

INFORME DE AVANCE

PIN J041. Buenas prácticas educativas: hacia una alfabetización digital en ambientes de enseñanza y de aprendizaje del siglo XXI.

FACULTAD DE LENGUAS
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE

Dirigido por
Erica Chrobak y Zoraida Risso Patrón



FICHA TÉCNICA DE INFORME DE AVANCE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO/PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN

<i>Buenas prácticas educativas: hacia una alfabetización digital en ambientes de enseñanza y de aprendizaje del siglo XXI</i>	
DIRECTOR:	Ms.Sc. Erika Chrobak
CODIRECTOR:	Prof. Zoraida Risso Patrón
INTEGRANTES	Mg. Ana Beatriz Prieto, Mg. Jorgelina Plaza, Esp. Florencia Di Colantonio, Prof. Vanesa A. Reyes, Mg. Maria B. Martínez, Esp. Patricia Fernández, Mg. Julieta Müller, Prof. Sheila Mignolet y Est. Lautaro Aravena Ferman
CÓDIGO DEL PI	J041
Fecha de Inicio:	2023
Fecha de Finalización:	2026

OBJETIVO GENERAL DEL PI

- Indagar acerca de las buenas prácticas educativas que promuevan la alfabetización digital en ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos con el fin de contribuir al estado del arte y a la formación de docentes y estudiantes de diferentes niveles académicos en las provincias de Río Negro y Neuquén en las competencias necesarias para el siglo XXI.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PI

- Elaborar un estado del arte del concepto "buenas prácticas educativas" para analizar y enmarcar las conceptualizaciones de 'alfabetización digital', 'ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos' y 'competencias necesarias para el siglo XXI'.
- Diseñar, planificar, desarrollar y analizar experiencias didácticas en ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos cuyo objetivo sea el desarrollo de la alfabetización digital en el marco de la metodología de la investigación-acción y la investigación-acción participativa.
- Evaluar las secuencias didácticas realizadas para identificar aquellos rasgos metodológicos que promueven algunas de las competencias inherentes a la alfabetización digital en el contexto estudiado.
- Enriquecer el marco teórico inicial a través de la construcción de nuevas categorías teórico-interpretativas resultantes del trabajo de investigación llevado a cabo.

RESUMEN DE LO REALIZADO

Introducción

Como inicio de nuestro recorrido investigativo, nos abocamos a dos tareas simultáneas: la realización de experiencias piloto que promuevan la alfabetización digital y el diseño de una encuesta para relevar datos respecto de las percepciones de estudiantes de sus propias competencias digitales. Ambas tareas fueron concebidas para recabar información clave, a tener en cuenta para diseñar y co-diseñar las propuestas didácticas centrales, orientadas al desarrollo de la alfabetización digital en ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos. Así, la realización de experiencias piloto y la elaboración del instrumento de recolección de datos constituyen pasos fundamentales en la preparación del diseño de las experiencias didácticas que serán el núcleo de nuestra investigación durante 2025-2026.

Nuestro proceso de indagación, entonces, comenzó con una revisión bibliográfica vinculada a los conceptos claves del proyecto: 'alfabetización digital', 'ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos' y 'competencias necesarias para el siglo XXI'. La naturaleza vertiginosa propia del desarrollo tecnológico y del uso de la tecnología en educación nos llevó a enriquecer las categorías de análisis derivadas del proyecto anterior. En consecuencia,

ajustamos el marco teórico de referencia e incorporamos nuevos conceptos, que cobran mayor significatividad en la actualidad, como por ejemplo el de la Inteligencia Artificial (IA) y el de la ciudadanía digital en la educación.

Por otro lado, cabe mencionar que, también paralelamente, se participó de instancias de formación y se realizaron actividades de transferencia al medio. Frente a la necesidad de optimizar la producción de escritos académicos para difundir nuestro trabajo en eventos y publicaciones científicas, organizamos un seminario interno sobre escritura académica, a cargo de la Mgtr. Magdalena Zinkgraf, directora del PIN J040, de la FADEL. En cuanto a transferencia y divulgación, se realizaron seminarios, talleres, webinars, entrevistas en los medios y el video institucional.

2.1. Experiencias didácticas piloto.

En nuestro proyecto previo, J032 *Buenas prácticas educativas: Sentidos didácticos de la mediación tecnológica*, surgieron las siguientes categorías identitarias de estas buenas prácticas: gestión de los tiempos, flexibilidad creativa, co-diseño, grandes tópicos y compromiso social, ciencia ciudadana, trabajo colaborativo internacional, vida propia¹ y sinergia². Tomamos estas categorías y los diagnósticos realizados en cada cátedra, para diseñar experiencias didácticas piloto que apuntan a actividades tendientes al desarrollo de la alfabetización digital.

