisar los principios pedagógicos, comunicacionales, pedagógicos y gnoseológicos que entran en juego. Nuestra mirada supone, en este caso, instalar la experiencia en colaboración como un prisma para el fortalecimiento de una comunidad de práctica. Recuperamos a Dewey quien consideraba la experiencia como parte constitutiva del aprendizaje: partir de la experiencia, por la experiencia y para la experiencia. Y entendía que debía concebirse la educación como un espacio de producción y de reflexión de experiencias relevantes de la vida social para fortalecer el desarrollo de una ciudadanía plena. Estas ideas están vigentes en el sentido de experimentar con las tecnologías entendidas como herramientas de la cultura embebidas en la experiencia cotidiana que, de alguna manera, configuran y atraviesan la construcción de la ciudadanía plena en la contemporaneidad.

Entendemos que las tecnologías pueden convertirse en vehículos de pensamiento cuando hay una propuesta pedagógica que interpela el contenido; la enseñanza y el aprendizaje y se entrecruza con las tendencias culturales que marcan líneas desafiantes para nuestro rol docente. Implica entender el valor relacional de las tecnologías (Burbules, 2001), es decir trascender lo instrumental para tejer una trama de sentido mediante la cual puede haber efectos cognitivos del trabajo con las tecnologías cuando existe un compromiso de trabajo sostenido y relevante con tecnologías de definición cultural (Salomon, 1993).

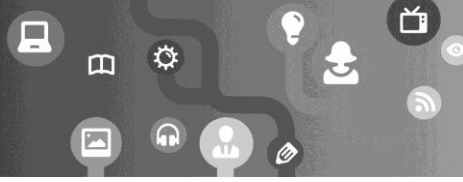
### **Bibliografía**

Bruner, J. (1999). *La Educación Puerta de la Cultura*. Madrid: Visor.

Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.

Burbules, N. (2008). *Networks as Spaces and Places: Their Importance for*

*Educational Research Collaboration en Educational Research: Networks and Technologies*. SpringerNetherlands.



Dewey, J. (2004 ) Experiencia y educación. Madrid: Biblioteca Nueva, Editorial, S.L

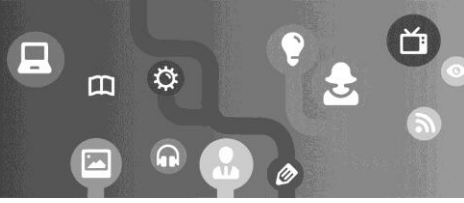
Eisner, E. (1998). Cognición y Currículum. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Levy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual?. España: Paidós.

Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar. Buenos Aires: Paidós.

Salomon, G. (comp.) (1993). Cogniciones Distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.

Wenger, E.(2001). "Comunidades de Práctica Aprendizaje significado e Identidad." Buenos Aires: Paidós.



## Anexo:

### 1. Marco contextual de la experiencia

#### 1. El marco institucional

La Universidad de Buenos Aires, fundada en 1821, cuenta con 13 unidades académicas y tres escuelas de enseñanza media. Para atender las necesidades de sus más de 300.000 estudiantes y alrededor de 28.000 docentes, entre otras iniciativas recientes, la UBA ha creado en 2008 el Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (CITEP), dependiente de la Subsecretaría de Innovación y Calidad Académica de la Secretaría de Asuntos Académicos. El principal propósito del CITEP es conformar un espacio para pensar, implementar y promover innovaciones que entrecrucen la visión pedagógica y la inclusión genuina de tecnologías en los marcos académicos de las distintas facultades y de las escuelas medias dependientes de la UBA. Con una mirada puesta en el mejoramiento de las prácticas docentes, su sentido ha sido desde el inicio estudiar los problemas, demandas y requerimientos que las prácticas instalan, y desplegar de manera integrada desarrollos tecnológicos que enriquezcan al docente y lo inciten a revisar la enseñanza.

Pensar la innovación en la enseñanza mediada por la tecnología no resulta sencillo en tanto los contextos del accionar docente son complejos y diversos. Como señala E. Litwin, las innovaciones son aquellas “*actividades, cursos de acción y estrategias docentes orientadas al mejoramiento de las prácticas de la enseñanza y de los aprendizajes de los alumnos*” (Litwin, 2008, falta página). Son acciones planificadas que, en principio:

- buscan introducir cambios en los fundamentos de la enseñanza y demandan, por lo tanto, un profundo análisis del contexto y una evaluación de su inclusión;
- implican una ruptura respecto de las tradiciones vigentes;
- más allá de si se inscriben en el corazón del currículo o en propuestas “de borde”, requieren que sean los docentes quienes reconozcan su valor y hayan decidido diseñarlas o implementarlas, es decir necesitan ser apropiadas por el docente como una propuesta valiosa para sus alumnos;

- demandan tiempo y compromiso por parte de toda la institución: sin compromiso institucional ni tiempo para que se implante, no pueden prosperar.

