



## **Practipandemias: Experiencias virtuales y bimodales en la Práctica Docente Integrada**

Mesa: 3. Desafíos con las culturas digitales: indagaciones y experiencias en torno a la inclusión genuina de lenguajes y dispositivos. Rupturas o continuidades ante el contexto de pandemia

Ramiro Esteban Zó  
Universidad Nacional de Cuyo  
[zoramiro@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:zoramiro@ffyl.uncu.edu.ar)

Carla Araceli Sacchi Lemos  
Universidad Nacional de Cuyo  
[carlasacchi@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:carlasacchi@ffyl.uncu.edu.ar)

### **Resumen**

Durante los años 2020 y 2021, las cátedras de Práctica Docente tanto de Geografía como de Letras emprendieron como proyecto interdisciplinario incursionar en experiencias áulicas en ABP interdisciplinario con un fuerte aporte virtual por el ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio) en el 2020 y por el paso a una bimodalidad en el 2021.

Las nuevas tecnologías, por último, fueron imprescindibles en contextos de enseñanza remota de emergencia, así como también en el paulatino retorno a la presencialidad ya que “pueden reforzar la contribución de los trabajos pedagógicos y didácticos contemporáneos, puesto que permiten crear situaciones de aprendizajes enriquecedores, complejos, diversificados, con la ayuda de una división del trabajo” (Perrenoud, 2004, p. 112).

Este trayecto didáctico-pedagógico supuso replantearse estilos de enseñanza, estructuras epistemológicas, herramientas y secuencias didácticas dentro de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA). Este trabajo intenta dar cuenta de este proceso de apertura a la virtualidad de las Prácticas Docentes en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNCUIYO, que llegaron a ser un hito pedagógico puesto que fue la primera vez, en el caso del 2020, que se dieron las prácticas de forma totalmente virtual.

En este trabajo consideramos clave que las instituciones educativas tengan la posibilidad de crear ambientes digitales para el desarrollo de tareas formativas y al mismo tiempo la

habilidad para entender la información de manera organizada, analítica y evaluativa a través de la tecnología digital, teniendo en cuenta todos los contextos socioeconómicos, socioculturales y sociopolíticos de dichos establecimientos.

*Palabras clave:* práctica docente, competencias digitales, entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje

## **Introducción**

Durante los años 2020 y 2021, las cátedras de Práctica Docente tanto de Geografía como de Letras emprendieron como proyecto interdisciplinario incursionar en experiencias áulicas en ABP interdisciplinario con un fuerte aporte virtual por el ASPO en el 2020 y por la vuelta a una bimodalidad en el 2021, así nacieron las Prácticas Integradas (PI).

Las nuevas tecnologías, por último, fueron imprescindibles en contextos de enseñanza remota de emergencia así como también en el paulatino retorno a la presencialidad ya que “pueden reforzar la contribución de los trabajos pedagógicos y didácticos contemporáneos, puesto que permiten crear situaciones de aprendizajes enriquecedores, complejos, diversificados, con la ayuda de una división del trabajo” (Perrenoud, 2004, p. 112).

Se desarrolló un taller pre-práctica: a través de encuentros virtuales sincrónicos y asincrónicos se trabajó sobre los ejes: interdisciplina, entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje y el ABP como metodología. Cabe aclarar que nos centraremos exclusivamente en el eje Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA).

Este trayecto didáctico-pedagógico supuso replantearse estilos de enseñanza, estructuras epistemológicas, herramientas y secuencias didácticas dentro de los (EVEA), y fue a su vez una forma de invitar a los estudiantes a utilizar y resignificar los EVEA en sus propias prácticas.

Este trabajo intenta dar cuenta de este proceso de apertura a la virtualidad de las Prácticas Docentes en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNCUYO, que llegaron a ser un hito pedagógico puesto que fue la primera vez, en el caso del 2020, que se dieron las prácticas de forma totalmente virtual.

En este trabajo consideramos clave que las instituciones educativas tengan la posibilidad de crear ambientes digitales para el desarrollo de tareas formativas y al mismo tiempo la habilidad para entender la información de manera organizada, analítica y evaluativa a través de la tecnología digital, teniendo en cuenta todos los contextos socioeconómicos, socioculturales y sociopolíticos de dichos establecimientos.