Experiencia Trascender las paredes del aula - Intercambio Cultural con Cathy Healy, de Washington DC.

Entendiendo la importancia de la internalización, que nos permite la polifonía (Lion y Maggio, 2019) en la educación superior, se realizó una experiencia de intercambio cultural con la periodista y fotógrafa Cathy Healy, de Partners of America en las cátedras Requisito Idioma Inglés Nivel I y Nivel II del Dpto. de Comunicación Social, FADECS.

En un primer momento se abordó el gran tópico (Maggio, 2018) ‘digitalización de los medios’ a través del video Web 2.0, *La Hora Amateur o el conocimiento en masa?* (Keen, 2008). En una segunda instancia, y en preparación para la videoconferencia con Cathy Healy -ex-periodista de la revista National Geographic y pionera en el proceso de digitalización del medio-, los estudiantes utilizaron la información de su perfil de LinkedIn para formularle preguntas. Además, trabajaron colaborativamente en una presentación de la cátedra y de su contexto, que un delegado leería al inicio de la videoconferencia. Finalmente, se llevó a cabo este encuentro virtual, que significó un auténtico intercambio de opiniones. La videoconferencia fue bilingüe dado que Cathy habla español y en todo momento los participantes priorizaron entablar una comunicación fluida. Se pudo observar que los estudiantes que en las clases no solían participar de manera activa, tomaron un rol de liderazgo al sentirse motivados por los temas abordados y en un ambiente distendido y cómodo. La tecnología permitió generar un espacio en el que el clima afectivo propició el diálogo genuino donde se puso en valor tanto la voz de Cathy Healy como la de los estudiantes. Destacamos el papel fundamental de la tecnología en posibilitar este tipo de propuestas de colaboración internacional que sin duda enriquecen los ambientes de enseñanza y aprendizaje. Se generó así un contexto real del uso del idioma inglés que fue terreno fértil para motivar y empoderar a los estudiantes en ese diálogo internacional.

Como cierre, se habilitó un espacio de reflexión colaborativa en clase y luego los estudiantes respondieron encuestas para dar cuenta de su vivencia. Sus respuestas reflejan sus emociones, los nervios previos a la videoconferencia y los temores a no poder seguir la charla y cómo, con el correr de los minutos, se fueron sintiendo cómodos y a gusto con Cathy Healy. Dijeron estar muy motivados, satisfechos y agradecidos con la experiencia. Destacan la riqueza de la vivencia y desean que se repita. En palabras de una estudiante: “los intercambios culturales de este tipo enriquecen mucho el aprendizaje, la conciencia y el compromiso de los estudiantes con la cátedra.”

Experiencia del Proyecto ‘Be seen, be Heard: How your ideas can change the world’

El proyecto ‘Ser vistos, ser escuchados: Cómo tus ideas pueden cambiar el mundo’ (Risso Patrón et.al., 2024), tuvo como uno de los objetivos principales fomentar el desarrollo de las habilidades del siglo XXI en estudiantes universitarios de la cátedra Lengua Inglesa 1 (FADEL, UNCo). Se desarrolló en 3 etapas claves: 1. *Inspirar*, que consistió en el debate y selección de temáticas de interés centrales para la agenda local, nacional o internacional; 2. *Construir y Desarrollar*, en la que se trabajó en la escritura argumentativa y creativa crítica sobre las temáticas elegidas y producción colaborativa de material audiovisual temático y, finalmente, 3. *Compartir*, en la que se realizó una jornada de encuentro con estudiantes secundarios y compilación de las producciones de los estudiantes de la FADEL en un libro multimedial que se publicó en la biblioteca digital de la institución. Se presentó en dos ocasiones, en la Jornada Literaria *La FADEL lee... ¡y escribe!* 2024 y la segunda en la Feria Municipal del Libro 2024 organizada por el Municipio de General Roca. Aunque esta experiencia se puede examinar desde múltiples perspectivas, nos focalizaremos en las categorías que contribuyen a los propósitos de nuestra investigación.

Durante la etapa 1, se trabajó sobre el concepto ‘agenda setting’; es decir, sobre el rol de los medios masivos de comunicación al instalar temáticas que responden a sus intereses. Es por esto que construir una visión crítica de los temas instalados en la agenda fue el puntapié inicial para invitar a los estudiantes a pensarse principalmente como ‘prosumidores’. Se les propuso que tomen un rol activo en instalar temáticas que fueran de su interés. A través de

¹ *Vida propia* refleja el hecho de que si bien los proyectos se piensan y diseñan originalmente por los docentes, cobran “vida propia” cuando estudiantes, diversos actores del contexto educativo y la comunidad se transforman en co-autores del devenir de los proyectos.

