



## CIUDADANÍA DIGITAL

### Propuestas de Enseñanza en el marco de la Actualización de la Propuesta Curricular de los Centros Educativos Complementarios

#### ÍNDICE

<b>PERSPECTIVA METODOLÓGICA.....</b>	<b>1</b>
<b>EVALUACIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>CIUDADANÍA DIGITAL.....</b>	<b>4</b>
La tecnología en la vida cotidiana .....	5
La búsqueda y la producción de información .....	7
Narrativa transmedia .....	10
Redes sociales, los vínculos y la comunicación desde una política de cuidado .....	14
Propuesta inmersiva aumentada .....	17





## PERSPECTIVA METODOLÓGICA

En este documento se expresa la construcción metodológica que cada docente debe considerar en la planificación de su clase; cada práctica de enseñanza supone a la construcción metodológica que necesita la interpretación y análisis para lograr la progresión en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. *“Es indudable que corresponde al docente, como profesional de la educación, estructurar una propuesta metodológica”* (Díaz Barriga, 1997, p. 136), teniendo en cuenta las particularidades contextuales, situacionales, culturales e intencionales, que constituye el sentido pedagógico que da significado a cada propuesta didáctica y su posterior análisis reflexivo.

Dicha estructuración, implica la organización de las propuestas pedagógicas que se materializan en unidades didácticas, proyectos y/o secuencias didácticas. En ellas se contemplan los saberes y conocimientos prescriptivos, y la participación comunitaria como parte de esas propuestas socioeducativas.

En las actividades de enseñanza, las y los docentes seleccionan campos de saberes y conocimientos con sus respectivos contenidos curriculares, a partir de los propósitos docentes y los objetivos de aprendizaje seleccionados. Es necesario visibilizar cada campo, teniendo en cuenta los ejes curriculares transversales; de esta forma cobra relevancia el enfoque interdisciplinario<sup>1</sup> que las y los docentes seleccionan para llevar a cabo cada propuesta de enseñanza.

Este proceso de construcción metodológica, además conlleva decisiones éticas-políticas por parte de las y los docentes, a partir de pensar qué recursos va a utilizar, cómo serán constituidas las grupalidades de estudiantes, cómo será

---

<sup>1</sup> La interdisciplinariedad refiere a un abordaje integral que considera más de un campo de saberes y conocimiento, ya que ningún saber particular o específico agota la complejidad de los problemas que la realidad nos plantea.





presentada cada propuesta para que posibilite un posicionamiento crítico frente al objeto de conocimiento y habilite espacios de democratización, producción y resignificación de saberes y conocimientos.

Cabe destacar que estas propuestas pedagógicas que compartimos, son a modo de ejemplo, inacabadas y perfectibles, pensadas a partir de la actualización de la Propuesta Curricular; se consideran los recorridos, propuestas y producciones ya iniciadas de algunos CEC, agradeciendo, poniendo en valor y compartiendo los saberes y conocimientos, que suceden en las instituciones de la modalidad PCyPS.

Entendemos que cada planificación es una construcción metodológica situada, contextualizada y factible de modificarse; es por ello que en los ejemplos que se desarrollarán a continuación, los propósitos no están formulados, ya que, parten de la intención y decisión pedagógica docente, por lo que se solicita la incorporación de los mismos y, así como de otros campos de saberes y conocimientos y sus respectivos contenidos, para lograr visibilizar el carácter interdisciplinario. Los campos de saberes y conocimientos no son compartimentos estancos entre sí, sino que se entrelazan y enriquecen mutuamente. Por ejemplo: si en la propuesta para “recuperar y construir las memorias e identidad del CEC” se llevarán a cabo entrevistas, se va a contemplar tanto el campo de saberes y conocimientos de Educación Sexual Integral, como el de Prácticas del Lenguaje. En la investigación del trabajo invisibilizado se trabajará la lectura, análisis y construcción de gráficos estadísticos, ya que es importante incorporar el campo de saberes y conocimientos de Matemática.