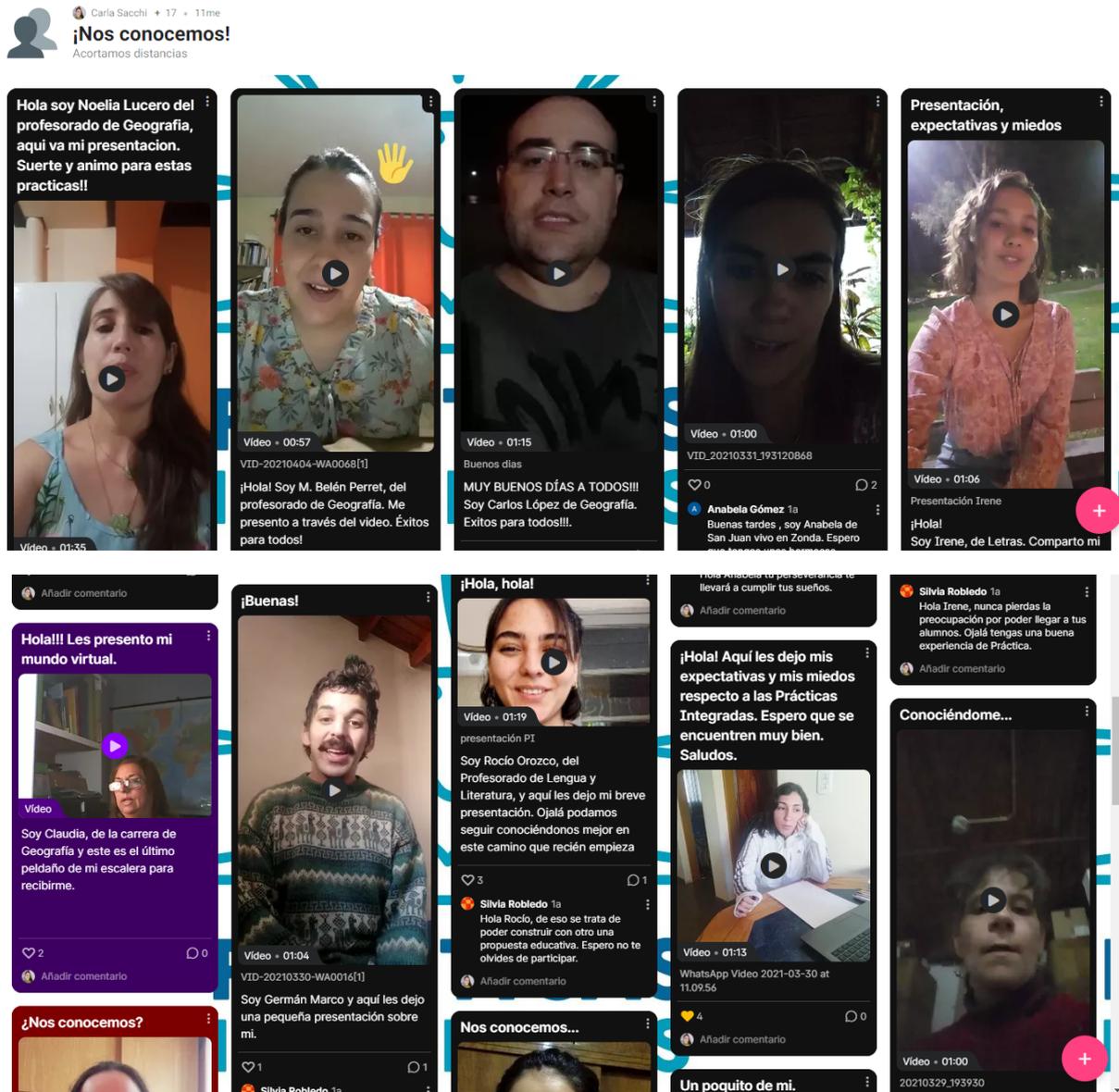
## Experiencias virtuales y bimodales en la PI

### Bimodalidad, experiencias virtuales y educación híbrida

En este trabajo intentaremos ofrecer un breve recorrido sobre las experiencias virtuales y bimodales en las PI entre Geografía y Letras.