² *Sinergia* describe un fenómeno que se genera cuando en los proyectos se logra una participación activa con pasión y compromiso de los involucrados. Ocurre particularmente en la etapa final, cuando las propuestas didácticas alcanzan su máximo potencial y exceden los objetivos propuestos. La RAE define el proceso de sinergia como “acción de dos o más causas cuyo efecto es superior a la suma de los efectos individuales”. Esta metáfora describe estos momentos de las propuestas didácticas caracterizados por la participación activa de todos los miembros en un clima de confianza, alegría y trabajo genuinamente colaborativo, que maximiza el aprendizaje ya que se hace memorable. Ver informe <https://goo.su/WjNB>

esta tarea se perseguían dos objetivos principales: a. desarrollar la alfabetización mediática (Hobbs, 2021), en tanto se promovió la evaluación crítica de los contenidos que consumimos, y b. fomentar una actitud proactiva en ser protagonistas al instaurar tópicos de discusión que les resulten relevantes. Esto posicionó a nuestros estudiantes como ciudadanos digitales responsables en tanto consumen y producen contenido que los moviliza.

Durante la etapa 2, podemos destacar el contexto genuino en el que se abordaron conceptos inherentes a la alfabetización digital, concebidos desde las dimensiones cognitiva, comunicativa y axiológica (Area Moreira, 2010), como lo son el plagio, las citas de autor, y la concientización sobre la importancia de referenciar todos los trabajos e ideas en las que apoyamos nuestras producciones tanto en ambientes académicos como fuera de ellos. Observamos que el hecho de que los estudiantes sabían que era un contexto genuino - la publicación de la compilación del libro digital en el que todos seríamos coautores - generó una fuerte responsabilidad colectiva de ‘hacer las cosas bien’. Así, durante la creación que llevaron a cabo en la etapa 2, se abordaron lineamientos sobre cómo referenciar los materiales de insumo para sus propias producciones. El equipo docente se vio interpelado en la búsqueda conjunta de respuestas a las numerosas consultas de los estudiantes, de las cuales todos nos habíamos apropiado con un auténtico compromiso. Una vez finalizado el proceso colaborativo de retroalimentación para generar el contenido, los estudiantes, de manera autónoma, concretaron sus producciones audiovisuales, apoyándose en sus propios compañeros de equipo o resolviendo las dudas con tutoriales que ellos mismos buscaban. Desde el equipo docente se apostó a la autogestión en cuanto al desarrollo de la habilidad instrumental (Eshet, 2012; Area Moreira, 2010, 2014) de la alfabetización digital. Para acompañar este desarrollo, se brindaron espacios en clase para que cada grupo socialice que aplicaciones eligió y por qué.

Finalmente, cabe mencionar las categorías sinergia y vida propia, ya que las presentaciones del libro digital no fueron pensadas en el diseño original del proyecto. Estos eventos se configuraron como oportunidades para ampliar el alcance de la etapa 3 a partir de la socialización a otras esferas dentro y fuera de la FADEL.

Experiencia “Evaluación mediada por tecnología en Francés para artes visuales”

Esta experiencia consiste en la implementación de un proceso evaluativo multimodal para acreditar la materia Francés de la Licenciatura en Artes Visuales en la UNRN y representa una búsqueda de modos de evaluar que apunten a capitalizar tanto el aprendizaje de la lengua francesa como el desarrollo de la alfabetización digital. Se trata de un conjunto de microtarefas, que varían según los intereses de cada cohorte: muestras colectivas virtuales, blog de estudiantes y sus obras, galería interactiva o guía en podcast. Estas microtarefas apuntan a la concreción de una macro tarea final: un video de presentación personal del estudiante y de su producción artística para ser aceptados en una escuela de Bellas Artes en un país francófono.

Mediante las tecnologías se crean ambientes enriquecidos de enseñanza y de aprendizaje y se logra que todas estas tareas estén inscritas en comunidades de práctica en francés, reales o simuladas. Por ejemplo, a la inauguración de la muestra colectiva virtual, por Meet, se invitó a profesores de la carrera, pero también a artistas de Francia y Bélgica y profesores de francés de otras provincias, quienes formularon preguntas a modo de público, favoreciendo la polifonía (Maggio, 2018). Otro ejemplo de estos contextos enriquecidos y polifónicos es el blog “galerie virtuelle UNRN”, cuyo link se difundió por diversos canales, lo que posibilitó que los estudiantes recibieran comentarios en francés de muchos lugares del mundo, fomentando así la internacionalización. Estas experiencias hacen hincapié en la creatividad, empodera la voz de los estudiantes y nacen de una necesidad de diseñar nuevas formas de validar conocimientos coherentes con la metodología comunicativa para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Respecto a la alfabetización digital, los contextos mediados por tecnología, tales como blogs y encuentros por Meet, potencian el trabajo colaborativo, la negociación, la inteligencia emocional y la resolución de problemas. Cada una de estas habilidades se desarrolla a través de actividades como la organización de la muestra, definición de horarios, curación de muestra y diseño de invitaciones y flyers. Además, cada estudiante, en la búsqueda de su voz, su identidad lingüística, su manera personal de decir, hace uso de las herramientas digitales con autonomía, una habilidad fundamental del siglo XXI. Las diversas versiones de esta evaluación multimodal se implementan cada año desde 2019, dadas las devoluciones positivas de los estudiantes. Esta constante mutación permite revisar y aggiornar las prácticas evaluativas, que suelen responder a un status-quo apuntalado por el hábito.