En sintonía con la Actualización de la Propuesta Curricular y con lo expresado al inicio de este apartado, sostenemos que las y los docentes son profesionales de





la educación, por lo cual la intención *no es dar recetas determinadas*, sino que sean partícipes y protagonistas de esta construcción colectiva. Cada docente sitúa su planificación teniendo en cuenta los lineamientos políticos pedagógicos, los enfoques, las dimensiones y los conceptos estructurantes de la modalidad de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social, agregando y/o modificando en cada propuesta pedagógica los propósitos, los campos de saberes y conocimientos, con sus respectivos contenidos, considerando a las necesidades, comunitarias, institucionales, áulicas y de cada estudiante desde su singularidad.

## EVALUACIÓN

En la Propuesta Curricular se concibe a la evaluación<sup>2</sup> como parte fundamental y necesaria de la construcción metodológica, como proceso de reflexión y formación, que necesita ser pensado en forma anticipada.

Por tal motivo, se considera a la evaluación como proceso estructural de los procesos de enseñanza, propiciando, a partir de las decisiones en cuanto a las estrategias metodológicas, una evaluación formativa, teniendo en cuenta la coevaluación y la autoevaluación (ver Anexo 1) y las formas posibles de diseñar, sistematizar y seleccionar los instrumentos de evaluación (ver Anexo 2). Esto posibilita la reflexión sobre la práctica docente que es uno de los propósitos de los procesos de evaluación. Evaluamos tanto las evidencias de los procesos de aprendizaje de las y los estudiantes como las propias prácticas de enseñanza y evaluación.

---

<sup>2</sup> La evaluación: se trata de un proceso permanente de reflexión y comprensión acerca del sentido y la significación que asumen en el CEC las propuestas pedagógicas planteadas, de lo que se aporta en los procesos de articulación pedagógica, de su impacto en las trayectorias educativas, de sus maneras y formas de comunicación, entre otros.





## CAMPO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS: CIUDADANÍA DIGITAL

### FUNDAMENTACIÓN

La ciudadanía digital supone un conjunto de saberes, prácticas y relaciones entre los sujetos que les permite acceder, comprender, analizar y utilizar el entorno digital de manera crítica, ética y creativa. Los medios digitales modificaron el ser y estar de cada persona, las formas de vinculación entre sí, lo comunitario y con el Estado y la Sociedad; en tal sentido, moldean la construcción de las subjetividades.

Para reponer aquello que el imaginario social ignora u oculta, es fundamental considerar a los medios digitales como “*ambientes*”, formas culturales, espacios en los que se juegan relaciones de poder que implican procesos, formas de ser y hacer, prácticas de control; lenguajes que permiten representar, conocer y vincularse con el mundo; espacios de construcción de subjetividades, vínculos, saberes, conocimiento y ciudadanía; espacios de producción, circulación y consumo de contenidos digitales.

Los medios digitales son mucho más que aparatos: son espacios que habitamos, que “*nos habitan*”, y que desempeñan un papel protagónico en nuestra época. En tal sentido, la llamada cultura digital hace referencia al conjunto de saberes y prácticas surgidas y desarrolladas en torno al uso cotidiano, ubicuo y masivo de tecnologías digitales y, particularmente, de Internet.

En este sentido, el CEC considera en sus propuestas estas formas de acceso a la información y apropiación de saberes y conocimientos. La educación asume un enorme reto, en tanto que las propuestas de enseñanza se diversifican, con la inclusión de la tecnología al ejercicio de la ciudadanía, lo que implica la





responsabilidad de promover su conocimiento, uso seguro, responsable y análisis crítico; como también impulsar su producción y creación.

Para ello, realizamos diferentes propuestas pedagógicas de abordaje de los contenidos a saber:

## **Tema: LA TECNOLOGÍA EN LA VIDA COTIDIANA**

### **Introducción**

La ciencia y la tecnología se diferencian en su objetivo final: la primera busca comprender el universo y su funcionamiento, mientras que la segunda no describe el mundo, sino que lo modifica para adaptarlo a las necesidades humanas.

Si miramos a nuestro alrededor, nos daremos cuenta que la relación entre ambas es muy íntima, pues las tecnologías emplean el conocimiento del universo generado por las ciencias para mejorar sus técnicas, y las ciencias hacen lo propio, echando mano de las tecnologías más avanzadas para llevar a cabo sus experimentos.

Tanto la ciencia como la tecnología justifican su existencia en la búsqueda y el desarrollo de productos, servicios, medios, herramientas y otras entidades, capaces de satisfacer las necesidades humanas y de la vida en general.