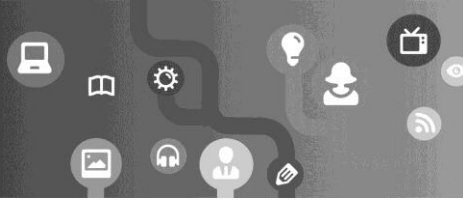
Desde la perspectiva de la que partimos, es claro que la introducción de tecnologías no genera en sí misma innovación sino que ésta ocurre cuando se logra recrear prácticas vigentes de manera creativa, orgánica, genuina que potencien el aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, el Citep ha asumido desde su creación la misión de asesorar y promover el surgimiento de la innovación pedagógica en las diferentes cátedras universitarias acompañando a los profesores en el diseño de proyectos, propuestas y actividades con tecnologías; desarrollando herramientas digitales para el enriquecimiento y la expansión de la enseñanza; capacitando en tecnología educativa; documentando experiencias y potenciando la conformación de una comunidad de práctica que aborda estos temas. Partimos de la idea de que las soluciones y propuestas son productos de procesos colaborativos y que expresan múltiples interlocuciones, en particular la disciplinar, la didáctica y la tecnológica. En este sentido, el CITEP también se ha abocado a la creación de aplicaciones digitales originales que den la posibilidad de potenciar las prácticas de enseñanza considerando la interrelación entre la especificidad disciplinar, el desarrollo tecnológico y la construcción metodológica.

(Nota al pie) 1 La convocatoria de subsidios UBATIC de inclusión de tecnologías para el fortalecimiento de la enseñanza fue una iniciativa del Rector de la UBA, aprobada por Resolución (C.S.) 2386/11 por Resolución que otorga fondos a proyectos institucionales y de cátedras docentes.

## **2. La propuesta del UBATIC +: fortalecer la enseñanza con TIC**

En el año 2011, la Universidad de Buenos Aires aprobó el Programa UBATIC<sup>[1]</sup>. Esta iniciativa, pionera en la Argentina y en el ámbito de la educación superior, propone dar respuesta al desafío de integrar las tecnologías a las prácticas universitarias, fortalecerlas, expandirlas, favorecer propuestas que tengan inscripción institucional y creen tendencia respecto de la enseñanza con tecnología en el nivel superior. UBATIC es un subsidio que la Universidad otorga, a través de un concurso, a facultades y a profesores (es decir, tanto a proyectos





institucionales como a iniciativas de cátedras y profesores de las escuelas secundarias de la UBA). Se ha propuesto reconocer las innovaciones didácticas mediadas tecnológicamente y construir una comunidad de práctica que revisa sus propuestas, las expande, comparte y documenta. Las tecnologías enfrentan a los profesores a pensar y a pensarse en relación con nuevos desafíos epistemológicos, culturales, pedagógicos; y a promover la revisión de sus prácticas de enseñanza a fin de ofrecer a los estudiantes oportunidades de desarrollar herramientas necesarias en los escenarios contemporáneos.

En este marco, en el año 2012 se realizó UBATIC+ Primer Encuentro Virtual sobre Tecnología y Enseñanza en el Nivel Superior, a través del cual la UBA ha buscado consolidar un espacio de debate, intercambio y construcción de conocimiento sobre propuestas que se implementan para el fortalecimiento de la enseñanza con inclusión de TIC. Participaron del mismo docentes de la Universidad de Buenos Aires y otras universidades argentinas y/o extranjeras que a lo largo de una semana compartieron, debatieron, reflexionaron sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas docentes, y los cambios y desafíos que suponen en la enseñanza universitaria. Entre las temáticas centrales del encuentro aparecen temas tales como las tecnologías y huellas cognitivas; las prácticas con tecnología; las herramientas, entornos y matrices pedagógicas; las comunidades de práctica, las nuevas formas de pensar la formación docente y las prácticas profesionales; los escenarios y sujetos culturales y educativos en la contemporaneidad y la gestión institucional de proyectos con tecnologías. Se crearon distintos espacios para el intercambio:

*Con expertos.* Se convocó a expertos internacionales y nacionales de reconocida trayectoria. A través de conferencias, diálogos e intercambios; en estos espacios, los participantes compartieron a través de foros con especialistas e investigadores resultados de la investigación, reflexiones sobre la práctica, el diseño de nuevos desarrollos, miradas prospectivas sobre la integración de las tecnologías digitales en el campo educativo. Sus presentaciones fueron realizadas a través de videos sumamente innovadores en sus formatos.

*Entre pares.* Orientado a compartir experiencias y saberes en torno a la integración de las tecnologías en las prácticas docentes analizando potencialidades, riesgos, interrogantes, paradojas que se generan en el contexto de su utilización a través de la presentación de experiencias docentes y foros organizados en torno a casos, problemas, recomendaciones, etc.



Se dieron a conocer y discutieron 120 experiencias de enseñanza universitaria y los 37 proyectos institucionales e individuales que están desarrollando profesores de la UBA en el marco del programa UBATIC.

*Crear y experimentar.* Un espacio para comprender y ensayar la innovación y la transformación de las prácticas académicas convencionales. Se ofrecieron propuestas en SecondLife para la experimentación en entornos inmersivos; la construcción de murales interactivos colaborativos; la participación en redes como Facebook; Twitter y Pinterest; el trabajo con imágenes en la enseñanza y la integración de herramientas de la web 2.0 para la producción colectiva de ideas.

*Galería de arte.* Se realizó un concurso de obras digitales destinado a docentes y estudiantes UBA (incluyendo las escuelas secundarias dependientes de la Universidad) con el objeto de ofrecer a los participantes la posibilidad de presentar producciones digitales de valor artístico para su exposición a lo largo del Encuentro en la plataforma virtual. El formato de presentación incluyó imágenes (abstracciones no figurativas, manipulación fotográfica, modelado 3D); cortos (ficcional y documental), animaciones y formatos interactivos.

Todas estas líneas de trabajo contaron con espacios de intercambio múltiples (foros, mensajería, intercambios en el espacio de comunidad en la plataforma Joomla).