Dicho camino de enseñanza y aprendizaje comenzó con la presentación de todos los practicantes a través de la dinámica virtual gráfica e interactiva de la aplicación [Padlet](#).

Se adjuntan algunas capturas de pantalla de dicha presentación para visualizar la dinámica:



Vale la pena aclarar que en los entornos virtuales de las PI, consideramos imprescindible ofrecer tutoriales de ingreso, uso y gestión de las aplicaciones educativas elegidas con el fin de que el practicante posea herramientas para la apropiación y aprehensión tecnológica no solo para el fin anecdótico de la actividad en el EVEA sino en futuros contextos áulicos en su

praxis docente. Y para este Padlet, la profesora Carla Sacchi (con la cual se pensó y organizó buena parte de esta unidad) ideó un [tutorial](#).

Al principio, se reflexiona acerca de la Educación en Pandemia: el COVID-19 y su impacto en la educación, los desafíos e implicancias de aprender y enseñar en contextos pandémicos, la educación a distancia, ¿qué cambió y qué se mantuvo?, la bimodalidad, los protocolos sanitarios y la educación, la vuelta a la presencialidad cuidada, las TIC, entre otros temas.

En ese marco, se propuso un visionado de un video y la lectura de un artículo periodístico y dos extractos bibliográficos, para, una vez proceda dicho material, pueda participar en un Foro virtual: “El modelo bimodalidad de educación: desafíos y expectativas”.

El video en cuestión elegida durante el 2021 para el visionado fue “Estrategias para pensar el aula bimodal” de Aixa Alcántara. Dicho video fue parte de la Semana Virtual UNIPE Federal 2021, un evento con más de ciento cincuenta actividades para pensar el futuro de la educación y del país. Debates, conferencias y presentaciones de libros, en la que participaron funcionarios, investigadores y docentes para realizar un aporte para la Argentina que viene.

Hacer click en la imagen para reproducir el video:



Como [artículo periodístico](#), se optó por elegir el texto “Deudas y desafíos de la educación en tiempos del coronavirus” que es una entrevista realizado ante el inicio de un ciclo lectivo marcado por la pandemia, a Carlos Skliar, investigador de FLACSO y CONICET. Dicho texto es crucial para entender el porvenir del sistema educativo argentino y los desafíos que se abren de cara al futuro.

Y como bibliografía de lectura para seguir profundizando sobre esta dinámica de la educación bimodal elegimos dos textos.

El primero de ellos es el libro de Claudio Rama (2021) [La nueva educación híbrida](#).

*La nueva educación híbrida* nos permite entender el campo al que nos dedicamos (sea la disciplina que ejerza la profesión, puede ser Letras, Geografía o cualquier otra), ya que Rama explica que la educación híbrida no es una educación semipresencial, ni mixta, ni *blender learning*, sino una modalidad que aprovecha al cien por ciento los recursos digitales

disponibles y que los combina en actividades sincrónicas y asincrónicas, crea diversidad de ambientes de aprendizaje apropiados a los distintos campos profesionales y ámbitos de conocimiento, además de permitir multimodalidades educativas no fragmentadas que aportan conocimientos y destrezas a los estudiantes.

Se les pidió a los practicantes que lean el capítulo 7 del libro que se dedica exclusivamente a la educación híbrida: su evolución de la educación, el nacimiento de una nueva educación híbrida, las limitaciones de esta e incluso la existencia de un currículo híbrido.

Así define, Rama, la educación híbrida:

La educación híbrida es una educación mediada solo por tecnologías digitales y basada en el aprovechamiento de multimodalidades. Es una enseñanza centrada en una combinatoria de modalidades virtuales de aprendizaje, tanto sincrónicas como asincrónicas. En el caso de la educación sincrónica, se manifiesta en una enseñanza sincrónica virtual, y en actividades en laboratorios digitales presenciales o en red para la adquisición de competencias. En el caso de la educación asincrónica de tipo virtual, se puede apoyar tanto en plataformas LMS, solo de uso de recursos, de actividades prácticas o incluso con presencia y trabajos de tutores como en plataformas de MOOC sin presencia tutorial (Rama, 2021, p. 120).

El segundo texto elegido es el material de cátedra [“La alfabetización en el siglo XXI: competencias y didáctica” de María Monserrat Pose](#) como parte de la unidad 2 del Curso de Certificación de Competencias Específicas en Herramientas digitales para educadores.

En dicho documento de cátedra pretende repensar la educación en estos nuevos contextos y desarrollos tecnológicos en esta nueva ecología mediática (Scolari, 2016), donde se ha cambiado por completo las formas en que se producen, circulan y se consumen el conocimiento y la cultura. En ese sentido, se preocupa por reflexionar sobre la falacia del concepto de “nativos digitales”, El alfabetismo mediático del siglo XX y la pedagogía broadcast y los nuevos alfabetismos del siglo XXI y el aprendizaje colaborativo.

Solo cabe destacar, de este documento, entre muchos puntos, dentro de los nuevos alfabetismos del siglo XXI, una nueva competencia que deberían “aprender a aprender” nuestros practicantes y en general, todos nuestros estudiantes. Y es, la “competencia digital” propuesta por Jordi Ardell (2011), que se encuentra formada por:

1. Competencia informacional (saber enunciar un problema de información, poder localizar, gestionar, organizar, crear y difundir información.)

2. Competencia informática (el manejo de las herramientas y dispositivos electrónicos, ya sea una computadora, un celular, pero también una cámara fotográfica, etc.)
3. Las alfabetizaciones múltiples (es decir, el dominio de los múltiples lenguajes y formas expresivas, que complementan el tradicional lenguaje escrito)
4. Una competencia cognitiva genérica (transversal al resto de las competencias), para transformar la información en conocimiento (es decir para analizar críticamente la información y aplicarla en diferentes situaciones o problemas).
5. Ciudadanía digital, es decir, la preparación para ser ciudadanos críticos y responsables, concedores y cumplidores de deberes y derechos tanto en el mundo “real” como en el “online” (Moserrat Pose, 2020)

Vinculada a esta nueva competencia digital, Scolari (2011) refleja la forma en que se produce y circula el conocimiento en la sociedad actual a través de distintas plataformas en el contexto de una cultura participativa. Este autor reconoce y estudia los aprendizajes informales de los jóvenes como prosumidores en las redes sociales, e intenta dotarlos de nuevas posibilidades desde la práctica educativa. Así, elabora la siguiente tipología en donde clasifica las competencias transmedia:



Luego de una lectura atenta, reflexiva, interpretativa y analítica de todo este material y también del visionado, se los invita a los practicantes a trabajar en un foro “El modelo bimodal de educación: desafíos y expectativas”.

Con este foro se pretende no solo puedan leer, analizar y discutir sino producir sobre la tecnología y su vinculación con la educación más en los tiempos que corren, en los que la educación ha traspasado el enclave espacial de un establecimiento-edificio-escuela para posicionarse en un espacio sin límites espaciales como es Internet. En una época que conviven o coexisten lo virtual y lo presencial intentando dialogar de forma dinámica en la bimodalidad.

En ese sentido, desde el equipo docente con esta actividad, se pretende los practicantes aprendan, reflexionen y jueguen desde la postura de lo que se llama en la actualidad “prosumidores” (una fusión de productores y consumidores), es decir, que se posicionen como generadores de contenidos, creadores de ideas y opiniones, no meros consumidores de ideas de otros.

De esta forma, luego de leer bibliografía y observar el video (es decir consumir las ideas de otros) deberán producir (nuevas ideas propias).

En ese marco, de posicionamiento como prosumidores, se les pide que en una primera instancia consuman todo el contenido ofrecido en esta unidad (el video, el artículo y los dos textos de la bibliografía). Se comporten como verdaderos consumidores de este: lo lean, lo analicen, establezcan un diálogo con él, lo examinen.

Y en una segunda instancia se les propone dos recorridos (deben optar por uno de los dos). Aquí ya producirían luego de consumir.

Los dos recorridos son los siguientes:

- 1) Pueden seleccionar una imagen de la web y fundamentar su elección según los diferentes medios analizados (videos, artículos periodísticos, bibliografía).
- 2) Pueden crear un meme que sintetice algún aspecto que resultó de su interés y justificar la elección a partir de los diferentes medios analizados (videos, artículos periodísticos, bibliografía).