Desde la DPCyPS asumimos el compromiso de continuar acercando a las y los estudiantes a los conocimientos que realmente las y los ayuden a generar un impacto en su comunidad. Entendemos que la sociedad sigue evolucionando y a partir de ello es que la necesidad de la busca promover comprensión integrada de fenómenos complejos y problemas que ocurren en nuestro quehacer





cotidiano, con la finalidad de fomentar habilidades y herramientas que ayuden al desarrollo de las y los estudiantes como sujetos sociales, con capacidad de pensar de manera crítica, participar y tomar decisiones de manera informada, basándose en el uso de evidencia, involucrándose en la búsqueda de soluciones alternativas y creativas.

### **Orientaciones de enseñanza**

Es esperable que las y los docentes del CEC, planifiquen y desarrollen propuestas de enseñanza que:

Generen oportunidades diversas para promover la comunicación comunitaria.

Analicen y utilicen herramientas de programación para conocer y/o profundizar su funcionamiento e identificar los usos e impactos en la sociedad.

Utilicen herramientas tecnológicas para la resolución de situaciones problemáticas, análisis y procesos de investigación.

### **Objetivos de aprendizaje**

Participar en múltiples propuestas pedagógicas incorporando las tecnologías digitales que promuevan desafíos y trabajo en grupos.

Conocer el uso adecuado de dispositivos y sitios cibernéticos que posibiliten prácticas de participación democrática.

Participar en la resolución de situaciones problemáticas, que promuevan la indagación, selección, participación y construcción en sitios web, programación, dispositivos y aplicaciones.

Analizar e identificar el uso de la programación y automatización en la sociedad.





Conocer, analizar y participar en el uso y/o creación de herramientas tecnológicas (APP, programación, plataformas virtuales, entre otros).

## Contenidos

Las tecnologías digitales como ámbitos productivos y recreativos de la cultura que tienen efectos sobre la construcción de la subjetividad.

Los usos de las tecnologías digitales a través de propuestas múltiples que favorezcan la circulación y producción de saberes y conocimientos.

Resolución de situaciones problemáticas que provoquen desafíos cognitivos en la construcción de saberes y conocimientos a través de dispositivos y aplicaciones.

El análisis, la investigación y/o resolución de problemáticas a través de la programación.

El uso de la programación y automatización en la sociedad actual.

El uso de la programación a partir del pensamiento lógico y creativo.

## Recursos

[TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD \(aporte de la DTE\)](#)

### **Tema: LA BÚSQUEDA Y LA PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN**

Internet es como una gran biblioteca, donde la búsqueda y acceso a la información supone hacer uso de habilidades diferentes para las y los estudiantes. Las y los docentes deben saber que quieren enseñar para diseñar los propósitos y gestionar la clase, así como saber que datos van a ser necesarios y qué información deberán buscar las y los estudiantes; cumplen una función indelegable, una labor “artesanal” que la tecnología no puede resolver. En la





actualidad, internet se ha transformado en una de las principales fuentes de información. En la era digital, el flujo de contenidos en la nube crece exponencialmente y se accede a información de manera fácil y rápida obteniendo gran variedad y cantidad de contenidos en distintos formatos y soportes (texto, gráficos, imágenes, sonidos, videos, etc).

- Las y los docentes son guías y orientadores a partir del diseño de experiencias y en la búsqueda de información por internet.
- Las y los estudiantes deberían enfrentarse al reto que constituye la acción sobre el contenido y no, sobre el conocimiento que tienen que adquirir.

Como plantea Dussel (2010) internet nos enfrenta a nuevos desafíos. Además de una *“gigantesca biblioteca”* de información de contenidos; instala la idea de que la mediación del mundo adulto y en este caso la escuela es fundamental. Dussel dirá: *“Habría que recordar, con Jesús Martín-Barbero, que la navegación implica a la vez conducir y explorar, manejar y arriesgar. En poder navegar efectivamente esas tensiones, se juegan las posibilidades de que la introducción de las nuevas tecnologías a las escuelas aporte a la democratización de la cultura y a consolidar una sociedad más justa y con mayor conciencia ética sobre su futuro.”* (Dussel, 2010, p. 74). La búsqueda de información requiere de competencias propias de la ciudadanía digital. Además del acceso a equipos de internet, las y los estudiantes necesitan adquirir ciertas estrategias que les permitan encontrar específicamente la información que se busca.

