



## Experiencias de aprendizajes y construcción de presencialidad en ambientes digitales desde la cátedra de Comunicación Integral

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

Ricardo Bohl

Universidad Nacional de Entre Ríos

[ricardo.bohl@uner.edu.ar](mailto:ricardo.bohl@uner.edu.ar)

Emma Céparo

Universidad Nacional de Entre Ríos

[emma.ceparo@uner.edu.ar](mailto:emma.ceparo@uner.edu.ar)

### Resumen

A partir de la irrupción de la pandemia y de las restricciones sociales que se generaron desde marzo de 2020, en el marco de lo educativo y el retorno a la “presencialidad” emergen necesidades vinculadas al desarrollo de propuestas de enseñanza y aprendizaje digitales que se mixturan con prácticas propias de las aulas (en un sentido de espacio físico).

Este trabajo se centra en las reflexiones realizadas durante el desarrollo de la cátedra Comunicación Integral correspondiente al cuarto año de la Licenciatura en Gestión de las Organizaciones y de la Licenciatura en Recursos Humanos de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Entre Ríos. Desde su desarrollo en la virtualidad íntegramente a su adaptación a la bimodalidad, el espacio puso su eje en el proceso de enseñanza y aprendizaje y la construcción de *presencialidad* en ambientes digitales.

Durante el nuevo contexto de pandemia, esta categoría junto a “virtualidad” estuvieron fuertemente enfrentadas. Una refiere a la educación enmarcada dentro del aula tradicional y la otra, mediada por plataformas digitales. Desde Comunicación Integral proponemos el uso de la presencialidad en el universo digital (o también mal denominado virtual) y asumimos que la inclusión de las herramientas tecnológicas posibilita abrir el espacio a la interacción e



intercambio, así como a la co-construcción de conocimiento entre los sujetos que conformamos la asignatura. Eso se da desde una articulación de prácticas que combinan nuevos sujetos pedagógicos interpelados por tecnologías del aprendizaje, el conocimiento, empoderamiento y la participación.

El cruce de murales colaborativos, gamificación de propuestas didácticas, debates cara a cara, clases expositivas dialogadas, uso de cuestionarios digitales, foros, pizarras hasta la promoción de procesos reflexivos y sus registros en bitácoras de clases permitieron dar inicio al proceso de identificación de indicios y huellas de nociones como presencia, comunidad y prácticas colaborativas que potenciaron tanto la enseñanza como el aprendizaje.

No es algo novedoso que tanto tiempo como espacio adquieran un nuevo significado en el marco de las prácticas que se entrecruzan y bifurcan en ambientes digitales. De ahí también la necesidad de reconfigurarlas mediante la reorganización de contenidos, la mediación tecnológica y la expansión de la clase.

En estos 'tiempos difíciles de aprendizajes múltiples e integrados' debemos reconocer que lo digital y lo análogo, o lo denominado hoy presencial, son formas de vincularnos entre docentes y alumnos en el espacio de aula. Ese vínculo no es el mismo, ya cambió. Hoy, volvimos a las aulas, pero lo digital ya generó afectaciones duras respecto del anterior orden de las cosas. Por ello, creemos que, desde Comunicación Integral, es apropiado dialogar sobre cómo llevar adelante la mixtura entre dos modalidades complejas que cuando convergen, dan origen a una nueva.

*Palabras claves:* comunicación, educación, presencia digital

## Introducción

*"...hay que aprender a navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certeza. Habrá que enseñar principios de estrategia que permitan enfrentar los riesgos, lo inesperado y lo incierto y modificar su desarrollo en virtud de informaciones adquiridas en el camino. La incertidumbre no se elimina: se negocia con ella"*

(Morin, E., 2016, pp 32-38)



En nuestro país el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio implementado desde marzo de 2020, obligó al sistema educativo a virtualizar sus propuestas curriculares. En ese marco, se dio inicio al desarrollo de la asignatura Comunicación Integral (CI) correspondiente al cuarto año de la Licenciatura en Gestión de las Organizaciones (LGO) y de la Licenciatura en Recursos Humanos (LRRHH) de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Entre Ríos.