Se ofrecen como recursos tecnológicos, las siguientes aplicaciones para la creación del meme:

- [Iloveimg](#)
- [Memegenerator](#)

Esta experiencia, de lectura, visionado, reflexión y creación, pasando desde un formato textual o filmico a uno visual viral como el meme, nos ha brindado excelentes resultados a la hora de reflexionar sobre todas las últimas transformaciones a nivel educativo en entornos tan cambiante y volubles tanto en una realidad local, nacional como internacional.

Luego de hacer una reflexión sobre los entornos virtuales, la bimodalidad y la educación en pandemia, nos preocupamos en abordar las TIC. Estas Tecnologías de Información y Comunicación que son el conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión,

procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información. Herramientas y apps que atraviesan actualmente toda nuestra esfera tanto privada, familiar, interpersonal, social y colectiva. La tecnología nos atraviesa, convive con nosotros, es parte de nuestro quehacer de todos los días. Y reconocemos que nuestro entorno educativo no podía estar exento de esto. En este marco, hay tres ejes de discusión que pretendemos abordar: Entorno personal de aprendizaje, Pedagogías y tecnologías emergentes y Gamificación.

## Entorno personal de aprendizaje

Este primer eje de reflexión se abordan los entornos digitales y las competencias digitales: cómo nos atraviesan estas herramientas, cómo convivimos con este mundo digital que ya es parte de nuestra realidad diaria, cómo estamos inmersos en varios entornos digitales y cómo poseemos competencias digitales de manera consciente e inconsciente.

Este encuentro tiene dos materiales para acercarse a la noción de "Entorno personal de aprendizaje" (PLE): un video y un artículo sobre la temática. Y, de la misma manera, que se organizó las actividades en la primera semana, luego de esta lectura y el visionado, se los invita a participar a los practicantes en un foro para aprender a armar su primer PLE.

El video del visionado es el siguiente: "Una pequeña introducción al concepto de PLE" de Linda Castañeda Quintero. Hacer click en la imagen para reproducir el video:



En cuanto a la bibliografía de este primer momento, se ofrece el siguiente texto: Cancio, C. y Nardini, C. (2016): "Los Entornos Personales de Aprendizaje en el enfoque de Aulas Heterogéneas. El docente como formador de hacedores del entorno". Disponible en: [www.aulasheterogeneas.org](http://www.aulasheterogeneas.org)

El enfoque de "aulas heterogéneas" propone enseñar dando respuesta a la diversidad inherente a cada aula, teniendo en cuenta los diferentes intereses, estilos de aprendizaje, niveles de comprensión, aspectos culturales y emocionales, que varían de un alumno a otro

y en un mismo alumno a lo largo del tiempo y dependiendo de los contenidos a aprender. Para responder a esta heterogeneidad, el maestro crea un ambiente de aprendizaje enriquecido, amigable y seguro, adaptando el ritmo, las estrategias de enseñanza y los canales que le permitan a sus alumnos alcanzar y demostrar su comprensión. Es decir, que se ocupa de "proveer diferentes caminos para adquirir contenido, para procesar la información y para generar productos" (Tomlinson, 2000, p. 3).

Como actividad de este primer momento, se propone un foro "Armamos nuestro primer PLE (Personal Learning Environment: Entorno personal de Aprendizaje). ¿Qué TIC, Apps, entornos usamos a diario?".

En dicho foro se trabajó en lo que se llama PLE, consiste en un "conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender" (Adell y Castañeda, 2010 y 2013). Se trata de las personas, actividades y recursos físicos y digitales que ponemos en juego a diario para desarrollar nuevos saberes o conexiones con conocimientos previos. Estos elementos permiten la construcción de una "escenografía comunicativa y formativa personal de un sujeto a partir de la cual podrá, en función de sus intereses y necesidades, potenciar tanto un aprendizaje formal como informal, descentralizado de los principios rígidos que moviliza una institución formativa, abierto con el entorno y las personas y controlado por el individuo" (Cancio y Nardini, 2016). El PLE permite asumir un rol activo en la organización del aprendizaje a la vez que participamos en la construcción de conocimiento con otros. Si bien no suelen visibilizarse, los PLE acompañaron el aprendizaje humano desde los orígenes de la humanidad sólo que en la actualidad los formatos digitales complejizan su composición y prolongan sus alcances (Salinas, 2013).

La propuesta de este foro consiste en armar el propio PLE a partir de la lectura del texto de Cancio y Nardini y el video de Linda Castañeda.

Se les pide que piensen en las herramientas y recursos que utilizan en su cotidianidad para trabajar, enseñar y comunicarse y las compartan. Se da la posibilidad de construir su PLE con Symbaloo y postear el link, o diseñarlo con la herramienta visual que elijan y compartir la captura o foto del mismo.

También aquí ofrecemos un tutorial para trabajar con Symbaloo y compartirlo de manera adecuada en el Aula Virtual.

## **Pedagogías y tecnologías emergentes**

En este segundo eje, luego de haber explorado cada uno de nuestros entornos digitales personales de aprendizaje, les proponemos a los alumnos, reflexionar sobre ciertas pedagogías y tecnologías consideradas "emergentes" y qué es lo que esto implica en un

camino hacia una nueva cultura del aprendizaje para cultivar la imaginación en un mundo dinámico y en constante cambio.

Se les propone a los practicantes, leer dos textos sobre tecnologías emergentes y prácticas con tecnologías:

El primer texto es: Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? se intenta hacer una primera aproximación al actual concepto de pedagogías emergentes y hacer explícitas algunas de sus características –algunas análogas a las de las tecnologías emergentes–, así como delimitar algunos de los principios que actualmente las definen en el entorno educativo.

Y, el segundo texto, es Litwin E (2005). Prácticas con tecnologías, que intenta reconocer cómo los docentes incluyen las tecnologías en las aulas, adoptan criterios diferentes para su uso o para su reutilización. Diferencia las tecnologías creadas para las tareas docentes de las utilizadas por el docente pero que fueron creadas para otros fines.

Luego de la lectura de estos dos textos, los practicantes deben elaborar una infografía interactiva con Genially a manera de interpretación trasmediática.

## **Gamificación**

En el tercer y último eje, se les propone a los practicantes jugar aprendiendo. La gamificación o ludificación es una apuesta creativa y dinámica para encontrarle una simbiosis en la adquisición de conocimientos con el placer que le otorga el juego.

En esta parte final de este encuentro de TIC, deberán en una primera instancia prepararse para jugar aprendiendo por eso les pedimos que consulten un video y un artículo sobre la temática de la gamificación, para en una segunda instancia jugar aprendiendo a través de una actividad.

El video en cuestión, es la charla TEDx “Los videojuegos enseñan mejor que la escuela” de Gonzalo Frasca en Montevideo durante el 2012.

Hacer click en la imagen para reproducir el video:



En cuanto a la bibliografía para este último momento de la segunda semana de esta unidad, les ofrecemos el texto Pose, M. M. (2020). “Consignas auténticas y ludificación: dos caminos para dar protagonismo al estudiante”. En este documento de cátedra, Pose (2020) se propone revisar las propuestas de trabajo que elaboramos para nuestros estudiantes en base a estas preguntas: “¿cómo las podemos volver más significativas para nuestros alumnxs? ¿Es posible acercarlas a sus experiencias de aprendizaje informal sin perder por eso la calidad de los aprendizajes? ¿De qué manera podemos motivarlos y lograr que se involucren en las actividades, y qué rol tienen las tecnologías en esto?” (Pose, 2020).

Esas preguntas disparadoras, la llevan a Pose (2020) abordar la ludificación o gamificación como una solución para motivar a los alumnos y acercar al conocimiento al juego y a la tecnología.

Y teniendo en cuenta, este contexto de gamificación es que le proponemos a los practicantes como actividad de cierre de este tercer encuentro el foro “Jugando con las apps”.

En este foro solo les pedimos que aprendan jugando. Los practicantes deberán participar en un juego online “una sala de escape” y el “premio” o “victoria” en el juego será el conocimiento de aplicaciones o apps digitales que podrán usar en cada una de sus futuras clases. En ese sentido, lo invitamos a disfrutar del conocimiento.

El texto que encontraron como premio lo pudieron seguir construyendo y sumando aplicaciones para generar un aprendizaje colectivo entre todos los practicantes. En el foro podían colocar sus sensaciones, percepciones y opiniones sobre la experiencia lúdica.