Si bien la búsqueda de información es un ejercicio cotidiano en los CEC, es preciso que además a partir de este eje curricular, se pueda enseñar técnicas y procedimientos de búsqueda específicas y poder problematizar el ejercicio de una ciudadanía digital.





Durante la búsqueda de información se evalúa en qué medida la información es adecuada y suficiente. Si el resultado es relevante pero no suficiente las y los estudiantes deberían por ejemplo ampliar la búsqueda con palabras clave, términos más generales, entre otras cuestiones para obtener más resultados. A su vez conocer la confiabilidad de ciertos buscadores a partir de criterios brindados por las y los docentes. Una vez obtenidos los datos será importante reflexionar acerca de los mismos e incluso la manera de guardar la información, analizar y verificar su validez.

### **Orientaciones de enseñanza**

Es esperable que las y los docentes del CEC, planifiquen y desarrollen propuestas de enseñanza que:

Incorporen herramientas digitales para búsqueda, análisis y/o construcciones de producciones digitales en diversos formatos.

Utilicen herramientas tecnológicas para la resolución de situaciones problemáticas, análisis y procesos de investigación.

Problematicen contenidos que promuevan discriminación y/o discursos hegemónicos y/o violentos.

### **Objetivos de aprendizaje**

Participar de propuestas de articulación con la comunidad, brindando ayuda en la búsqueda de información confiable, para colaborar en la resolución de situaciones problemáticas.

Participar en la difusión de acciones comunitarias en diversas plataformas virtuales, y/o en el diseño para la difusión de información.





Expresar opiniones en debates sobre situaciones de interés social y comunitario en medios de comunicación, de forma responsable, activa e inclusiva favoreciendo el ejercicio de la ciudadanía.

Conocer el uso adecuado de dispositivos y sitios cibernéticos que posibiliten prácticas de participación democrática.

## **Contenidos**

La ciudadanía digital como estrategia para la participación segura, crítica y activa en el ciberespacio. Derechos y obligaciones en el marco de la ciudadanía digital.

Las tecnologías digitales como ámbitos productivos y recreativos de la cultura que tienen efectos sobre la construcción de la subjetividad.

La participación democratizadora sobre situaciones de interés comunitario y social surgido en los medios de comunicación.

La identificación de diversas formas de violencias en el ciberespacio (hostigamiento, acoso, ciberbullying, grooming, sexting, phishing, entre otros).

## **Recursos**

[CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES](#)

<https://crearjuegos.ar/videojuegos/>

[INICIO | Excursionvirtual](#)

[Microaprendizaje: ¿Cómo hacer un programa de radio? - Educ.ar](#)

[Microaprendizaje: ¿Cómo hacer un proyecto de periodismo multimedia? - Educ.ar](#)



**Tema: NARRATIVA TRANSMEDIA**

La narrativa transmedia es un enfoque narrativo que se caracteriza por contar una historia a través de múltiples plataformas y medios de comunicación. En lugar de limitarse a un solo medio, como la televisión o el cine, la narrativa transmedia se expande a través de diferentes canales, como libros, cómics, videojuegos, redes sociales, entre otros.

En una narrativa transmedia, cada plataforma o medio aporta elementos únicos a la historia, creando una experiencia más inmersiva y participativa para el público. Las usuarias y los usuarios pueden explorar diferentes aspectos de la historia, descubrir nuevos detalles y perspectivas, e incluso interactuar con las y los personajes y el mundo ficticio.

La narrativa transmedia tiene como objetivo involucrar al público de manera activa y ampliar la experiencia narrativa más allá de los límites tradicionales. Esto puede incluir la creación de contenido adicional, como blogs ficticios, eventos en vivo, juegos de realidad aumentada, entre otros, que complementan y enriquecen la historia principal.

La narrativa transmedia ofrece nuevas posibilidades creativas y de participación para el público, ya que permite una mayor interacción y exploración de la historia. Además, puede generar una mayor comunidad de seguidoras y seguidores, quienes pueden compartir sus experiencias y discutir la narrativa en diferentes plataformas y medios.