La cátedra se dictó por primera vez en 2021 a un grupo de 42 estudiantes de la carrera LGO mientras que, en 2022, se amplió la propuesta a estudiantes del Ciclo Complementario Curricular de LRRHH, conformándose un total de 110 estudiantes distribuidos en dos comisiones de ambas carreras. Este espacio tiene por objetivo presentar los enfoques teóricos/prácticos de la Comunicación en el contexto de la gestión de las organizaciones y los actores sociales que las integran.

Este texto realiza un recorrido por distintos ejes que se están trabajando al interior del equipo de cátedra para resignificar la *presencia* en ambientes digitales y en espacios físicos como las aulas tradicionales. Tensiones y configuraciones de prácticas institucionalizadas y otras que el contexto impone y se entrecruzan formando nuevos sentidos y significaciones.

## Desarrollo

### 1.La presencialidad digital

La irrupción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al campo educativo ha interpelado a sus actores con relación a las prácticas pedagógicas que se llevan adelante. En esta línea el filósofo e historiador francés Michel Serres (2013) anunció en su obra “Pulgarcita” que todo está disponible en pantallas y que, en todo caso, el portavoz -docente- que se necesita debe caracterizarse por ser original y raro. Pero fundamentalmente alguien que pueda inventar. En definitiva, debe animarse a una enseñanza poderosa y didáctica en vivo<sup>1</sup>. Ante esto, se puede afirmar que si bien la innovación tecnológica genera cambios en la forma en que organizamos el mundo, las tecnologías digitales por sí mismas no mejoran la enseñanza o el aprendizaje, razón por la que su inclusión en ámbitos educativos requiere de pensarlas, como expresa la profesora Dolores Reig (2014) desde el conocimiento, el

---

<sup>1</sup> “Pensamos que en todas las clases hay que crear algo original: a veces es una idea, a veces es un trabajo que circula en las redes. La clase es un ejercicio de co-creación con otros y otras, un espacio de polifonía.” (Maggio, 2019)



aprendizaje, empoderamiento y la participación; y, de esta forma, se hace fundamental “reconocer el carácter necesariamente político de la educación y la tecnología” (Bijker, W. 2013 citado por Cobo, 2016, p. 10).

En la experiencia de la cátedra *lo digital* expande los límites de la creatividad e implosiona lo académico hacia la posibilidad del mundo de los juegos para comprender lo educativo desde un punto de vista lúdico y no menos real.

## Figura 1

*Espacio de encuentro del aula de Comunicación Integral, Campus UNER.*



*Nota.* Elaboración propia.

Son nuevos tiempos y formatos de enseñanza que en las instituciones movilizan y fracturan prácticas centradas en linealidad y tradiciones pedagógicas. Ello es acompañado de producción de contenidos, negociaciones con respecto a disponibilidad de recursos tecnológicos, espacios virtuales e infraestructura disponible que permita sostener una propuesta donde la articulación de modalidades se potencie en una nueva.

Nuevos diálogos son posibles a partir de la incorporación del juego, al contrario de lo que se lo asocia, no es un "como sí". Ya que se pueden crear recursos de esta naturaleza que den contenido a la clase. La presencialidad en el universo digital permite generar otra interacción, una completamente diferente a la presencial. “El diálogo nos recuerda que no somos espectadores ni observadores sino participantes activos en estos escenarios que se



pueden transformar en esperanzadores si encontramos intersticios entre una autonomía ilusoria y controlada y la sensación de un progreso indefinido.” (Lion, 2020, pp. 04-05).

Por ejemplo, un juego de preguntas y respuestas dentro de una clase virtual/presencial puede ser montado en el aula con una aplicación o herramienta como *Quizizz* para generar un clima de aprendizaje en el orden de la fantasía. Sin embargo, el sentido de incluirla es parte de los propósitos asumidos en la propuesta didáctica. Encarnar de esta forma la práctica en la virtualidad y no dejarse llevar por la vasta variedad de herramientas digitales disponibles.