Dicho “premio” que no es sino un reservorio vivo, constante y expansivo de apps educativa que va creciendo y expandiéndose de forma colectiva y sinérgica con propuestas de los propios practicantes se encuentra alojada en un archivo compartido que se logra obtener después de atravesar una pequeña app de Sala de escape que sirve de puente al conocimiento.

Esta es una captura de pantalla de la visualización del juego estilo Sala de escape con la dinámica de candado de pregunta que direccionará luego al tutorial colectivo con todas las apps.



## Conclusión

El contexto de aislamiento preventivo social y obligatorio, fue un gran desafío para el equipo docente y para los practicantes, pero se pudo transformar en fortalezas, ya que se logró desarrollar completamente una práctica interdisciplinaria entre Geografía y Letras, utilizando la metodología del ABP y en un Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), marcado un hito histórico.

La formación en enseñanza en entornos digitales de los autores, facilitó la reorganización, diseño y planificación de las prácticas docentes, una completa reinención de las mismas. Todo el material, herramientas y metodologías aprendidas y aplicadas fueron aplicadas, sociabilizadas y compartidas al resto del equipo docente intercátedra para fortalecer y optimizar las Prácticas Integradas en el contexto virtual y luego bimodal.

Los recursos y estrategias utilizadas fueron variadas, tratando de darles a los estudiantes un protagonismo activo e interactivo y que a su vez sean conscientes de la importancia de las tecnologías digitales en la actualidad y el rol que pueden tener como prosumidores.

Los EVEA se aprovecharon y optimizaron de manera consciente, favoreciendo el desarrollo de competencias en los practicantes, principalmente las competencias digitales y la de aprender a aprender.

Se puede decir que, los resultados de las experiencias, fueron altamente satisfactorios y pudieron observarse en las prácticas propiamente dichas de cada equipo de ABP y en la socialización de las experiencias.

## Referencias

Ardell, J. (2011) *Competencia Digital con mapa conceptual*. [Video de Youtube]

[https://www.youtube.com/watch?v=yZBe1-J\\_cNQ](https://www.youtube.com/watch?v=yZBe1-J_cNQ)

Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010) Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas*. Alcoy, TRE Università degli studi.

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. págs. 13-32. ISBN: 978-84-616-0448-7.  
[https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/29916/1/Adell\\_Castaneda\\_emergentes2012.pdf](https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf)

Castañeda, L. y Adell, J. (2011). El desarrollo profesional de los docentes en entornos personales de aprendizaje (PLE). En Roig Vila, R. y Laneve, C. (Eds.), *La práctica educativa en la Sociedad de la Información: Innovación a través de la investigación*. Alcoy: Marfil. 83-95.

Cancio, C. y Nardini, C. (2016): "Los Entornos Personales de Aprendizaje en el enfoque de Aulas Heterogéneas. El docente como formador de hacedores del entorno". Disponible en: [www.aulasheterogeneas.org](http://www.aulasheterogeneas.org)

Litwin E (2005). Prácticas con tecnologías. Revista Praxis, FCH, UNLPam. Recuperado de: <http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/praxis/n08a02litwin.pdf>

Salinas, J. (2013). Enseñanza Flexible y Aprendizaje Abierto, Fundamentos clave de los PLEs.

En L. Castañeda y J. Adell (eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 53-70). Alcoy: Marfil.

Scolari, C. (2016). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (coord.), *La Lectura en España*. Informe 2017

Pose, M. M. (2020). "Consignas auténticas y ludificación: dos caminos para dar protagonismo

al estudiante". Material de trabajo del curso online Herramientas digitales para

educadores. Programa de actualización profesional de la Universidad Nacional de Rosario. Disponible en: <http://www.unrinteractiva.com.ar/cursos/2020/05/14/herramientas-digitales-para-educadores/>

Pose, M. M. (2020). La alfabetización en el siglo XXI: competencias y didáctica. Material de trabajo del curso online Herramientas digitales para educadores. Programa de actualización profesional de la Universidad Nacional de Rosario. Disponible en: <http://www.unrinteractiva.com.ar/cursos/2020/05/14/herramientas-digitales-para-educadores/>

Tomlinson, C. A. (2000). Differentiation of instruction in the elementary grades. ERIC Digest. <http://ericir.syr.edu/plweb-cgi/obtain.pl>