En resumen, la narrativa transmedia es un enfoque narrativo que utiliza múltiples plataformas y medios de comunicación para contar una historia de manera más inmersiva y participativa. Permite a las usuarias y usuarios explorar diferentes aspectos de la historia y amplía la experiencia narrativa más allá de los límites tradicionales.





## **Orientaciones de enseñanza**

Es esperable que las y los docentes del CEC, planifiquen y desarrollen propuestas de enseñanza que:

Promuevan espacios de reflexión sobre las diferentes formas de vinculación en entornos digitales, para fomentar su uso seguro y responsable.

Combinen de manera integrada actividades digitales y analógicas que se complementen y enriquezcan en función de los contenidos de enseñanza.

Incorporen herramientas digitales para búsqueda, análisis y/o construcciones de producciones digitales en diversos formatos.

Utilicen herramientas tecnológicas para la resolución de situaciones problemáticas, análisis y procesos de investigación.

Recuperen, transformen y potencien las prácticas artísticas, poéticas, musicales e intervenciones urbanas, de consumos privados y comunitarios, a partir de diferentes recursos digitales.

Socialicen y compartan con la comunidad los saberes aprendidos.

## **Objetivos de aprendizaje**

Construir autonomía en la selección y el uso de herramientas, dispositivos y/o plataformas digitales.

Producir contenidos digitales sencillos en pequeños grupos y/o de forma individual.

Participar de propuestas de articulación con la comunidad, brindando ayuda en la búsqueda de información confiable, para colaborar en la resolución de situaciones problemáticas.





Expresar opiniones en debates sobre situaciones de interés social y comunitario en medios de comunicación, de forma responsable, activa e inclusiva favoreciendo el ejercicio de la ciudadanía.

Conocer el uso adecuado de dispositivos y sitios cibernéticos que posibiliten prácticas de participación democrática.

Diseñar volantes, trípticos, folletos, páginas web, que transmitan discursos reflexivos y de concientización sobre pautas de convivencia sobre el cuidado del ambiente, la conmemoración de efemérides, entre otros.

Elaborar bitácoras, portafolios, registros, imágenes, videos, entre otros, y considerarlos como instrumentos de autoevaluación y coevaluación.

Identificar diversas formas de comunicación y vinculación a través de los medios digitales.

Reflexionar sobre el uso de herramientas tecnológicas desde la diversidad y perspectiva de género.

## **Contenidos**

Construcción de la ciudadanía integral a partir del conocimiento, el acercamiento y la apropiación crítica y creativa de las herramientas digitales, que problematicen discursos hegemónicos (perspectiva de género, modelos de belleza y salud, discursos violentos, entre otros).

Las tecnologías digitales como ámbitos productivos y recreativos de la cultura que tienen efectos sobre la construcción de la subjetividad.

La participación democratizadora sobre situaciones de interés comunitario y social surgido en los medios de comunicación.





La identificación de diversas formas de violencias en el ciberespacio (hostigamiento, acoso, ciberbullying, grooming, sexting, phishing, entre otros).

Producción de textos y narrativas, a través de distintas propuestas mediadas por las tecnologías digitales.

Desarrollo de programas y/o herramientas digitales enmarcadas en proyectos pedagógicos.

## Recursos

### Una misteriosa aventura. “El robo de la Sagrada Familia”. CEC 801. Tandil

<https://view.genial.ly/62ebb2769fb50500114529dd/presentation-presentacion-digital-basica>

## Links

[Narrativa transmedia](#)

[La narrativa transmedia como estrategia pedagógica - Educ.ar](#)

[Un recorrido por el universo de las narrativas transmedia - Educ.ar](#)

[Lectura transmedia, pantallas y educación](#)

## Tema: REDES SOCIALES LOS VÍNCULOS Y LA COMUNICACIÓN DESDE UNA POLÍTICA DE CUIDADO

En la Actualización de la Propuesta Curricular de CEC se incluye como un campo de saberes y conocimientos la ciudadanía digital, incorporando sistemáticamente la enseñanza y la utilización de diversos espacios, plataformas y/o aplicaciones digitales, que posibilita una construcción ciudadana en diversos espacios.