## **2.Lo digital y el proceso educativo**

¿Con quienes se trabaja? Niños, estudiantes, generación t, centennials ¿Quiénes dictan clases? Maestros, Profesores, Baby boomers, Millennials... Se podría afirmar que gran parte de las prácticas docentes están interpeladas por usuarios-consumidores. Tal es así que hay ejemplos de educadores que ponen en juego los rasgos característicos de producción de los saberes de la sociedad contemporánea, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad (Martín Barbero, 2006 En Dussel, 2010). Ante estas propuestas, es relevante reconocer rasgos de los distintos tipos de alfabetización mediática y transmedia que requieren los y las estudiantes, los y las docentes para habitar el universo digital.

Desde este enfoque se podría considerar que durante el cursado circulan procesos centrados en el desarrollo de actividades que involucran al estudiante ya no desde formas tradicionales de alfabetización mediática donde se enseñaba habilidades comunicativas (teorías de los efectos) y/o enfoques críticos (teorías reproductivistas) sobre los medios para dar paso al alfabetismo transmedia (que pone en diálogo la ecología de los medios y los estudios culturales). (Scolari, 2016 : 9)

El encuentro cara a cara en CI fue imposible en la primera experiencia de la cátedra. Un gran desafío para sostener la atención, la participación y lograr construir un vínculo con sujetos pedagógicos.

En el marco de la virtualidad impuesta por la pandemia, el tomar asistencia a clases se logró reemplazar por el diseño de distintas actividades realizadas a través de herramientas educativas tales como foros de discusión o debates, cuestionarios para evaluaciones, murales colaborativos -Padlets-. Es decir, es la atomización informativa de lo digital que nos permitió readaptar e innovar en actividades meramente administrativas. Ya no fue necesario pasar una lista de quiénes estaban presentes en las videoconferencias o llamadas de



Google Meet o Zoom, sino que lo más funcional fue realizar, una actividad donde cada estudiante pueda desarrollar una idea sobre una plataforma donde deja plasmado su registro de asistencia sobre la clase, pero sobre todo su huella en el espacio.

Recuperando los aportes de Henry y Meadows en su texto “Un curso virtual totalmente fascinante: nueve principios para la excelencia en la enseñanza en línea” los sujetos deben poder construir una presencia social entendiéndola como “el grado en que alguien es percibido como una persona real en la comunicación mediada.”

## Figura 2

*Captura de un mural colaborativo realizado para reflexionar en torno a la comunicación y, dejar constancia de la asistencia a la clase*



*Nota.* Elaboración propia.

¿Estas subjetividades son pedagógicas y/o mediáticas? ¿En qué categoría es posible encasillarlas? En “De los medios a las mediaciones” Jesús Martín Barbero expone cómo los medios masivos son “contaminados” por las culturas populares. No obstante, en la actualidad las hipermediaciones (Scolari, 2013) nos permite volver la mirada a cómo los espacios participativos irrumpieron en lo masivo. Esos sujetos activos, rebeldes, que aprenden desde espacios informales habitan los espacios educativos trasladando estas prácticas a sus experiencias educativas. Entre lo digital y lo educativo, las prácticas en diferentes medios permiten amplificar la presencia hacia el aula física nos permite crear un recorrido por las distintas actividades realizadas por el estudiante para tener el proceso cada vez más completo.



### 3. La bitácora no dejó de existir

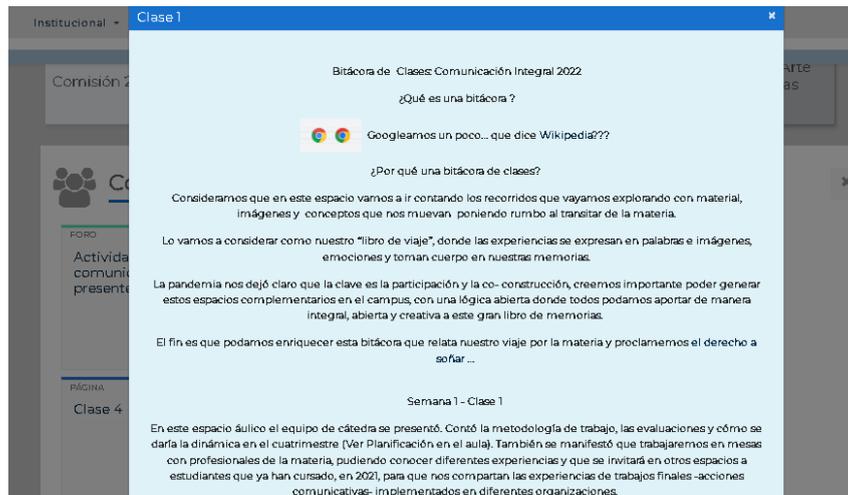
Jorge Huergo (2007) al analizar qué tipo de espacios se crean para el desarrollo de una clase detalla que debe propiciarse:

... un tipo de espacio que está centrado en la práctica, o un tipo de espacio que está centrado en la teoría, o un tipo de espacio que articula una cosa con la otra, pero que además se permite como proceso de crecimiento, la problematización de lo que hace y la sorpresa acerca de lo que hace. Me parece que hay un componente que tiene que ver con la experiencia misma que es ver hasta dónde uno es capaz de hacerse cada vez menos impermeable ante las personas o las cosas.

Desde la perspectiva de la comunicación social, la relación entre educación y tecnologías se inscribe en un contexto mucho más amplio, como es el campo vincular de la Comunicación/Educación. Uno de los pilares fundacionales de este se encuentran en los aportes realizados por Paulo Freire quien en uno de sus escritos, ¿Extensión o Comunicación?, expresa que “La educación es comunicación, es diálogo, en la medida en que no es la transferencia del saber, sino un encuentro de sujetos interlocutores, que buscan la significación de los significados.” (1984: 77) Es decir que la comunicación es la forma de llegar al sujeto mediante un diálogo a propósito de un objeto.

### Figura 3

*Captura de Bitácora de Clase*



*Nota.* Elaboración propia.

Uno de los grandes desafíos al diseñar una propuesta didáctica tiene que ver con el hecho de reconocer a ese otro desde su historia singular, desde su universo vocabular (Huerzo, 2003). Dentro de la cátedra Comunicación Integral propusimos a los estudiantes durante el primer día de clases la creación de una bitácora para desarrollar todo el contenido de cada una de los encuentros. La idea se fundamenta no simplemente en el trabajo de planificación del día a día respecto a los contenidos. A lo que finalmente se da y lo que queda por fuera. En realidad, la bitácora nos puede ser muy útil para poner de manifiesto qué es lo que se genera en clases a partir de lo que se desarrolla en el momento en el que ponemos en jaque la propuesta didáctica.

En comunicación, desde nuestra corriente de pensamiento, sabemos que una vez que el contenido de la clase se pone sobre la mesa frente a los estudiantes, todo ya deja de tener el sentido inicial ¿Eso es perjudicial para nosotros? En principio puede atemorizarnos la idea de que nuestras propuestas se “desintegran” al recorrer los espacios de formación. Pero eso no sucede, sino que lo que pasa en realidad es algo mucho más complejo.

Cuando el contenido de nuestra clase es dicho y dialogado por todos dentro del aula, emerge algo nuevo, algo distinto a lo planificado. Esa convergencia entre distintos saberes, prácticas, experiencias o lo que mejor llamamos en el ámbito de la comunicación, narrativas.

La bitácora es la herramienta que visibiliza ese conocimiento nuevo que se produce en clase.

Hay una creencia en relación a la incorporación de las tecnologías como transformadoras de las prácticas educativas per se. Sin embargo, Gabriel Kaplún (2001) manifiesta la



imperiosa necesidad de reconocer el currículum oculto de las tecnologías en educación, lo cual posibilita pensar qué se enseña y aprende más allá de lo que se explicita en la propuesta didáctica. “En esta compleja amalgama de nuevas construcciones subjetivas en relación con las tecnologías y las culturas, las identidades ya no son territoriales y monolingüísticas, sino transterritoriales y multilingüísticas.” (Lion, 2006: 6)

## Conclusión

A partir de lo anteriormente descrito hemos intentado realizar un trabajo de inmersión en el espacio de Comunicación Integral de la FCEco UNER. Es posible identificar que el contexto de virtualización resignificó las prácticas en el ambiente digital y en la presencialidad.