Experiencia *Sal si puedes: La sala de escape como dispositivo para las buenas prácticas educativas.*

Esta experiencia de gamificación se llevó a cabo en el marco del VII Congreso Nacional “El conocimiento como espacio de Encuentro” (FADEL), a partir de la colaboración interdisciplinaria de numerosos actores. Participaron estudiantes del Taller de Tecnología del Profesorado en Inglés (FADEL), cuatro docentes investigadoras de nuestro proyecto y los docentes, estudiantes y público general que asistió al Congreso. Se pensó en dos etapas principales: la sala de escape, como una experiencia vivencial, y una ponencia taller para el abordaje teórico práctico de sus características y diseño.

En la primera etapa, en el Taller de Tecnología, se diseñó y construyó una sala de escape a la que fueron invitados los asistentes al Congreso. Al ingresar a la sala, los jugadores tuvieron que resolver enigmas para encontrar una salida en un tiempo determinado. Este divertido juego es una estrategia pedagógica que permite incluir cualquier contenido curricular, promueve la colaboración y el trabajo en equipo y construye pensamiento deductivo. La gamificación se describe como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y hacerlos resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011 citado por Kapp, 2012). En el ámbito de la educación, es una práctica

que motiva a los estudiantes a la acción y los involucra en primera persona en su propio aprendizaje. En esta experiencia, el diseño de las pistas de la sala de escape se realizó con un abordaje tanto de aspectos lingüísticos como de mediación tecnológica para la resolución de los acertijos en varios idiomas. Así, la sala de escape se convirtió en un potente dispositivo didáctico, que genera una experiencia inmersiva y disruptiva en un ambiente de aprendizaje enriquecido.

Como cierre de la vivencia de la sala de escape, se llevó a cabo una ponencia-taller en la que se presentaron los conceptos básicos de la gamificación en educación y se invitó a los participantes a recuperar la vivencia y los aprendizajes a partir de su paso por la sala de escape. De esa manera, exploraron, con mucho entusiasmo, cómo la gamificación en conjunto con la tecnología abren la posibilidad a nuevos modos de enseñar y de aprender en los que se generan otros mundos posibles, en consonancia con las habilidades requeridas para la educación del siglo XXI. A partir de esta experiencia se puede observar cómo las buenas prácticas que incorporan las tecnologías de un modo significativo logran articular los conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares (Koehler y Mishra, 2009) en diálogo situado con el contexto específico de la institución y el aula.

Experiencia de ABP, estudiantes de la FaEA de la UNCo: Proyecto con Vida Propia

Esta experiencia de Aprendizaje basado en Proyectos (ABP) (Mergendoller, 2018) presenta una propuesta realizada con estudiantes de la FaEA, en la que se procura enseñar los contenidos del idioma inglés aplicado a las áreas de economía y matemáticas. Al llevar a cabo este proyecto, los estudiantes no sólo aprenden inglés a través de la lectura sino que también incorporan habilidades tendientes al desarrollo de la participación ciudadana y la alfabetización digital. El desafío consistió en aplicar saberes de la carrera, del idioma y su compromiso social para promover la ciudadanía digital mediante cooperaciones con la sociedad civil, gobiernos locales, el sector privado y otros actores que potencien la acción para el desarrollo sostenible.

El objetivo de esta tarea es que los estudiantes se involucren activamente en proyectos y pongan en práctica los saberes relacionados a la lectura de textos académico-científicos en inglés para generar soluciones a problemas reales, a la vez que construyen conocimiento de manera colaborativa. En estos entornos, desarrollan su alfabetización digital de manera multimodal (García-Vera, 2007; Area Moreira, 2014); por ello, es imprescindible abordar temas de seguridad e identidad digital para que los estudiantes puedan usar la información disponible de manera práctica, transformarla y socializarla en espacios virtuales (George Reyes, 2020).

En una primera etapa se identificaron problemas reales de la sociedad que pudieran ser resueltos con saberes adquiridos en las diferentes áreas. Luego, se trabajaron conceptos de búsqueda y curación de contenidos con bibliografía en inglés acerca del problema y las poblaciones afectadas. Más tarde, con este material, los estudiantes elaboraron un marco teórico sólido a partir de la lectura crítica. Una vez recolectada la información, se tomaron ideas investigadas en otros lugares del mundo y se adaptaron para implementarlas en el contexto local. Los estudiantes ejecutaron sus planes de acción, recolectaron datos, registraron resultados, los compararon y los presentaron en un informe escrito en formato de artículo, siguiendo los pasos del método científico. Para finalizar, expusieron sus proyectos en un evento abierto a la comunidad, tal como lo hacen los investigadores en los seminarios y congresos. A manera de ejemplo de cómo este tipo de proyectos pueden tomar vida propia, mencionaremos un grupo de estudiantes que decidió abordar el análisis de las prácticas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE), en orden a contribuir a la sustentabilidad ambiental. Estos estudiantes lograron demostrar cómo un microemprendimiento de pastas caseras puede emplear las prácticas de RSE, para promover la sustentabilidad del medio ambiente, a partir de la implementación de acciones adoptadas de la información encontrada en los artículos en inglés. El proyecto generó repercusiones a nivel económico y comunitario, ya que redujo costos y tuvo un impacto social en las instituciones de reciclaje, logrando así una participación activa con pasión y compromiso de todos los involucrados. A través de esta experiencia con ABP se abordan constructos relevantes para las buenas prácticas en la Educación Superior.

Experiencia Beca Fulbright para Asistentes de Idiomas

La experiencia desarrollada durante la beca de Asistente de Idiomas en la Universidad de Scranton (agosto 2023 - mayo 2024) se vinculó estrechamente con los lineamientos del proyecto sobre la alfabetización digital, al implementar buenas prácticas educativas mediadas por tecnologías en la enseñanza de Español como lengua extranjera. La planificación de clases y el diseño de materiales didácticos digitales permitieron abordar los contenidos desde una perspectiva de multialfabetización, favoreciendo la participación activa y creativa del estudiantado. Actividades como la creación de folletos de viaje o las presentaciones familiares en Padlet reflejaron procesos de apropiación tecnológica y desarrollo de competencias digitales en entornos colaborativos. Por otro lado, la gestión del tiempo -condicionada por diferencias culturales y académicas- evidenció la necesidad de flexibilizar las propuestas para adaptarse a los ritmos reales de los estudiantes y sus particularidades. Este enfoque permitió promover la flexibilidad creativa y una participación constante entre estudiantes y otros actores institucionales. En este sentido, esta experiencia de internacionalización recupera el objetivo de construir puentes para una inclusión digital efectiva y resignifica el rol docente como mediador en la producción de conocimiento multimodal y situado.

Experiencias de Trabajo colaborativo internacional.

Estas experiencias involucran colaboración internacional, de la UNCo con Estados Unidos, Japón y Suiza, en ámbitos educativos universitarios y no-formales. Las vivencias educativas generadas consolidaron el vínculo entre la UNCo e instituciones internacionales, promoviendo la participación activa de estudiantes en entornos científicos de alto nivel.

El primer proyecto se concretó con el apoyo del programa 100K Strong in the Americas, que facilitó un intercambio académico mediante el cual estudiantes y docentes argentinos viajaron a Texas. Asimismo, representantes estadounidenses visitaron la UNCo y sitios de la Patagonia Norte. A través del Programa GLOBE (EEUU), se realizaron dos investigaciones en colaboración con la Universidad de Texas en Tyler. Los docentes de ambas universidades co-diseñaron una propuesta de trabajo en la que se desarrolló una investigación sobre el impacto de los árboles en el almacenamiento de carbono y la temperatura superficial. Los resultados de esta investigación se presentaron en el Simposio Internacional Virtual de Ciencias, del Programa GLOBE.

Esta experiencia generó un alto nivel de motivación entre los participantes, quienes enfrentaron el desafío de comunicarse en inglés en contextos académicos internacionales. La superación de esta barrera lingüística no sólo representó un logro personal significativo, sino que también fortaleció la confianza y las competencias comunicativas y digitales de los estudiantes. Indudablemente, el intercambio presencial y el contacto con otros contextos educativos ofrecieron una valiosa oportunidad para analizar comparativamente las fortalezas y debilidades de sus propios entornos formativos, propiciando la reflexión crítica y la generación de ideas novedosas para aplicar en nuestras instituciones. Podemos afirmar que la participación en el proyecto tuvo un impacto transformador que impulsó a los estudiantes a postularse a becas y programas, accediendo así a oportunidades antes impensadas: dos obtuvieron becas internacionales y otros dos fueron seleccionados para programas en el CERN (Suiza), siendo los primeros del Profesorado en Física de la UNCo en lograrlo.

La segunda experiencia se realizó en el marco del Sakura Science Program y consistió en un intercambio educativo entre Japón, el Club de Ciencias Huechulafquen y la UNCo. Miembros del Club y estudiantes universitarios visitaron dos instituciones: Waseda University (Tokio) y Waseda University Honjo Senior High School (Honjo), donde se exploraron aplicaciones interdisciplinarias de los rayos cósmicos y la tecnología de muografía. Como parte del trabajo conjunto entre las tres instituciones, se realizó una exposición sobre esta experiencia de colaboración internacional en el IPPOG Global Group Steering Meeting, llevado a cabo en el CERN en 2024. La participación en este evento representó un reconocimiento al trabajo conjunto, posicionando a los participantes como referentes en la aplicación educativa de tecnologías emergentes como la muografía. Estas instancias de internacionalización de la formación científica potenciaron nuevas líneas de colaboración y fortalecieron el protagonismo de jóvenes en redes globales de ciencia. Como parte de la colaboración con Japón, la UNCo recibió una donación de un detector de rayos cósmicos, que, junto con el equipo del Club Huechulafquen, permite el monitoreo coordinado de la llegada de rayos cósmicos en las ciudades de Neuquén, Junín de los Andes, Tokio y Honjo. Esta infraestructura dio lugar a una investigación colaborativa internacional, que fortalece la formación científica, el desarrollo de la alfabetización digital y la participación activa de estudiantes en proyectos de alcance global.

2.2. Diseño de la herramienta de diagnóstico: encuesta.

Con el objetivo de relevar datos de campo respecto de la alfabetización digital actual en nuestros contextos de práctica, comenzamos el armado de una encuesta online, que nos permitiera conocer las percepciones de los estudiantes de sus propias competencias digitales.

Para la confección de la encuesta, en un primer momento, realizamos una revisión del concepto de alfabetización digital (Lion et al., 2023; Conde y Lopez, 2024; Unzaga et al., 2024; Sanhueza Salazar y Valdivia Guzmán, 2024) y un relevamiento de instrumentos de indagación similares al que pretendíamos crear. Abordamos estas encuestas análogas desde dos miradas principales: una global, que observaba la manera de agrupar y clasificar los ítems incluidos, y una detallada, focalizada en los ítems propuestos. De ese relevamiento se eligieron las encuestas más afines (Amin, et al., 2021; Bayrakci y Narmanlioğlu, 2021) y se seleccionaron y adaptaron algunas de las afirmaciones consideradas relevantes en el marco de nuestro proyecto. Teniendo en cuenta tanto el marco teórico de referencia actualizado como las encuestas analizadas, se determinó que usaríamos como ejes organizadores de nuestro instrumento de indagación a las dimensiones propuestas por Area Moreira (2010): instrumental, cognitiva, comunicacional y axiológica ya que resultaban potentes para nuestros propósitos.

En un segundo momento se dió un interesante debate respecto de cada uno de los ítems incluidos en la encuesta. En este marco de constante revisión de las dimensiones del constructo de alfabetización digital, exploramos temáticas como cuál era la mejor redacción para testear cada ítem, qué vocablos les resultarían más cercanos a los encuestados, la problemática sobre los derechos de autor, la ética digital y el plagio. Siempre presente en nuestras deliberaciones estaba el auge de la inteligencia artificial generativa (IAG) y su significativo impacto tanto en la vida cotidiana como en las aulas. Fue así que decidimos que era fundamental abordar en nuestra encuesta la omnipresencia de la IAG y explorar cómo los estudiantes entienden y usan esta herramienta, pues resulta un fenómeno insoslayable a la hora de hablar de alfabetización digital en la actualidad. Por lo tanto, entendemos a la IAG como un concepto clave que atraviesa todas las dimensiones consideradas para la confección del cuestionario.

A partir de todo lo trabajado, se confeccionó un primer modelo de encuesta, utilizando la escala de Likert (1932), organizada de acuerdo a las dimensiones instrumental, cognitiva, comunicacional y axiológica. Se llevó a cabo una prueba piloto del instrumento en formato PDF con cinco estudiantes de distintos niveles que respondieron la encuesta, testearon la claridad de los ítems y de la escala, además del tiempo de respuesta. De esta retroalimentación, se elaboraron varias adecuaciones, principalmente en lo que respecta a la redacción de los ítems y la aparente

superposición de temáticas. Se decidió que aquellos ítems que eran similares, y resultaban repetitivos, se dejarían solamente en la dimensión considerada más relevante para nuestro análisis.

Efectuados los ajustes, se solicitó la revisión de la encuesta en PDF a dos expertos en la temática de Alfabetización Digital y uno en psicometría: el Dr. Manuel Área Moreira, la Dra. Gabriela Sabulsky y el Dr. Freiberg Hoffmann. Cada uno brindó una mirada diferente del instrumento y, en base a sus aportes, se introdujeron los siguientes cambios: 1. se agregó la dimensión emocional propuesta por Área Moreira (2014) y se redactaron catorce ítems para abordarla, 2. se re-evaluaron todos los verbos elegidos para introducir cada uno de los ítems considerando exactamente qué información se pretendía recabar y se revisó la redacción, y 3. se agregaron ítems para recolectar datos sociodemográficos y/o académicos que permitan hacer cruces entre variables, y a sugerencia del Dr. Hoffman se verificó que todos los subtemas contengan al menos tres ítems. Finalmente, se confeccionó la encuesta en un Formulario de Google y se administró a diez estudiantes quienes advirtieron que, para acceder a la encuesta desde los celulares, era necesario aclarar al inicio de la misma que debían usarlo de manera horizontal.

A inicios del 2025, en el marco de la investigación acción participativa, se comenzó el suministro de la encuesta a los ingresantes de FADEL y FaCiMed dado que docentes investigadoras son parte de estos contextos. Hasta la fecha, contamos con 454 respuestas. Próximamente se administrará en nuestros contextos de práctica y se analizarán los datos obtenidos para diseñar experiencias didácticas acorde a las necesidades observadas en cada uno de los grupos, respecto al grado de desarrollo de la alfabetización digital.

3. Conclusiones

Uno de los hallazgos preliminares que se desprende de las experiencias piloto con alguna modalidad de internacionalización e intercambio cultural es la indudable importancia del contexto genuino a la hora de proponernos el desarrollo de las habilidades de alfabetización digital. Estas situaciones reales motivan a los estudiantes y, si bien en un principio generan temores y nervios, con el acompañamiento docente y en un clima de contención, logran participar plenamente y experimentar un alto grado de satisfacción. Aquí la tecnología permite trascender las paredes del aula y realizar experiencias inmersivas, de colaboración internacional y -en algunas ocasiones- allana el camino para acceder a viajes y becas internacionales, como fue el caso de la participación en el programa 100K Strong in the Americas y en el Sakura Science Program. Esta combinación del contacto humano mediado por la tecnología resulta potente para que los estudiantes tomen conciencia de las posibilidades concretas de proyectarse al mundo y participar activamente, aportando la riqueza de sus experiencias, conocimientos y producciones. Los programas internacionales colaborativos constituyen contextos genuinos en los que surgen momentos únicos de aprendizaje, donde estudiantes y docentes comparten saberes, desarrollan competencias científicas y de alfabetización digital, a la vez que se conectan con el mundo, ampliando sus horizontes personales y académicos.

Por otro lado, el diseño y la construcción de la encuesta como instrumento de diagnóstico acerca de las percepciones de los estudiantes de sus habilidades de alfabetización digital, no solo nos permitió profundizar nuestro entendimiento sobre este concepto clave sino que también llegar a acuerdos más detallados respecto del foco de nuestro trabajo investigativo. A partir de este proceso y el análisis de las respuestas obtenidas podremos pensar propuestas didácticas innovadoras y generar conocimiento teórico mejorado, buscando entender en mayor profundidad qué significa estar alfabetizado en el presente y cómo desarrollar este tipo de alfabetización. El ejemplo más claro de esta vertiginosa actualización de las competencias necesarias para estar digitalmente alfabetizado lo marca el auge de la IAG, que nos interpela a pensar en propuestas didácticas que fomenten su uso crítico y responsable. Si bien no realizamos aún experiencias didácticas sistematizadas con el uso de la IAG, hemos incursionado en sus aplicaciones dentro de nuestras aulas con actividades acotadas. Este proceso nos llevó a un segundo hallazgo: la importancia de que la IAG ocupe un lugar en el centro de la enseñanza y el aprendizaje, en tanto puede guiar y asistir estos procesos de manera novedosa. Asimismo, se observó la imperiosa necesidad de evitar su uso en maneras en las que soslaya al aprendizaje, teniendo un rol de reemplazo del desarrollo de nuevas habilidades, ya que éstas son delegadas a la IAG. Es así que nos proponemos sumar a nuestro proyecto el objetivo de entender los modos de aprender a aprender con IAG, una competencia fundamental para los contextos educativos de la actualidad.

En cuanto al grado de cumplimiento de los objetivos iniciales podemos afirmar que los hemos alcanzado, ya que hemos “diseñado, planificado, desarrollado y analizado experiencias didácticas en ambientes de enseñanza y de aprendizaje enriquecidos cuyo objetivo sea el desarrollo de la alfabetización digital en el marco de la metodología de la investigación-acción y la investigación-acción participativa”.

Bibliografía

- Amin, H., Malik, M. y Akkaya, B. (2021). Development and Validation of Digital Literacy Scale (DLS) and its Implication for Higher Education. *International Journal of Distance Education and E-Learning*. 7. 24-43. 10.36261/ijdeel.v7i1.2224
https://www.researchgate.net/publication/357569532_Development_and_Validation_of_Digital_Literacy_Scale_DLS_and_its_Implication_for_Higher_Education
- Área Moreira, M. (2010). Tecnologías digitales, multialfabetización y bibliotecas en la escuela del Siglo XXI. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, Año nº 25, Nº 98-99, 2010, págs. 39-52. ISSN 0213-6333.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3616424>

- Area Moreira, M. (2014). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. *Revista Integra Educativa*, 7(3), 21-33. Recuperado en 09 de abril de 2025, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002&lng=es&tlng=es.
- Area Moreira, M. y Adell, J. (2009). E Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.) *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Bayrakçı, S. & Narmanlıoğlu, H. (2021). Digital Literacy as Whole of Digital Competences: Scale Development Study. 3. 1-30. https://www.researchgate.net/publication/352832030_Digital_Literacy_as_Whole_of_Digital_Competences_Scale_Development_Study/citation/download
- Carey, B. (2015). *Aprender a aprender: Sacar partido a tu cerebro y aprender más con menos esfuerzo*. Urano.
- Conde, G. R. B. y López, L. A. (2024). Perspectivas acerca de las alfabetizaciones múltiples en la era de las inteligencias artificiales en la formación docente inicial de la provincia de Buenos Aires durante el período pospandemia. *Revista TEyET*, n.º 37, pp. 237-243.
- Eshet-Alkalai, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9, 267-276. <http://iisit.org/Vol9/IISITv9p267-276Eshet021.pdf>
- García-Vera, A. (2007). Alfabetización tecnológica multimodal e intercultural. En *Revista de Educación*, 343, pp. 589-600 <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2007/re343/re343-24.html>
- George Reyes, C. (2020) Alfabetización y alfabetización digital. *Transdigital* 1(1). <https://doi.org/10.56162/transdigital15>
- FORA.tv. (2008, marzo 28). Has the Internet Killed Print Journalism? [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=A_MaGHRPI_0
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary issues in technology and teacher education*, 9(1), 60-70. <https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge>
- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitude. *Archives of Psychology*, 140, 5-55.
- Lion, C. y Maggio, M. (2019). “Desafíos para la enseñanza universitaria en los escenarios digitales contemporáneos”, *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1). Montevideo. Junio.
- Lion, C., Kap, M., Ferrarelli, M. (2023). Universidades desafiadas: alfabetismos fluidos, hibridaciones y nuevas estrategias de enseñanza. *Revista Educación Superior y Sociedad*, 35 (2), 130-155. Doi: 10.54674/ess.v34i2.768 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9286839>
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Editorial Paidós.
- Mergendoller, J. (2018). *Defining High Quality PBL: A Look at the Research*. Retrieved March 6, 2023, from <https://hqpbl.org/wp-content/uploads/2018/04/Defining-High-Quality-PBL-A-Look-at-the-Research-.pdf>
- Risso Patrón, Z., Verdú, M.A., Scilipoti, P., Martínez, A. y Reyes, V. (2024). “Be seen, be heard: students take over the classroom agenda with project-based learning” en *(Re)Evoluciones: nuevos horizontes, experiencias y perspectivas en culturas, traducción, investigación lingüística y educativa*. (ISBN 978-987-46558-8-2). En prensa.
- Sanhueza Salazar, N. y Valdivia Guzmán, J. (2024). “Secuencia didáctica que incorpora el uso de Inteligencia Artificial para evidenciar habilidades de literacidad digital en estudiantes de secundaria,” pp. 165-173.
- Unzaga, S., Durán, E. y Álvarez, M. (2024). Inteligencia Artificial en Ambientes de Aprendizaje Ubicuo: Una revisión sistemática de literatura. *Revista TEyET*, n.º 37, pp. 30-40.

Referencias:

- AUSA: Asociación de Universidades del Sur Andina
- DIEPE: Departamento de Idiomas Extranjeros con Propósitos Específicos (FADEL)
- FACIMED: Facultad de Ciencias Médicas
- FADEL: Facultad de Lenguas Comahue
- FaEA: Facultad de Economía y Administración
- FaDeCS: Facultad de Derecho y Ciencias Sociales
- UNCo: Universidad Nacional del Comahue
- UNRN: Universidad Nacional de Río Negro