El uso de las redes sociales contribuye a la construcción de una identidad que puede o no, operar en la construcción subjetiva de las personas de manera positiva o negativa, en relación a esto, es importante poder vincularlo con la Comunicación Conjunta 1/23. En ella, se incluye y se pone en tensión el *“Consumo problemático de tecnología digital”* entendiendo que *“en los últimos años ha crecido la preocupación en torno al consumo de tecnología, fundamentalmente en las infancias y adolescencias”* y que *“(…) no se trata del objeto per se, sino de la relación que como sociedad y como sujetos particulares establecemos con el mismo. Relaciones que deben analizarse de modo situado y en clave de complejidad.”*<sup>3</sup>

Es por ello, la importancia de este campo de saberes y conocimientos que propone habilitar procesos de enseñanza y procesos de aprendizaje en otros espacios, teniendo presente el cuidado como parte de la enseñanza.

### **Orientaciones de enseñanza**

Es esperable que las y los docentes del CEC, planifiquen y desarrollen propuestas de enseñanza que:

Generen oportunidades diversas para promover la comunicación comunitaria.

Promuevan espacios de reflexión sobre las diferentes formas de vinculación en entornos digitales, para fomentar su uso seguro y responsable.

Incorporen herramientas digitales para búsqueda, análisis y/o construcciones de producciones digitales en diversos formatos.

Analicen y utilicen herramientas de programación para conocer y/o profundizar su funcionamiento e identificar los usos e impactos en la sociedad.

---

<sup>3</sup> Comunicación conjunta 1/23





Problematicen contenidos que promuevan discriminación y/o discursos hegemónicos y/o violentos.

### **Objetivos de aprendizaje**

A partir de los contenidos trabajados, se espera que las y los estudiantes logren:

Identificar los espacios digitales recreativos y los tipos de juegos seguros y el tiempo que pasan frente a esos espacios.

Conocer las implicancias sobre la participación activa en el ciberespacio, desde diversas plataformas digitales.

Construir autonomía en la selección y el uso de herramientas, dispositivos y/o plataformas digitales.

Reflexionar sobre datos personales, imágenes e información personal en el sitio web para preservar la intimidad de las y los estudiantes.

Identificar diversas formas de comunicación y vinculación a través de los medios digitales.

Conocer y utilizar, ética y responsablemente, dispositivos, páginas web y aplicaciones de uso cotidiano que facilitan la realización de trámites en la vida cotidiana (compras, pagos, envíos, entre otros).

### **Contenidos**

Construcción de la ciudadanía integral a partir del conocimiento, el acercamiento y la apropiación crítica y creativa de las herramientas digitales, que problematicen discursos hegemónicos (perspectiva de género, modelos de belleza y salud, discursos violentos, entre otros).





Las tecnologías digitales como ámbitos productivos y recreativos de la cultura que tienen efectos sobre la construcción de la subjetividad.

La participación democratizadora sobre situaciones de interés comunitario y social surgido en los medios de comunicación.

La identificación de diversas formas de violencias en el ciberespacio (hostigamiento, acoso, ciberbullying, grooming, sexting, phishing, entre otros).

Los usos de las tecnologías digitales a través de propuestas múltiples que favorezcan la circulación y producción de saberes y conocimientos.

Construcción de acuerdos de convivencia para el uso de entornos virtuales. El resguardo de datos, información e imágenes personales como derecho a la privacidad y cuidado en los entornos virtuales.

## Recursos

[Redes en los CEC.pptx](#)

[Campaña sobre Grooming junto a Movistar](#)

[#ConectemosConResponsabilidad - 📱 Grooming](#)

[Guía de Orientación Intervención en situaciones conflictivas y vulneración de derechos.pdf](#)

## Tema: **PROPUESTA INMERSIVA CON REALIDAD AUMENTADA**

Los mundos inmersivos, no son solo un concepto, son una ventana a experiencias. Entendidos como escenarios tridimensionales, contruidos por la tecnología, donde las reglas de la física real pueden flexibilizarse y nuestros





sentidos se *engañan* para percibir una realidad alternativa. (realidad virtual<sup>4</sup> o realidad aumentada<sup>5</sup>)

La inmersión como estrategia metodológica plantea el desafío de recrear y/o diseñar entornos de trabajo que inspiren, inviten y potencien experiencias de aprendizajes socialmente valorados ya que, estos mundos aspiran a envolvernos completamente, a hacernos sentir como si estuviéramos verdaderamente presentes dentro de ellos.

La frontera entre lo real y lo virtual permite la vivencia, la exploración e indagación. El aprendizaje interactivo también es una característica distintiva que permite a las usuarias y los usuarios aprender a través de la práctica, producción, indagación y experimentación.

En lugar de ser meras y meros espectadores, somos protagonistas de nuestras propias historias, aprendiendo a medida que interactuamos con el entorno y enfrentamos desafíos.

Las y los estudiantes ya no son simples receptores de información, sino que son invitadas e invitados a ser participantes activos en el proceso educativo. Se convierten en exploradoras y explotadoras, científicas y científicos, historiadoras e historiadores, entre otros. Favoreciendo un posicionamiento crítico y colaborativo de los procesos de aprendizaje.

---

<sup>4</sup> La realidad virtual o VR se diferencia del resto porque implica sumergirse por completo en un mundo virtual. Esto quiere decir que permite simular una experiencia sensorial completa dentro de un ambiente artificial sin que se vea nada de lo que hay en el exterior. Para "*meterse dentro*" de este mundo virtual suele necesitarse tanto unos anteojos especiales como auriculares.

<sup>5</sup> La realidad aumentada o AR se diferencia del resto porque complementa el entorno real con objetos digitales. Se puede ver todo lo que hay alrededor, pero el ordenador del equipo que se utilice frente a los ojos podrá reproducir sobre este entorno objetos, animaciones o datos que realmente no están ahí.





Este recurso metodológico, posibilita de alguna manera transportarse en tiempo y espacio. Ya sea que se estén sumergidos en un antiguo imperio para aprender historia, o que estén manipulando moléculas virtuales para entender la química, la lección ya no se aprende, se vive.

Esta nueva estrategia educativa abre la puerta a un aprendizaje más efectivo y significativo, motivando a las y los estudiantes y permitiéndoles avanzar a su propio ritmo. Los mundos inmersivos pueden ser la llave que abre la puerta a una revolución en la educación.

### **Orientaciones de enseñanza**

Es esperable que las y los docentes del CEC, planifiquen y desarrollen propuestas de enseñanza que:

Generen oportunidades diversas para promover la comunicación comunitaria.

Promuevan espacios de reflexión sobre las diversas formas de vinculación en entornos digitales, para fomentar su uso seguro y responsable.

Combinen de manera integrada actividades digitales y analógicas que se complementen en función de los contenidos de enseñanza.

Incorporen a las propuestas pedagógicas soportes multimediales.

Propicien diversas formas de comunicación a partir de propuestas tecnológicas.

Construyan una multiplicidad de expresiones narrativas, con selección de lenguajes, recursos y herramientas digitales.





## Objetivos de aprendizaje

A partir de los contenidos trabajados, se espera que las y los estudiantes logren:

Participar en propuestas lúdicas con uso de las tecnologías digitales que promuevan desafíos y trabajo en grupos.

Conocer el uso adecuado de dispositivos y sitios cibernéticos que posibiliten prácticas democráticas de participación.

Reconocer diversas formas de comunicación y vinculación a través de los medios digitales.

## Contenidos

Las tecnologías digitales como ámbitos productivos y recreativos de la cultura que tienen efectos sobre la construcción de la subjetividad.

Los usos de las tecnologías digitales a través de propuestas lúdicas que favorezcan la circulación y producción de saberes y conocimientos.

Exploración de diferentes dispositivos y aplicaciones para jugar y conocer de manera segura y cuidada.

Desarrollo de programas y/o herramientas digitales enmarcadas en proyectos pedagógicos.

## Recursos

[AULA INMERSIVA CEC 801 LAS HERAS](#)

[AULA INMERSIVA CEC 801 LAS HERAS](#)





## Links

[Experiencias de realidad aumentada en las aulas de nivel inicial y primario](#)

[Guía de uso y buenas prácticas de realidad virtual - Educ.ar](#)

[EducApps para trabajar en el aula con realidad aumentada - Educ.ar](#)

[Ideas para aprovechar la realidad aumentada en educación](#)

[10 aplicaciones de realidad aumentada para usarlas en el aula](#)

## Otros recursos

### Ciudadanía digital y Arte:

<https://nadiapuertolas.wixsite.com/excursionvirtual>

### Ciudadanía digital y Literatura:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLxaulh35hPBtFwq5mxaQg3yy5OU40LF>

40