Durante el cursado, se fueron negociando instancias para el desarrollo de contenidos y el uso de diversas herramientas digitales desde un sentido formativo. Esto, llevó a dar un giro en la noción de presencialidad entendiéndola como aquella que permite reconocer al sujeto pedagógico en un contexto educativo sin reducirla a la territorialidad del aula tradicional y complementarla con la presencia digital mediante la narrativa de lo que acontece durante la clase.

Como puede observarse son aproximaciones que habilitan nuevos interrogantes sobre el problema que nos movilizan. De manera muy general, se intentaron poner en diálogo autores de concepciones diversas pero que de alguna forma han propiciado lecturas y nuevas preguntas.

## Referencias bibliográficas

- Dussel, I. (2010) *¿Vino viejo en odres nuevos? Debates sobre los cambios en las formas de enseñar y aprender con nuevas tecnologías* en VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital / Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo. - 1a ed. - Santillana.
- Huergo, J. (1997). *Comunicación/ Educación. Ámbitos, prácticas y perspectivas*. Ediciones de periodismo y comunicación. .
- Huergo, J. (2010) *Una guía de Comunicación/Educación, por las diagonales de la cultura y la política*. En Educación: más allá del 2.0 ISBN 978-84-9784-605-9, págs. 65-104



- Kaplún, G. (2002). *Contenidos, itinerarios y juegos. Tres ejes para el análisis y la construcción de mensajes educativos*. VI Congreso de ALAIC, Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación. Santa Cruz de la Sierra. .
- Kaplún, G. (2002). *Producción de materiales educativos: ¿educadores, comunicadores o poetas?* En *Intersecciones en Comunicación*, N° 2, Olavarría ene./dic. 2002.
- Litwin, E. (2010). Nuevos escenarios para la educación contemporánea. En *Itinerarios Educativos*, N° 4, Pág 54-68 Disponible en <http://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/Itinerarios/article/view/3925/5959>
- Lion, C. Comp. (2020a). *Aprendizaje y tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro*. Novedades educativas.
- Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.
- Maggio, M. (2018) *Habilidades del siglo XXI. Cuando el futuro es hoy*. (2018) Buenos Aires: Fundación Santillana. Disponible en: [http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/XIII\\_Foro\\_Documento\\_Basico\\_WEB.pdf](http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/XIII_Foro_Documento_Basico_WEB.pdf)
- Maggio, M. [UNAHUR]. (2019, enero 3). #PrimerPLano – Conferencia de Mariana Maggio [Archivo de video] Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2&v=1r1BEHerhs8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=1r1BEHerhs8)
- Martín-Barbero, J. (2004) *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Martín-Barbero, J. (1987) *De los medios a las mediaciones*. Comunicación, cultura y hegemonía. Gustavo Gili.
- Martín-Barbero, J. (1997) *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación* (15 de abril de 2007). Revista Nómades. Número 5. Disponible en <http://comeduc.blogspot.com.ar/2007/04/jess-martn-barbero-heredando-el-futuro.htm> l. Consultado el 1 de marzo de 2019
- Martín-Barbero, J. (2002) *Jóvenes: comunicación e identidad*. Revista de Cultura Pensar Iberoamericana N° 0. Organización de Estados Americanos para la Educación, la ciencia y la cultura.
- Morin, E. (2016). *Enseñar a vivir. Manifiesto para cambiar la educación*. Paidós.
- Scolari, C. (2011). *Convergencia, medios y educación*. Red Lationamericana de Portales Educativos (RELPE) –Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)



Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto, Barcelona. Disponible en <http://hipermediaciones.com/2013/01/11/narrativas-transmedia-el-libro/>

Scolari, C. (2015). *La hora del prosumidor*. En *El Cactus*, Año 4, N°4, Pág. 24 a 26. Disponible en <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cactus/article/viewFile/13103/13298>

Scolari, C. (2018) *Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education*. Disponible en [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_whit\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf)

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica.